

¿Qué es Material Design?

“Material Design es un **lenguaje visual** que reúne los principios clásicos del buen diseño con la innovación y las posibilidades que nos brindan la ciencia y tecnología.”

¿Qué es Material Design?

**MATIAS DUARTE
CREA**

Un concepto
Una filosofía
Un lenguaje visual

Google

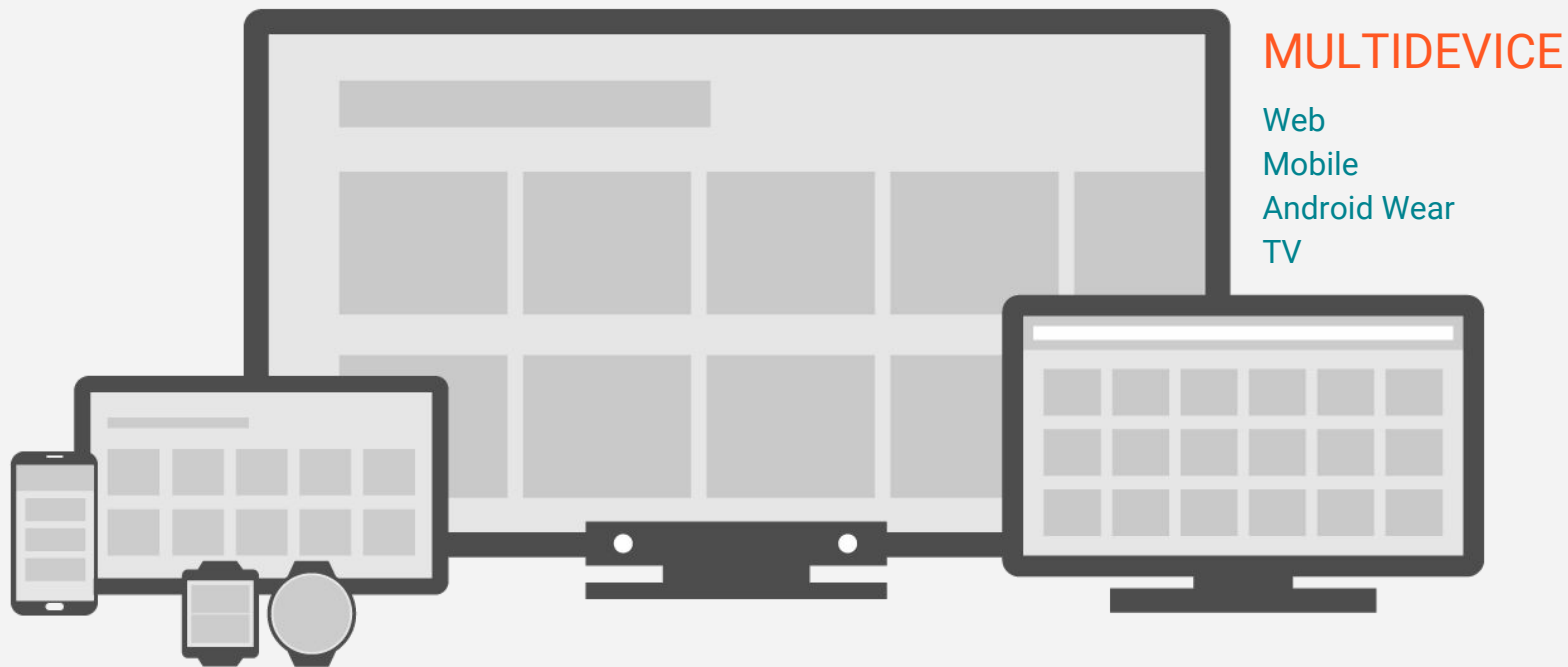
Aplicado en diferentes
plataformas y webs



Aplicado desde
ANDROID 5
(Lollipop)

Objetivos

Desarrollar un sistema único y fundamental que permita disfrutar de una experiencia unificada y consistente en las distintas plataformas y dispositivos.



La **ESTÉTICA** y la **FUNCIONALIDAD** son los 2 grandes pilares de este concepto.

