

DIGITAL

PRODUCT

DESIGN

**BVA
FCC**

**CURSO ONLINE
COORDENADO POR
THIAGO BARCELOS**

MÓDULO 24.6

MÓDULO 24

AULA 6

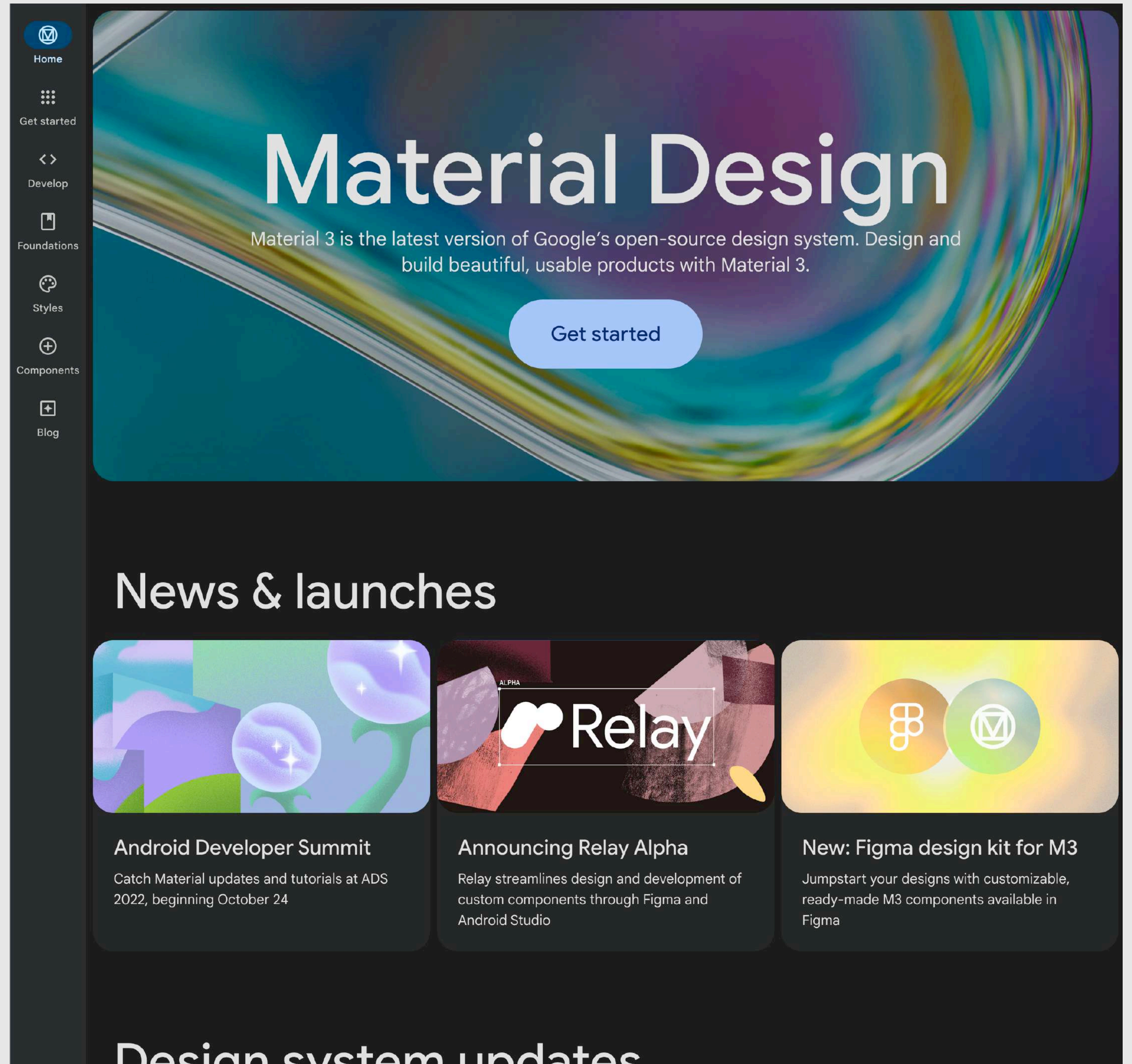
Diretrizes de design para Android - Pt.1

Agenda

- Conhecer em detalhes o Material Design 3.0 do Google, e as diretrizes para criar apps Android
- Conhecer os componentes nativos e suas especificidades
- Como seguir as diretrizes do Android e ter liberdade para criar experiências únicas
- Como utilizar as fontes oficiais e a biblioteca de componentes no Figma

MATERIAL DESIGN

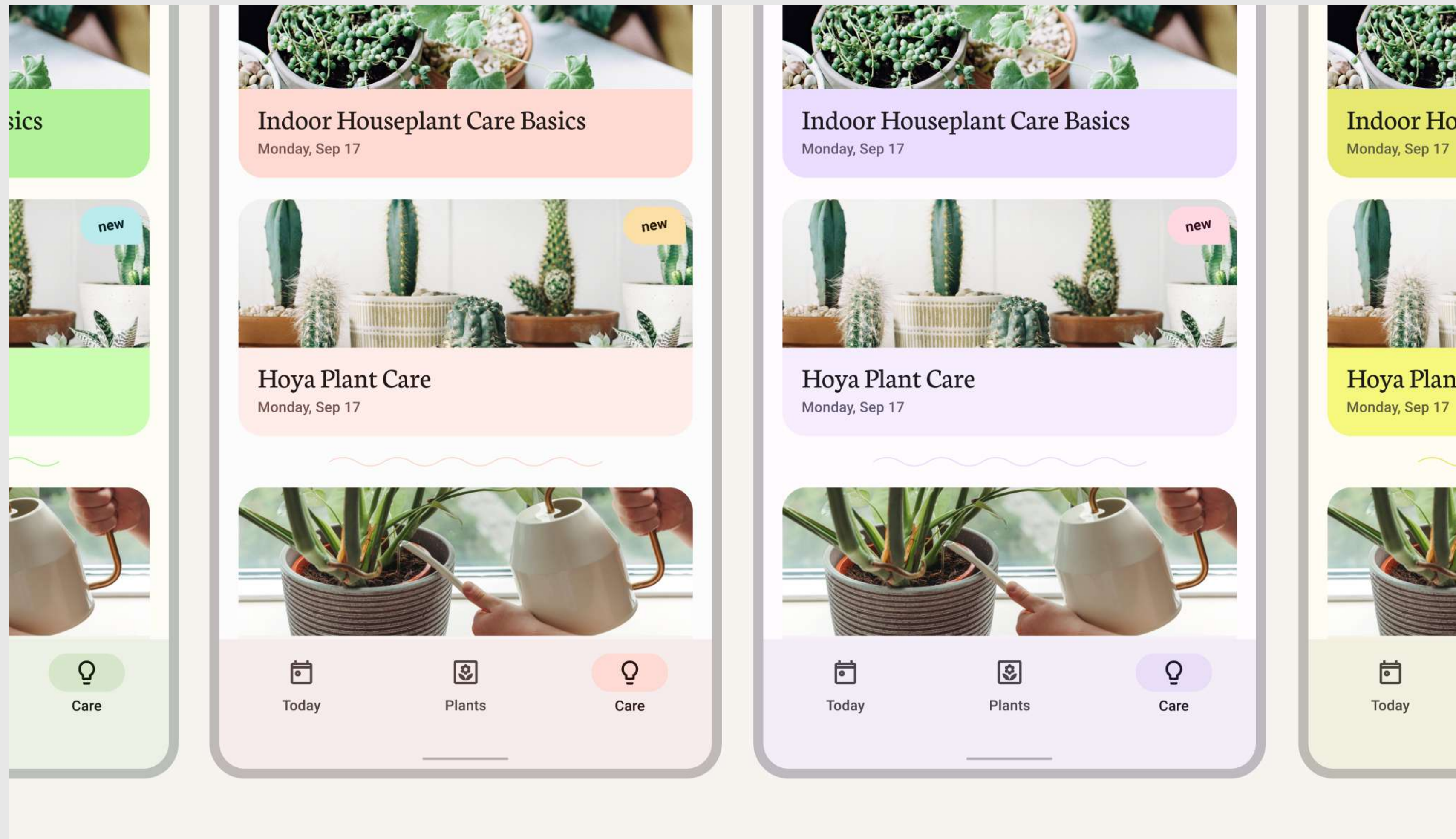
Material Design



App nativo, híbrido ou customizável

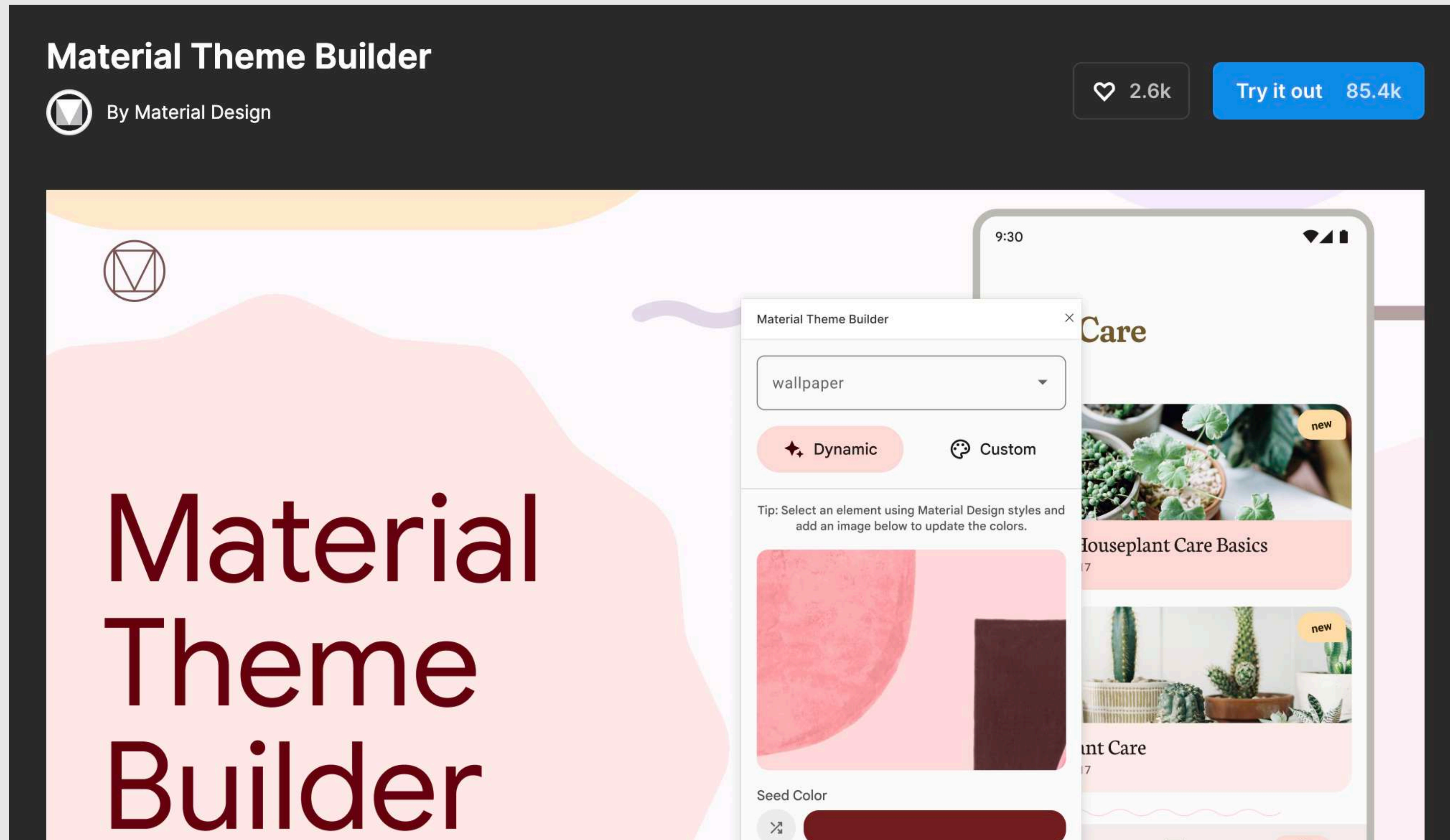
Material Design é um sistema adaptável de diretrizes, componentes e ferramentas que suportam as melhores práticas de design de interface do usuário