Flat Design vs Realism



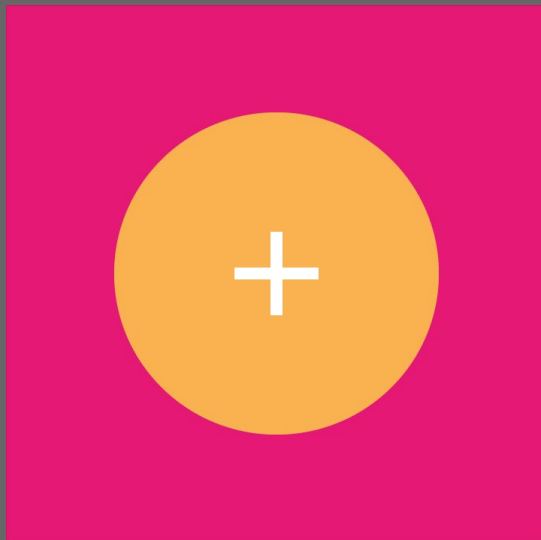
<https://www.youtube.com/watch?v=Kk2tTdpR8DY>

Principios



La metáfora de lo Material

Se basa en la realidad táctil, inspirado en el estudio del papel y la tinta, y es al mismo tiempo, tecnológicamente avanzado, estando abierto a la imaginación y la magia.



Acentuado, Gráfico e intencional

Implementa los elementos fundacionales del Diseño Gráfico - grillas, escalas, imágenes, espacios y colores- que crean no solamente una estética visual sino también jerarquías y sentido al contenido.



Movimiento proporciona significado

El movimiento es significativo y coherente, lo cual sirve para centrar la atención y mantener la continuidad a lo largo de la aplicación sin romper con la experiencia de usuario.

Principios



Entorno

Material Design es una forma de replicar el mundo real dentro del mundo virtual.

PROFUNDIDAD
SUPERFICIES
BORDES
SOMBRAS
COLORES

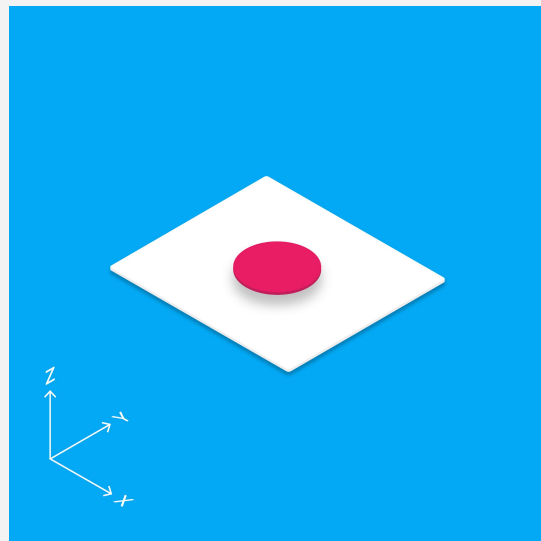


JUEGAN UN
PAPEL PRINCIPAL

Recibe su nombre por estar basado en objetos materiales.

Piezas colocadas en:

- un espacio (lugar)
- un tiempo (movimiento) determinado.



Ambiente 3D

Cada detalle está basado en lo que sucede en la vida real cuando se interactúa con sus 3 dimensiones (x, y, z).

2 TIPOS DE LUCES



Sombras suaves desde todos los ángulos.



Sombras direccionales.