App nativo, híbrido ou customizável



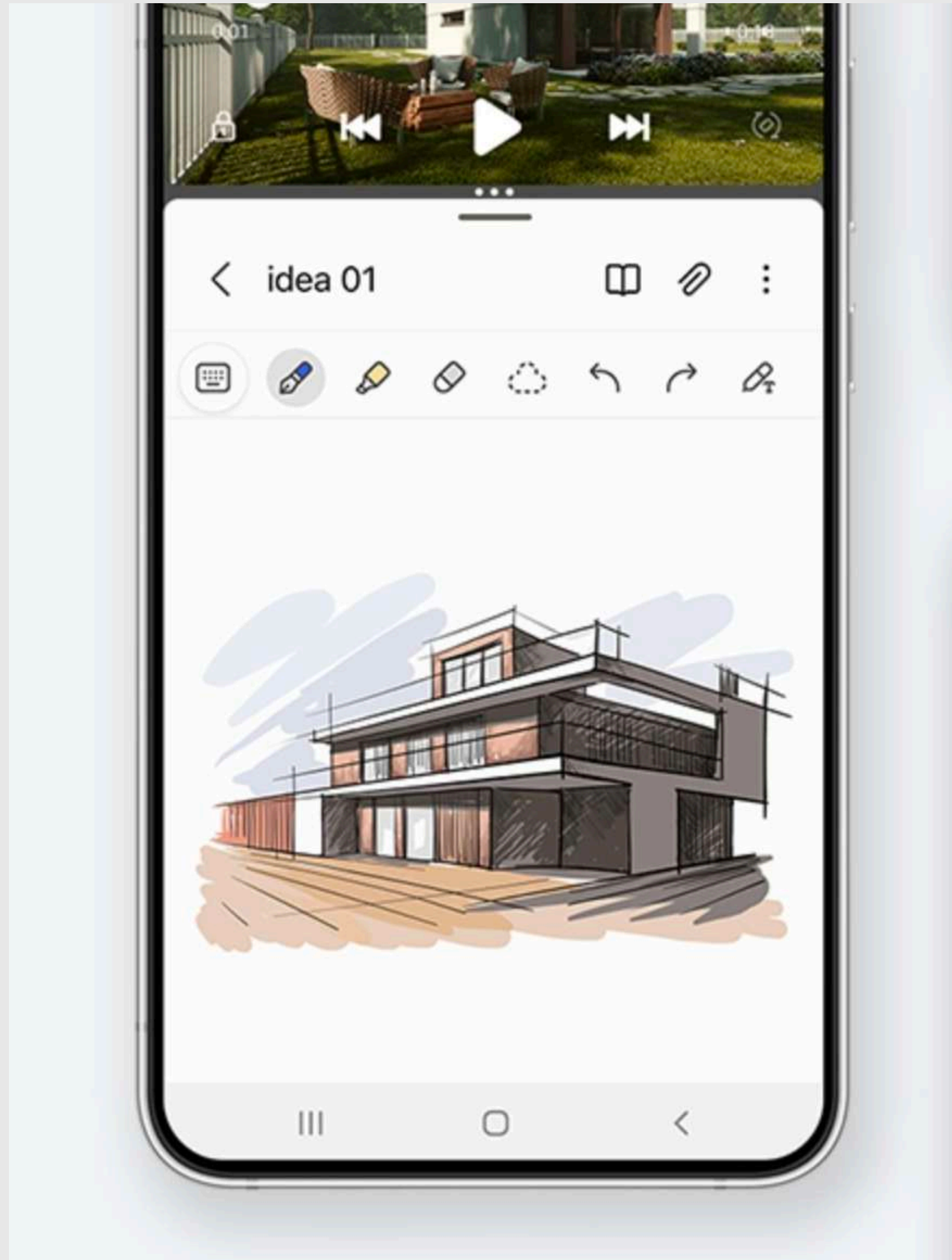
Dynamic color

App nativo, híbrido ou customizável



Theme builder

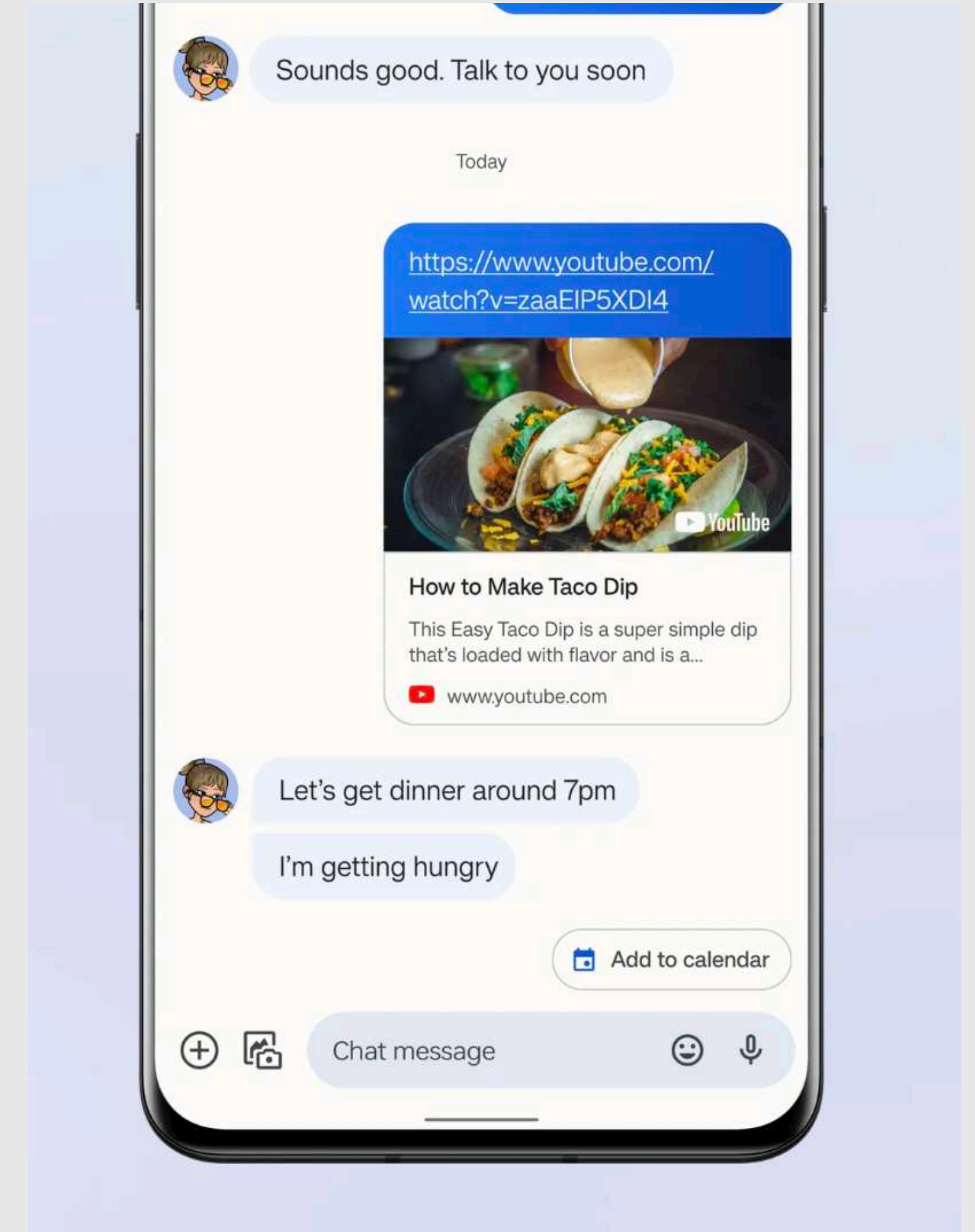
App nativo, híbrido ou customizável



Samsung One UI



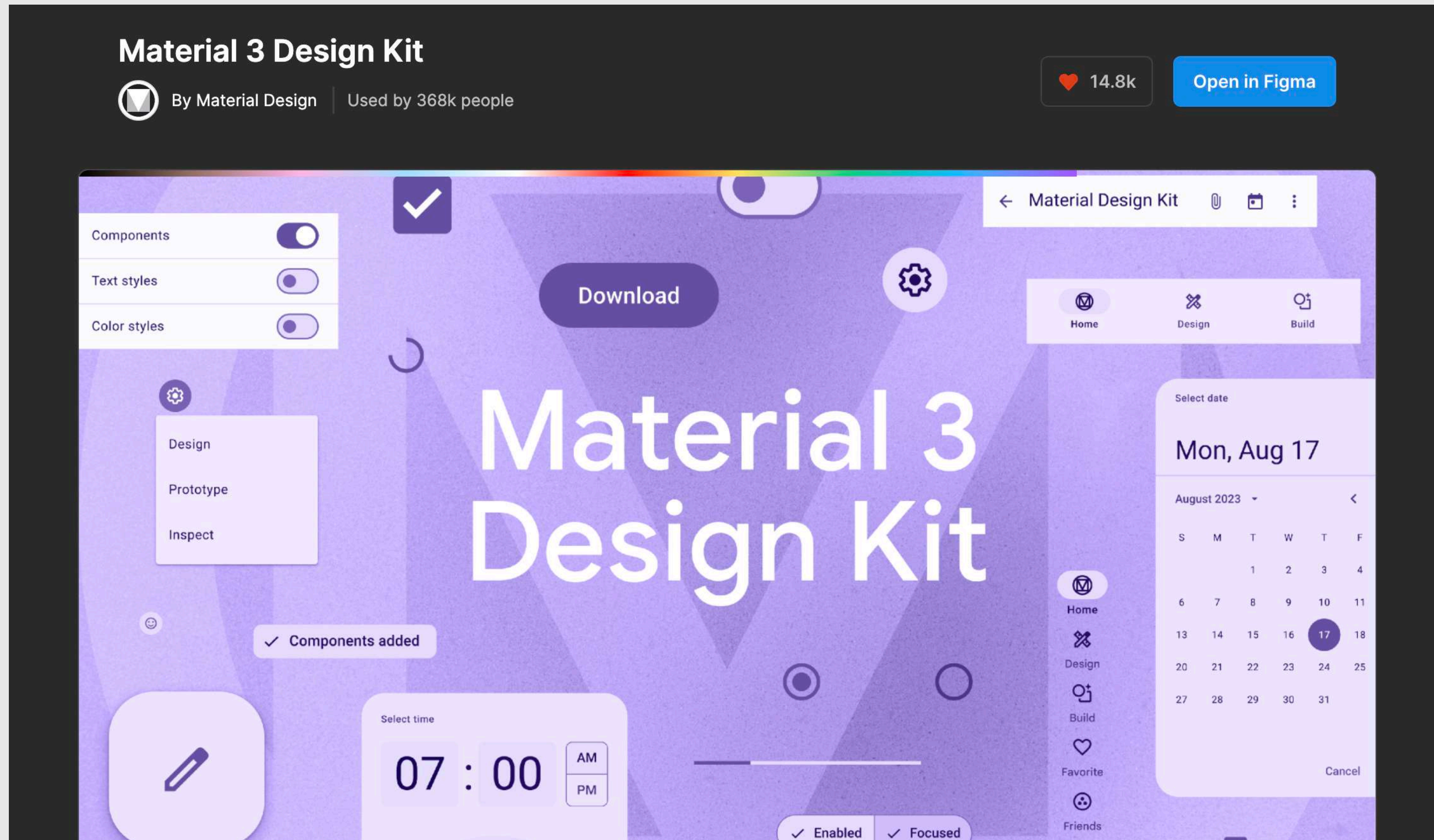
Xiaomi MIUI



Oneplus Oxygen UI

**ELEMENTOS DE
UM APP
ANDROID PURO**

Figma



Figma design kit

FOUNDATIONS & STYLES

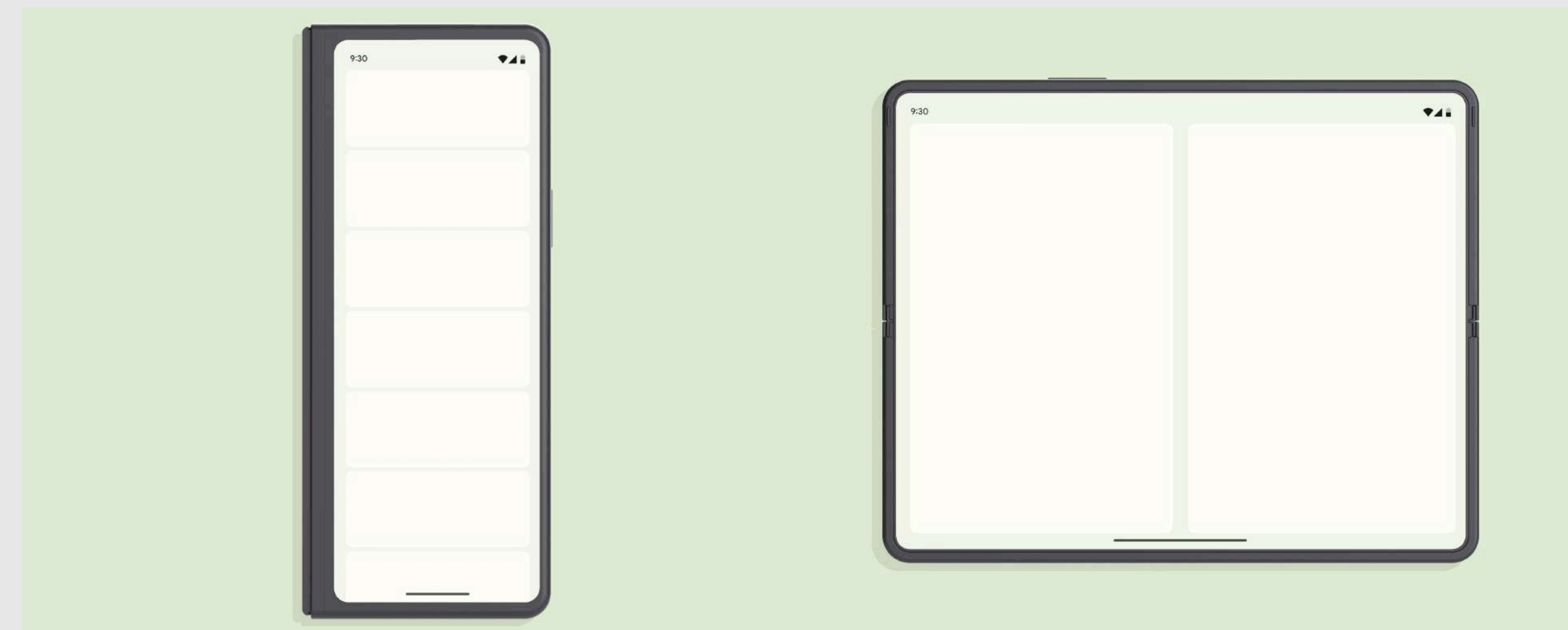
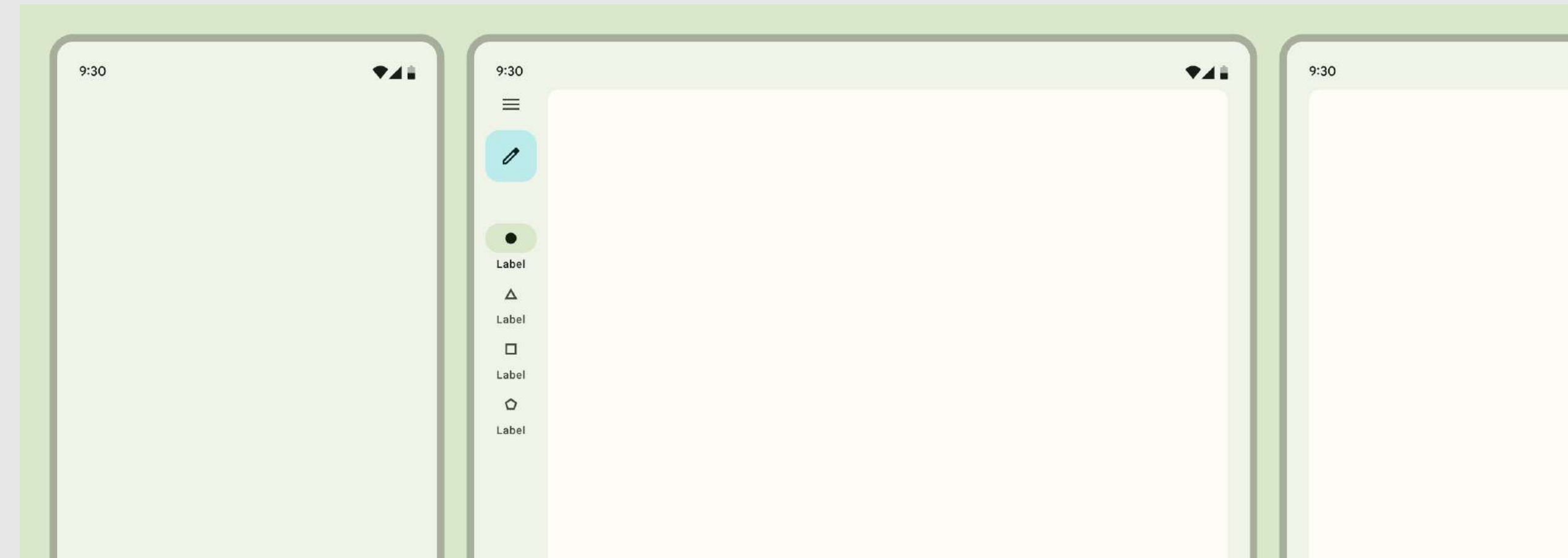
Android Foundations & Styles

- Layout (Grid)
- Tipografia
- Cores
- UI icons (Material icons)
- Elevação
- App icons
- Gestos

LAYOUT

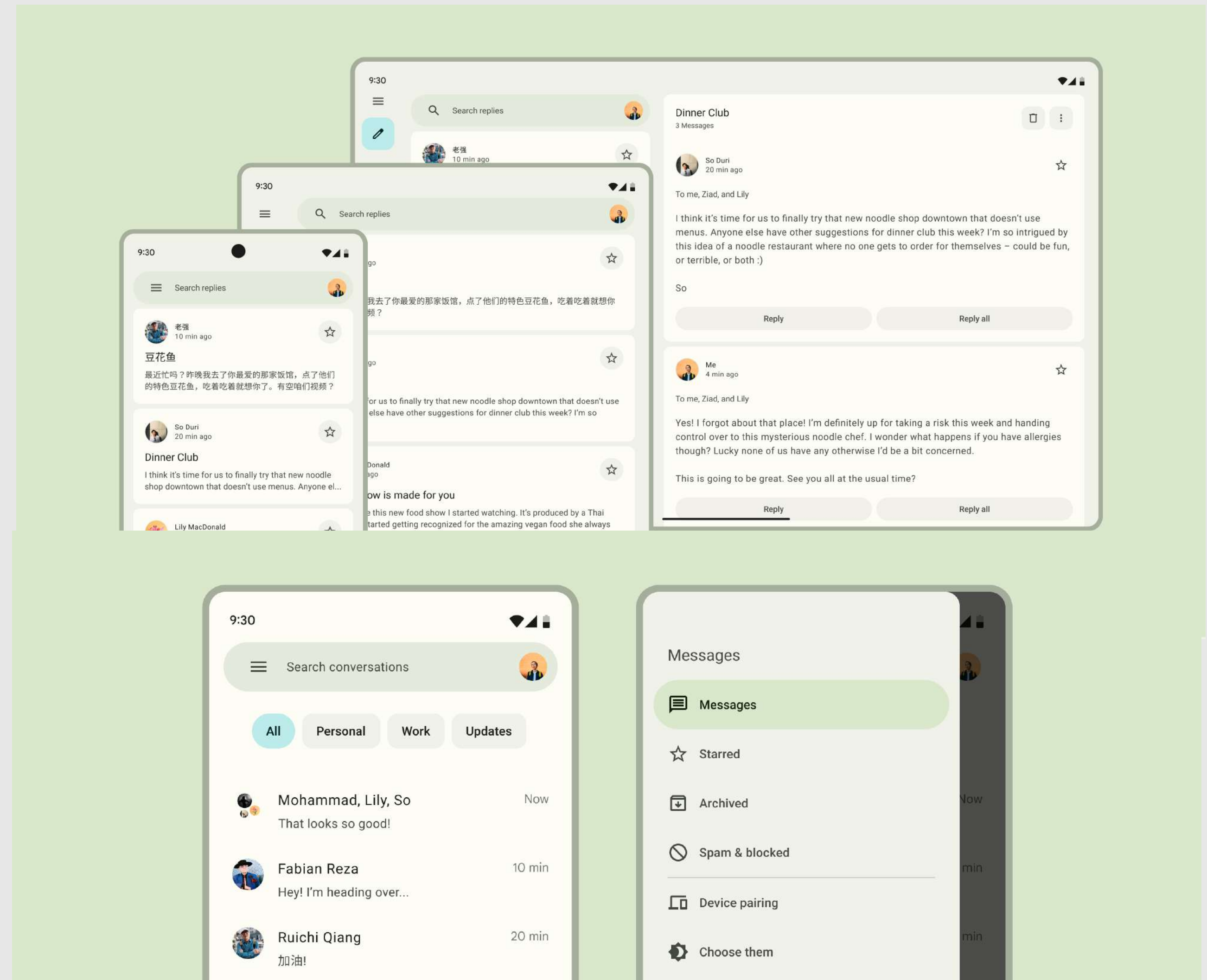
Android Foundations – Layout (Grid)

- Os layouts de produtos devem se adaptar para caber em diferentes tamanhos de tela e fatores de forma, incluindo dispositivos móveis, tablets, dobráveis e de tela grande

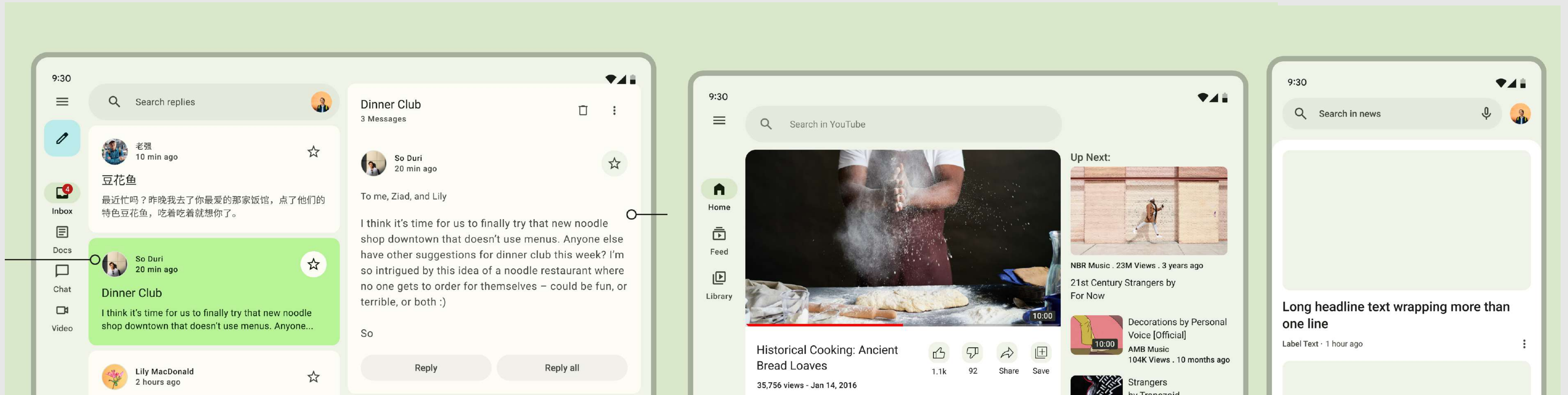


Android Foundations – Layout (Grid)

- Window sizes
(tamanhos de janelas):
Compacto, médio e
expandido



Android Foundations – Layout (Grid)



List-detail

Quando existe uma relação entre um elemento de uma lista e seu detalhe

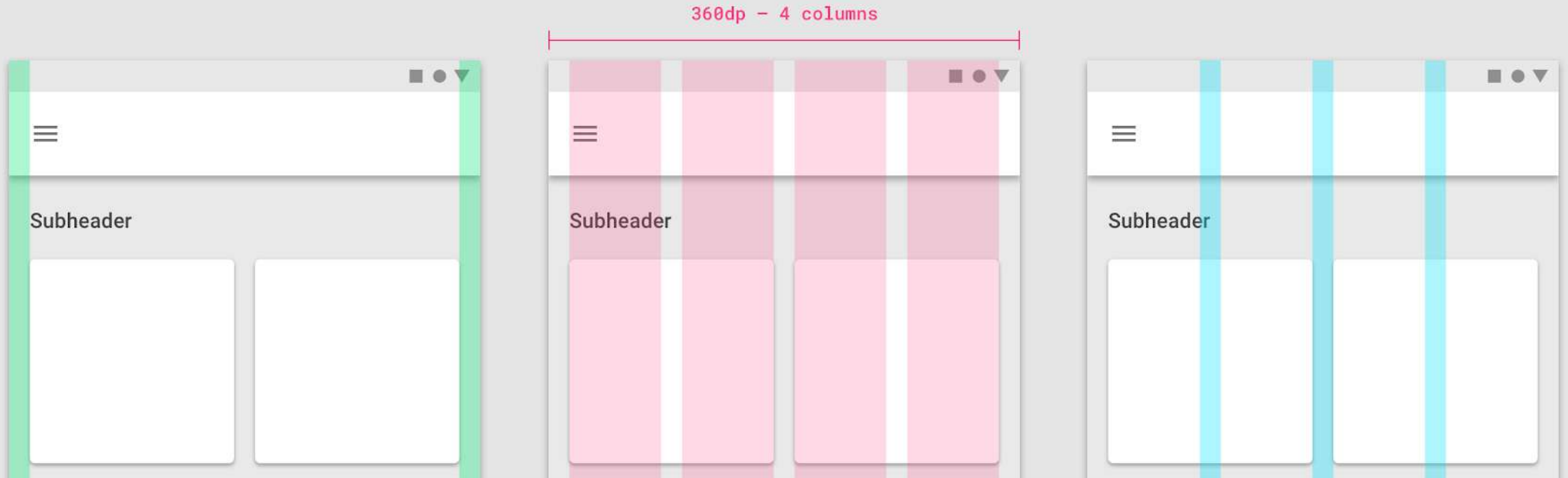
Supporting pane

Conteúdo organizado em em áreas primárias e secundárias.