Propiedades

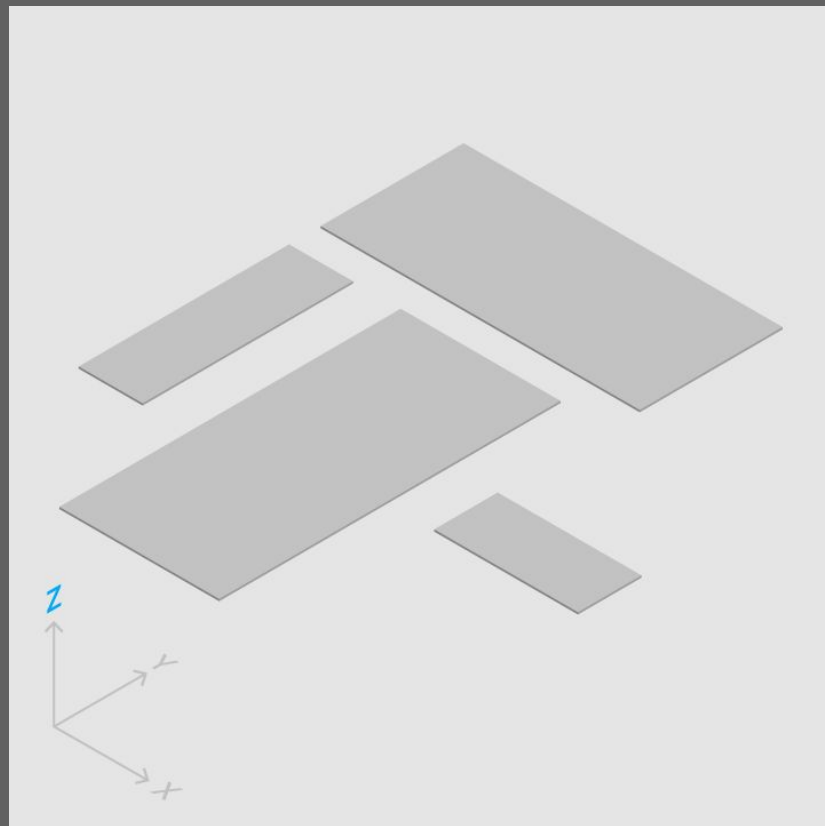
Propiedades Físicas

Los elementos pueden variar en ancho (x) y alto (y) pero su espesor (z) es uniforme y siempre el mismo (1dp).

La sombra resulta naturalmente de la elevación entre los materiales.

CONTENIDO:

- El contenido se muestra dentro del material, en diferentes formas y colores, pero no agrega espesor al mismo.
- El contenido puede comportarse independientemente del material, pero siempre dentro de los límites del mismo.





Elevaciones y Sombras

Elevaciones y Sombras

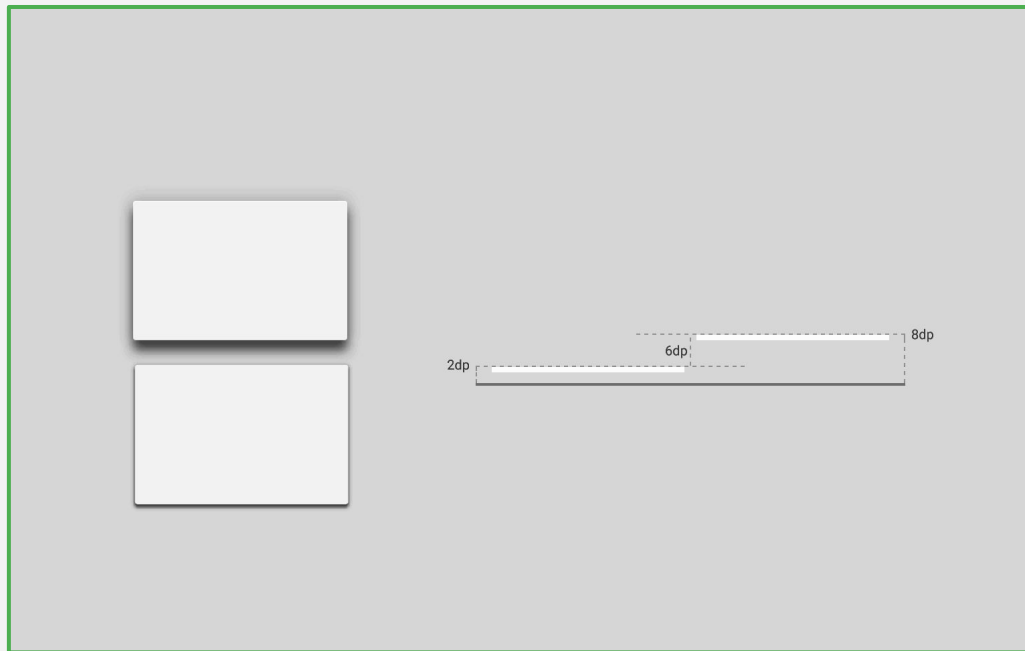
Los objetos en Material Design poseen cualidades similares a los objetos en el mundo físico.