Feed

Conteúdo empilhado com itens individuais ocupando a largura do painel

Android Foundations – Layout (Grid)



TIPOGRAFIA

Android Foundations – Tipografia

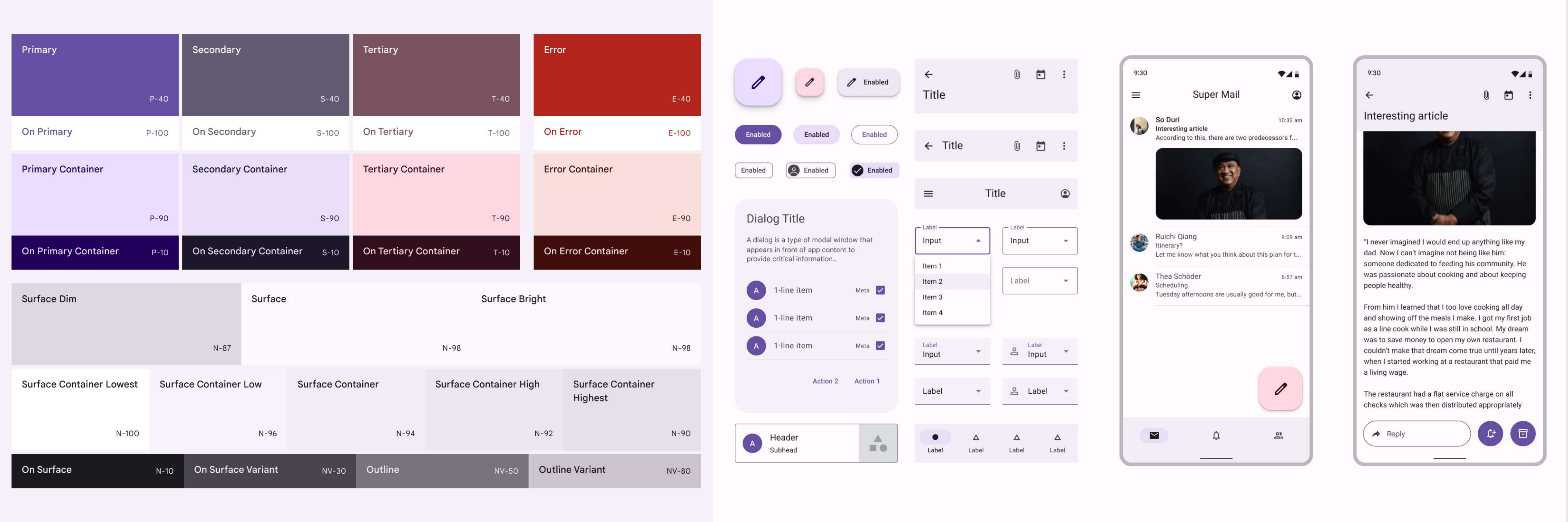
- Use as fontes de sistema, como Roboto Flex
- Ou customize a paleta tipográfica de acordo com a identidade da marca
- Ajuste o peso, o tamanho e a cor da fonte para enfatizar informações importantes e evidenciar a hierarquia



CORES

Android Foundations – Cores

A cor dinâmica altera as cores de um aplicativo com base em diferentes entradas, como papel de parede do telefone, conteúdo no aplicativo ou configurações do usuário

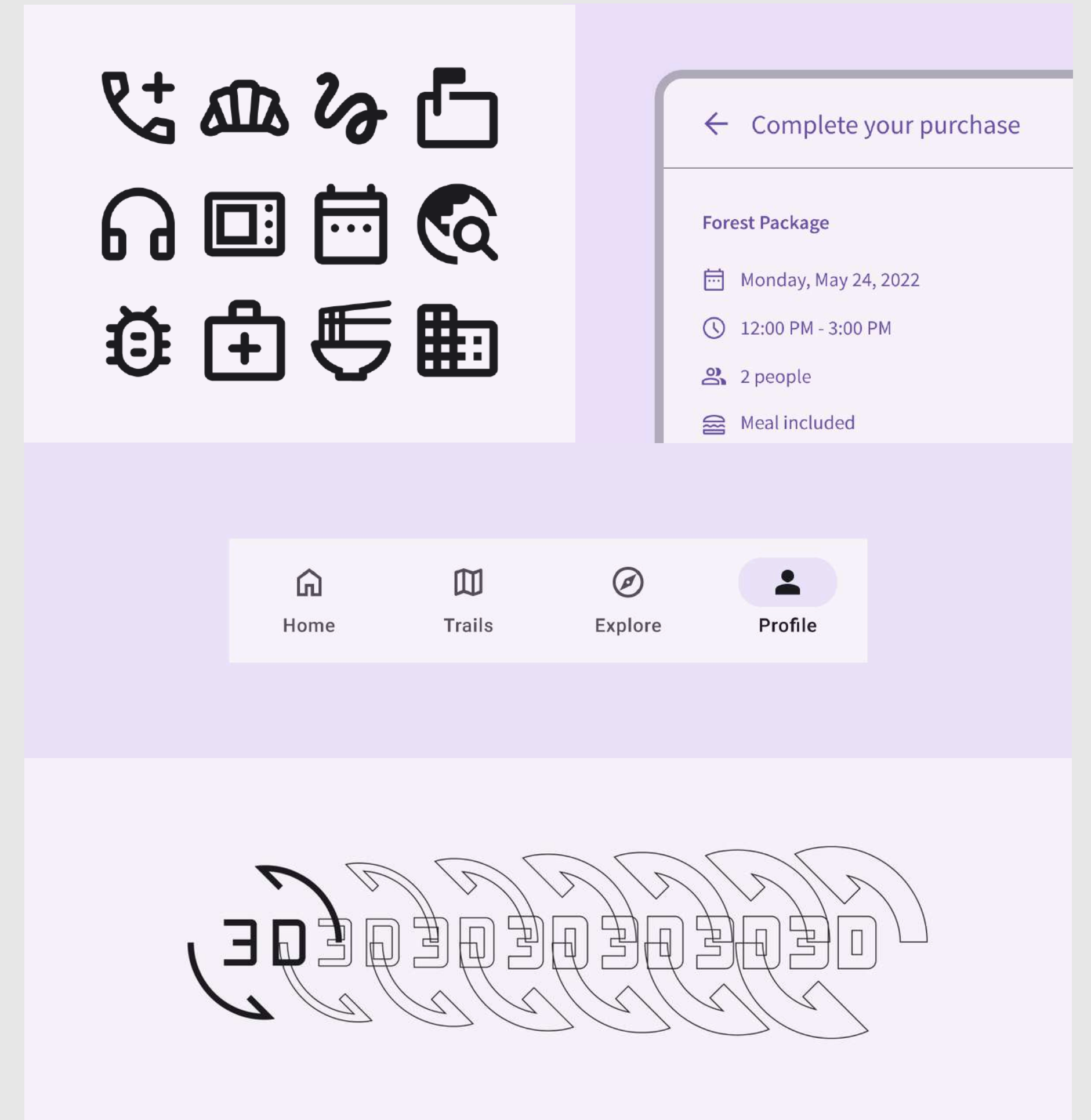


UI ICONS

MATERIAL ICONS

Android Foundations – UI icons (Material Symbols)