Una elevación es la profundidad o distancia relativa entre dos superficies a lo largo del eje Z.

ELEVACIÓN (Android)

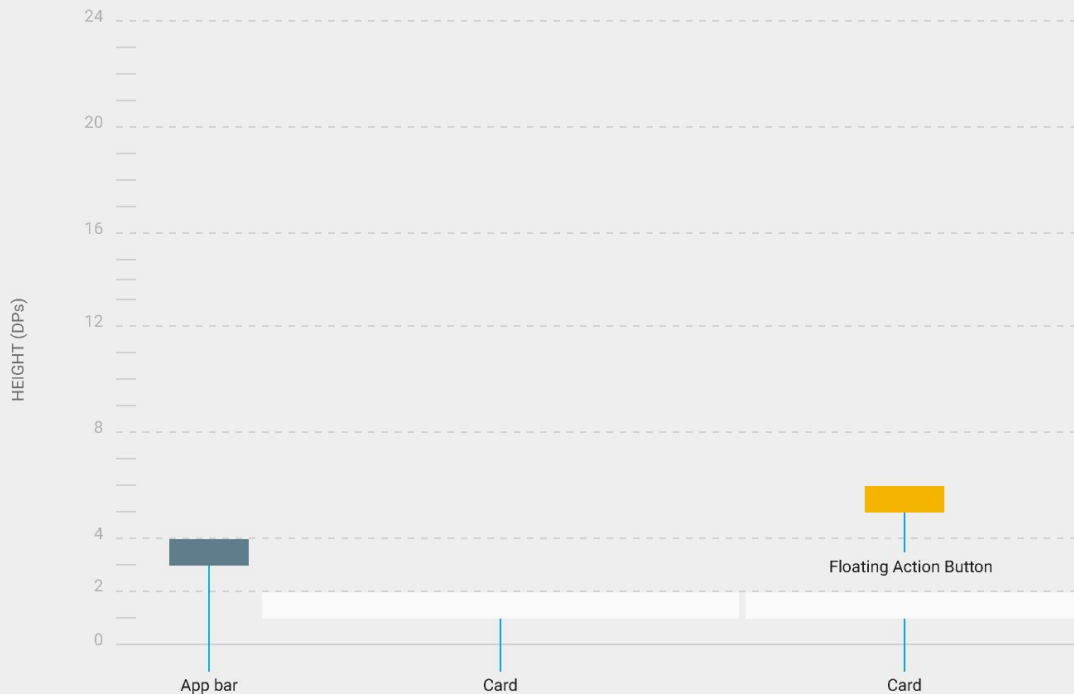
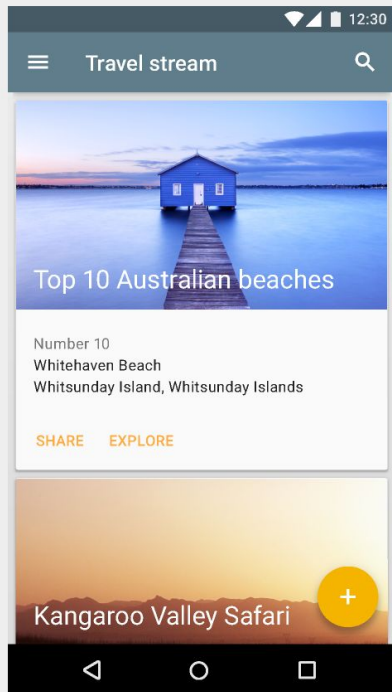
- La elevación se mide en distancia desde la parte superior de una superficie a la parte superior de la otra.
- La elevación de un objeto hijo (child) es relativa a la elevación del objeto padre.

Todos los componentes, sin importar el tamaño, tienen una **elevación de descanso** o default que no cambia.