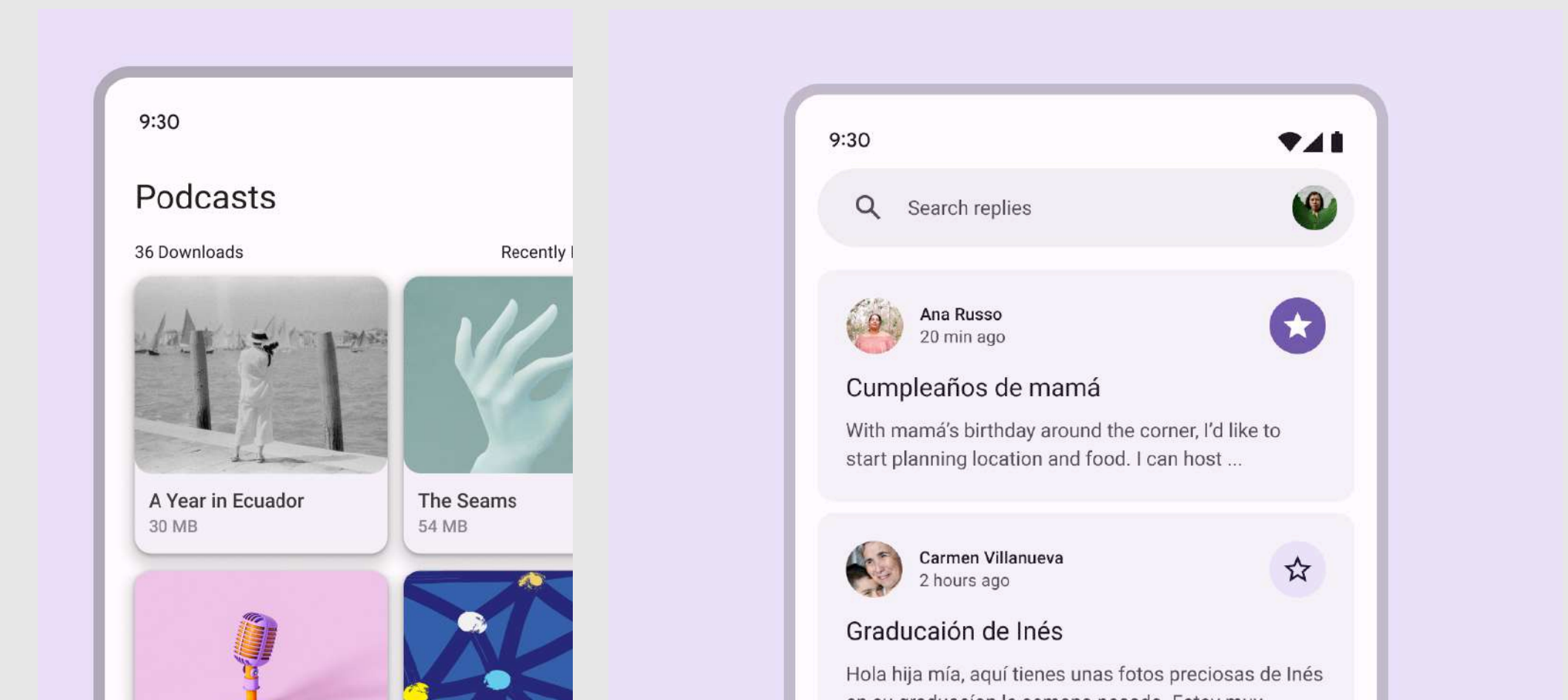
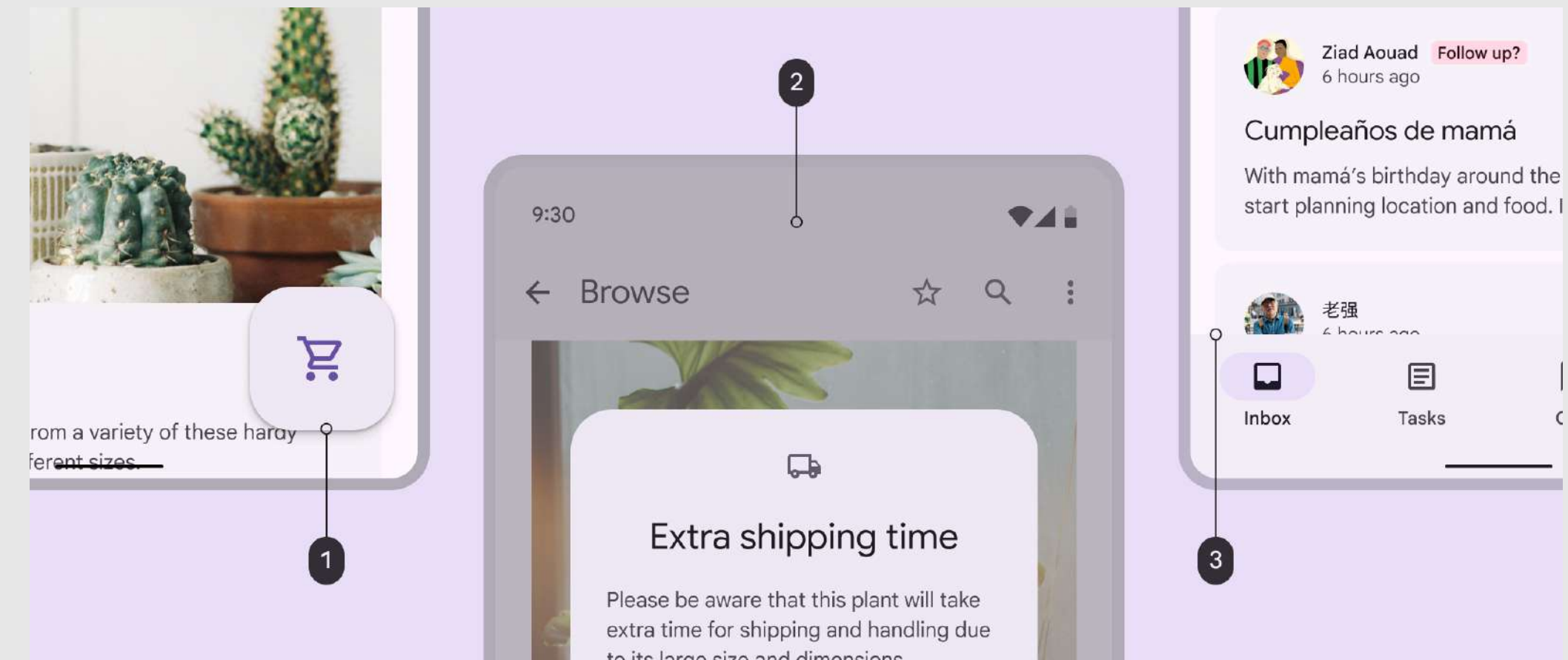
- Usados para representar ações comuns
- Os Material Symbols são o padrão e estão disponíveis em três estilos: contornado, arredondado e nítido (sharp) e possuem pesos variados



ELEVAÇÃO

Android Foundations – Elevação

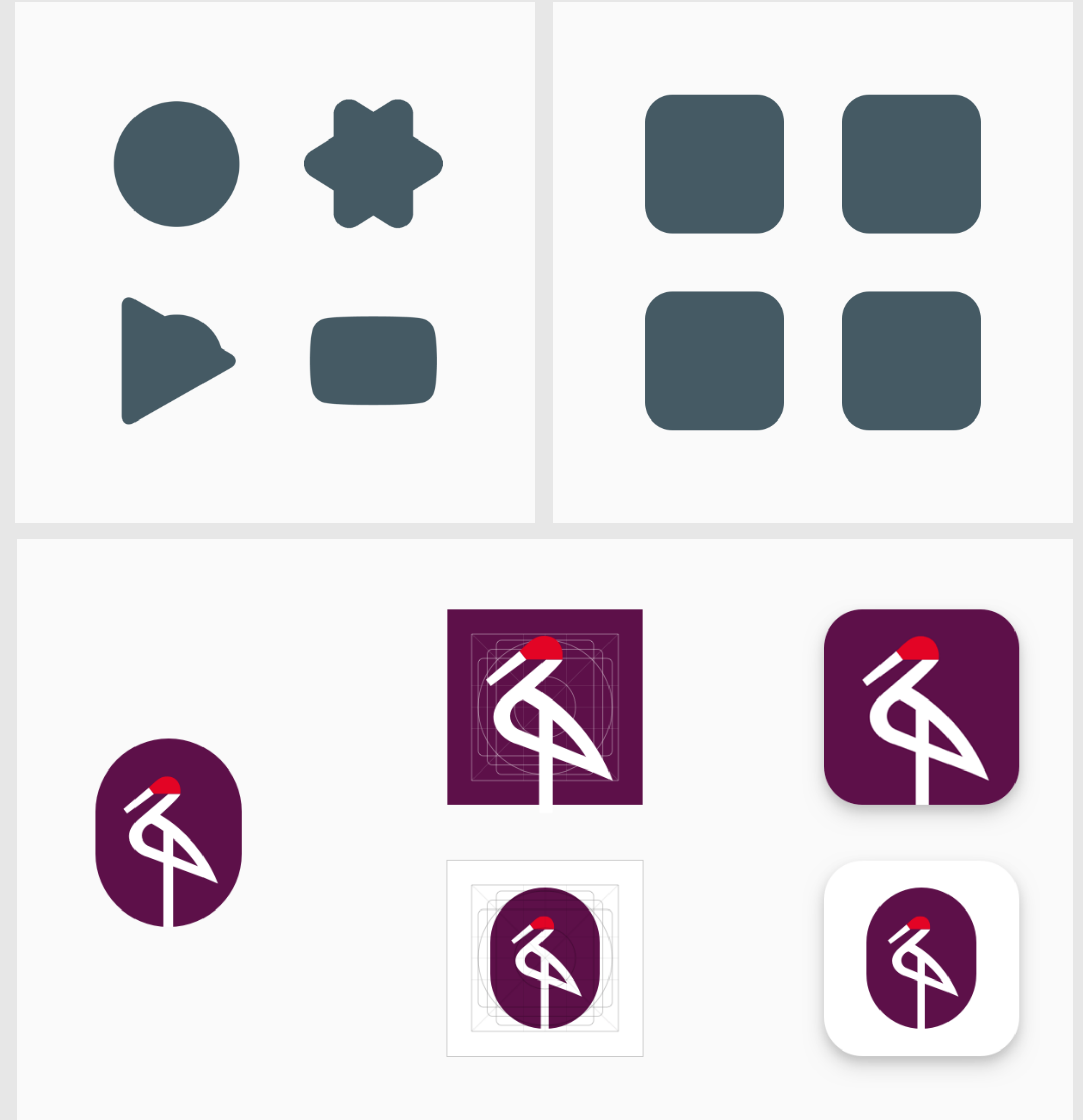
- Expressam o grau de elevação entre as superfícies e trazer mais profundidade para a UI
- 1. A elevação de um FAB ajuda a separá-lo do conteúdo do corpo
- 2. Um fundo aparece abaixo de um modal para comunicar a importância
- 3. As diferenças tonais entre uma barra de aplicativo superior e o conteúdo do corpo indicam superfícies separadas



APP ICONS

Android Foundations – App icons

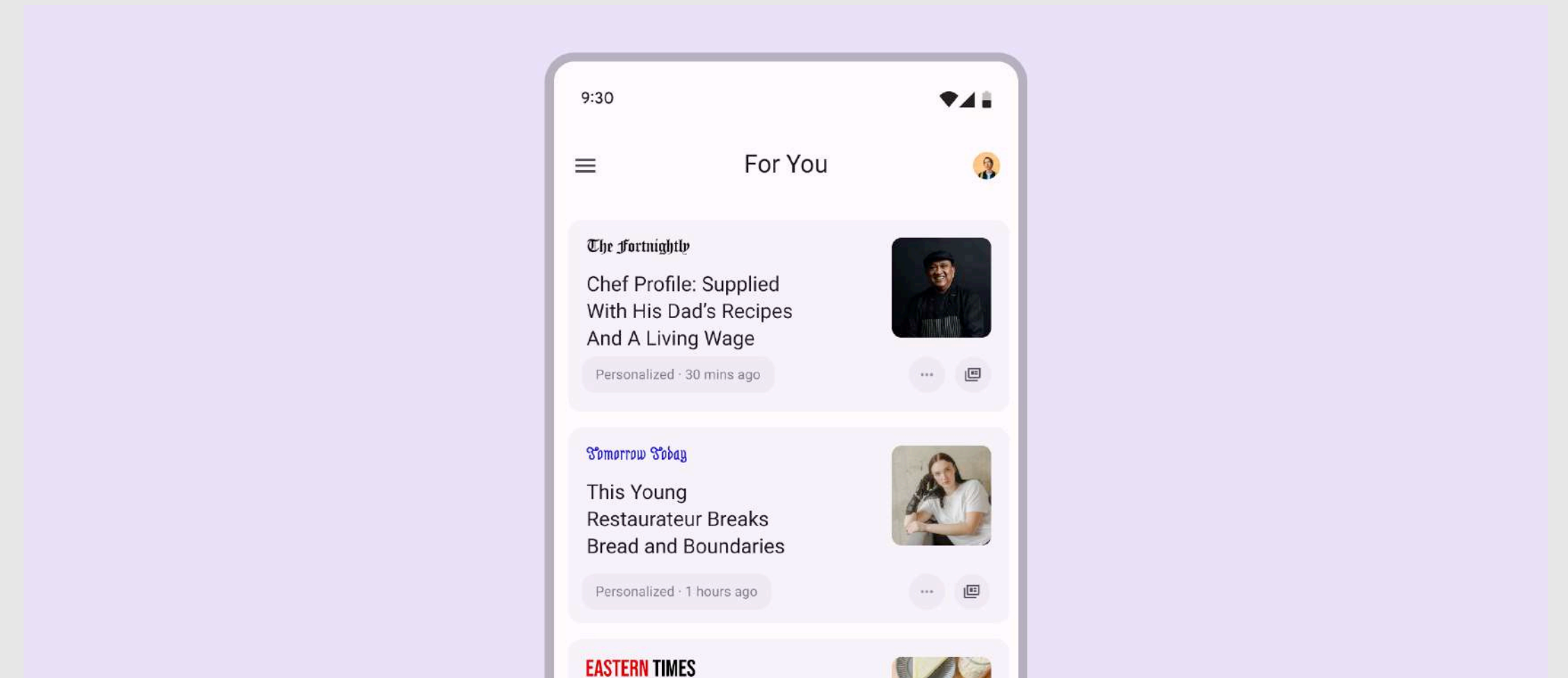
- Novo sistema de ícones para ajustar melhor as diversas artes do desenvolvedor aos vários layouts de interface do usuário
- Trazer consistência e uma aparência mais limpa ao Google Play.



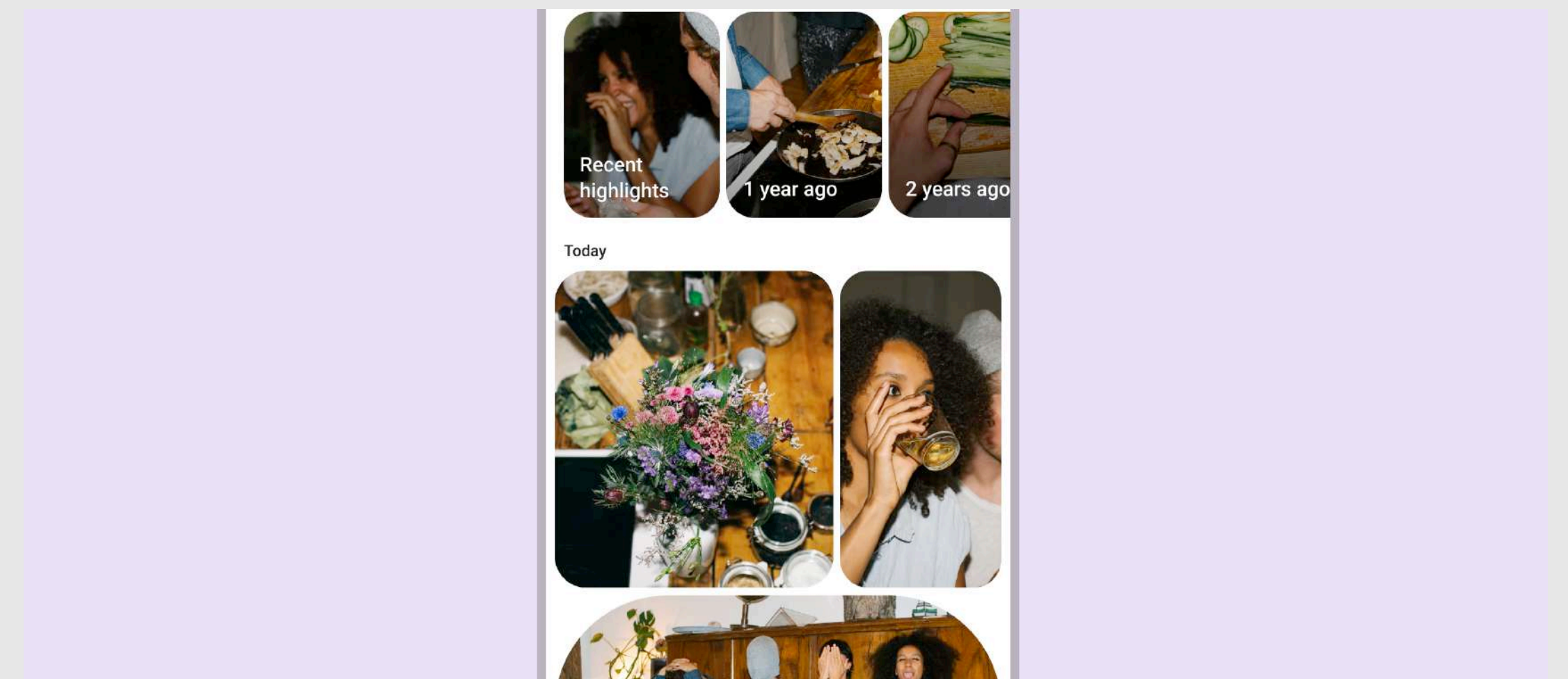
GESTOS

Android Foundations – Gestos

- Toque

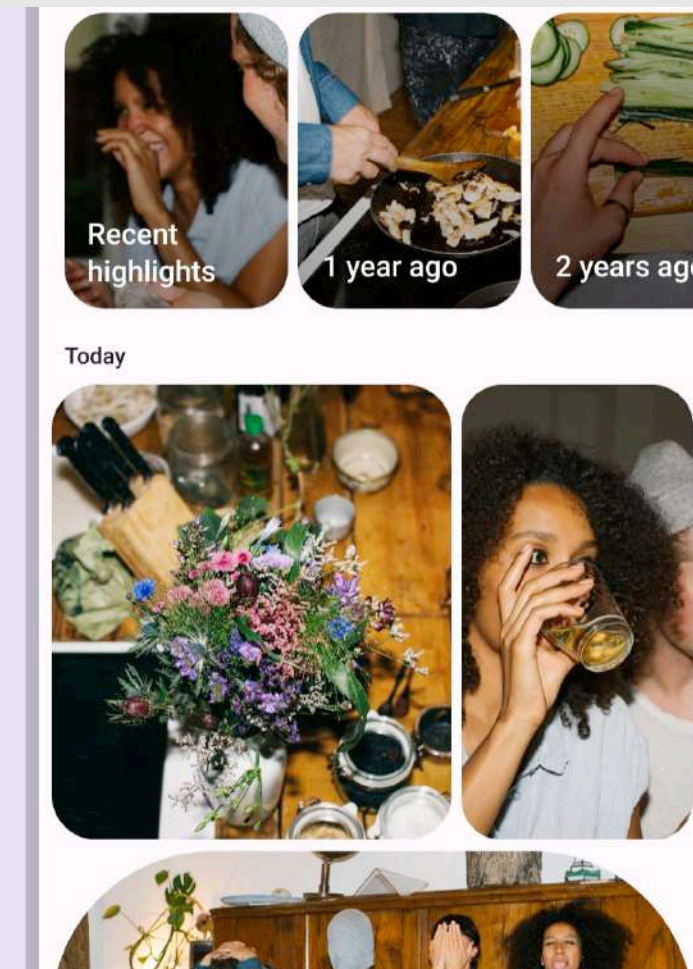
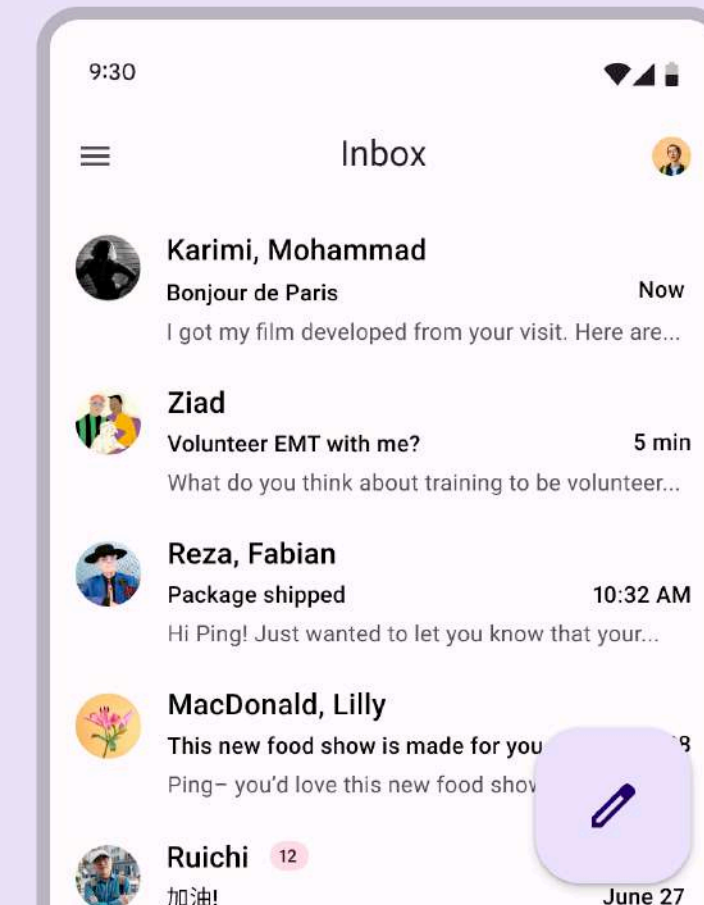