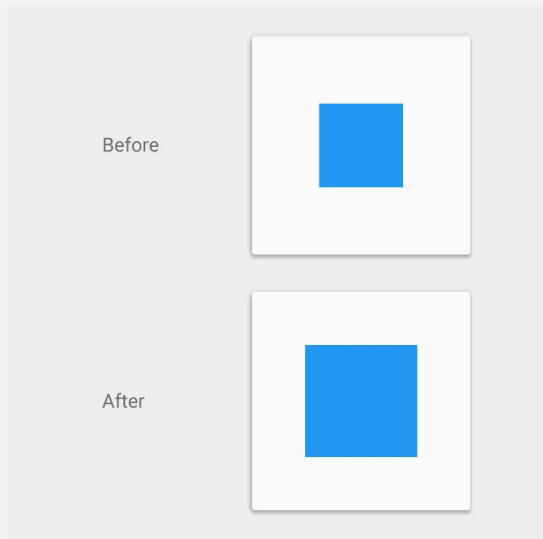


Elevaciones

Elevaciones de sus componentes con respecto a su eje Z

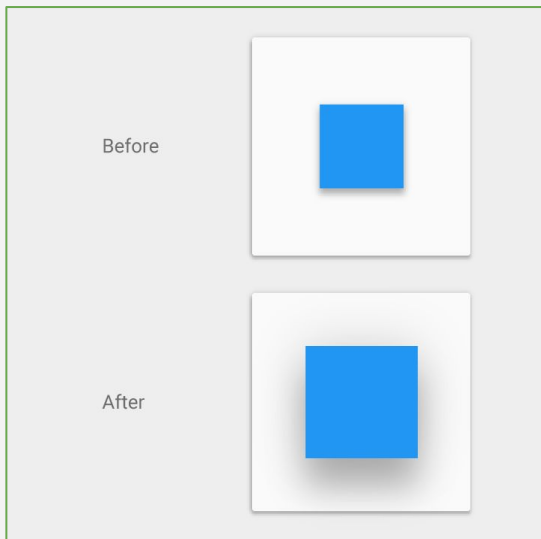


Sombras y Movimiento



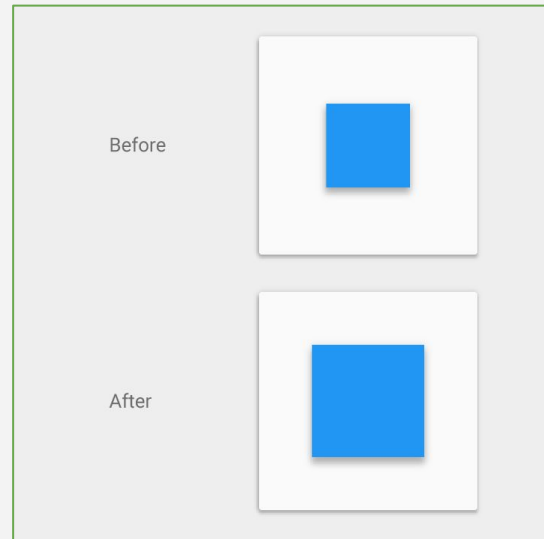
NUNCA

Sin una sombra que indique su elevación, no se puede determinar si este cuadro aumenta de tamaño o aumenta su elevación.



SIEMPRE

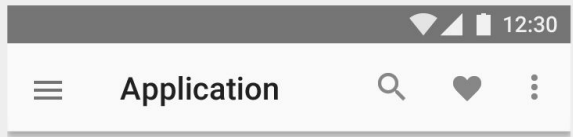
La sombra se hace más suave y extensa a medida que aumenta la elevación del objeto, y se hace más nítida y pequeña a medida que la elevación disminuye.



SIEMPRE

En este caso, la consistencia de la sombra ayuda al usuario a entender que el objeto está cambiando su forma, no su elevación.

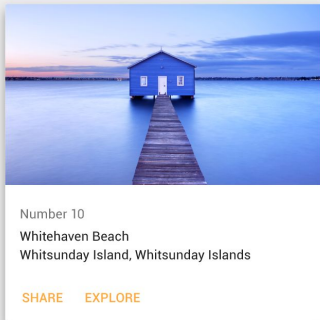
Sombras y Componentes



Barra de Aplicación: 4dp



Tarjeta:
Estado Inicial/Base: 2dp



Tarjeta:
Estado Presionado: 8dp



Botón de Acción Flotante (FAB):
Estado Inicial/Base: 4dp



Estado Presionado: 12dp

NORMAL

Botón:
Estado Inicial/Base: 2dp

PRESSED

Estado Presionado: 8dp

¡Muchas Gracias!