- Toque duplo



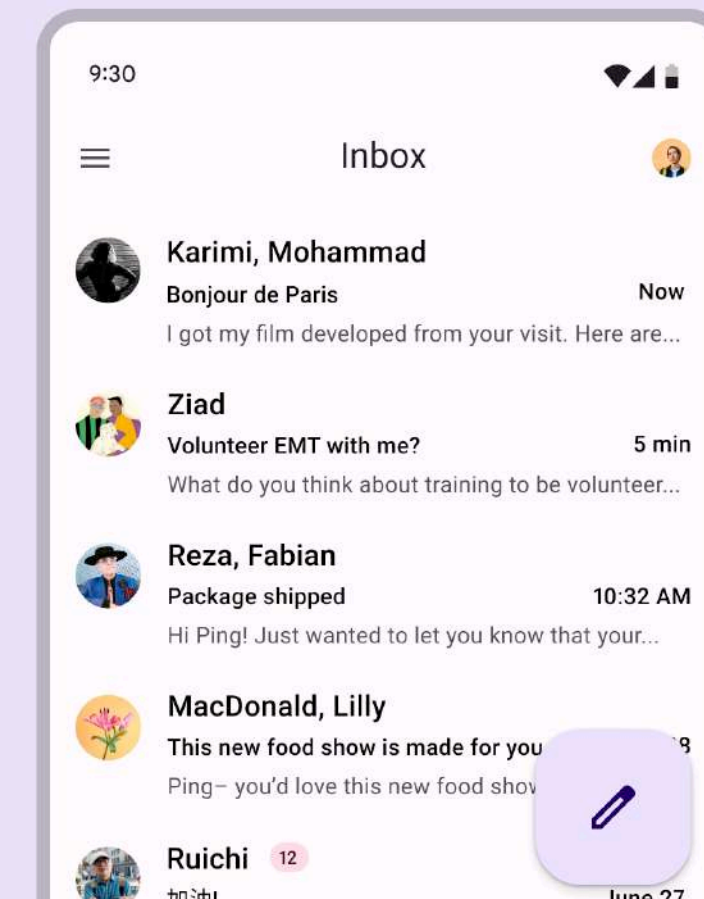
Android Foundations – Gestos

- Toque prolongado (Long press)
- Rolar (scroll)

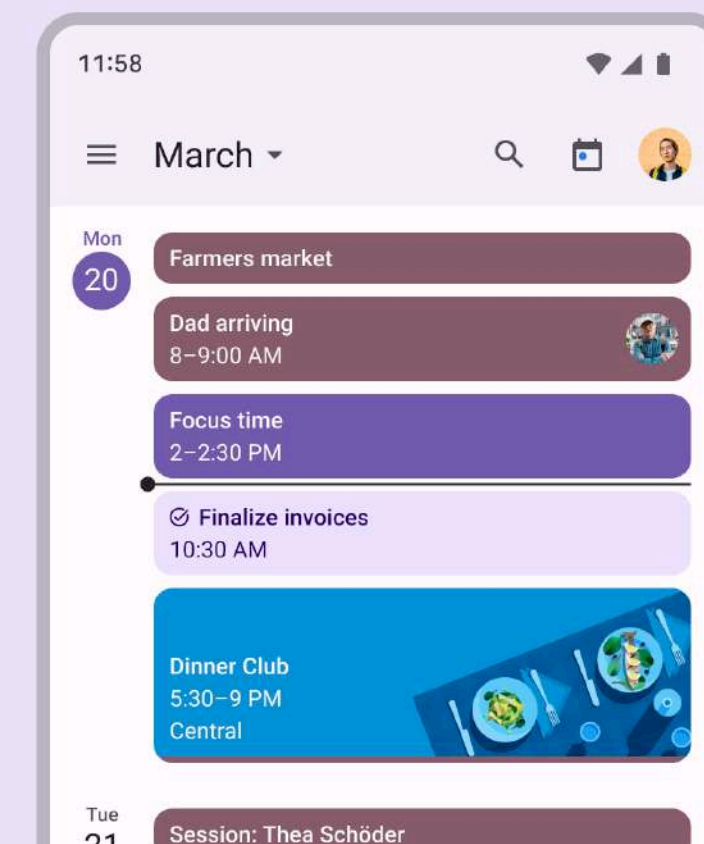


Android Foundations – Gestos

- Segurar e arrastar (drag)

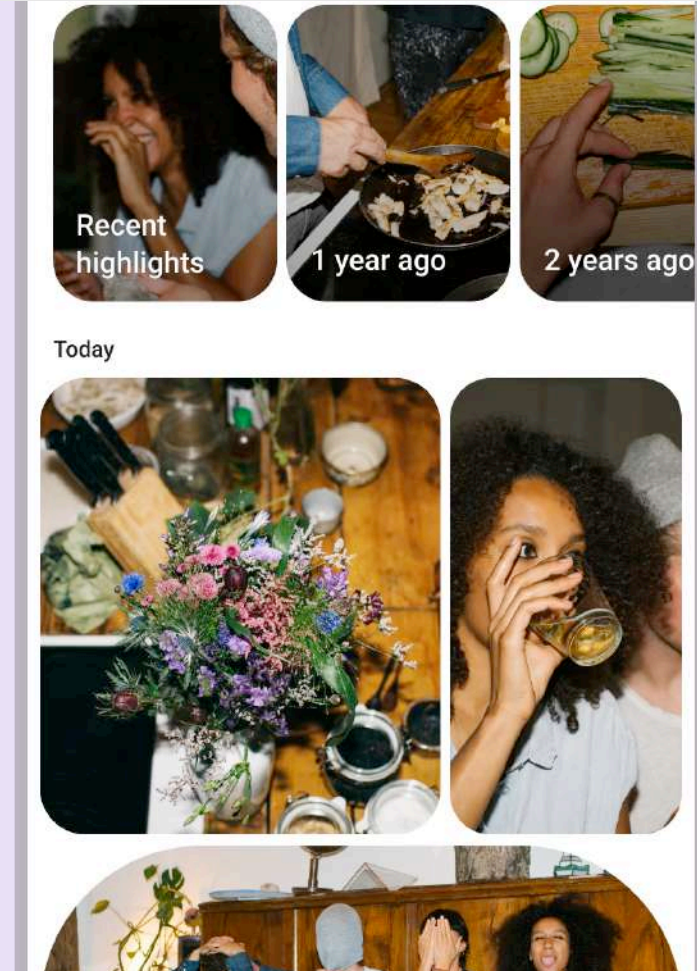


- Pegar e mover

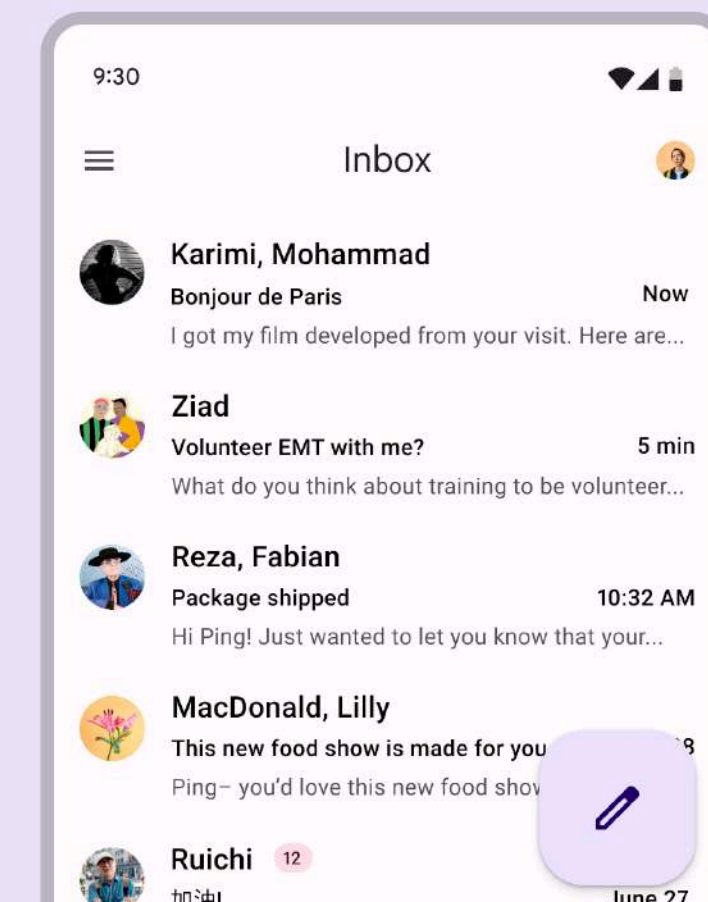


Android Foundations – Gestos

- Pinch (pinça)



- Deslizar (swipe)



MÓDULO 24

AULA 7

Diretrizes de design para Android - Pt.2

COMPONENTS
COMPONENTES

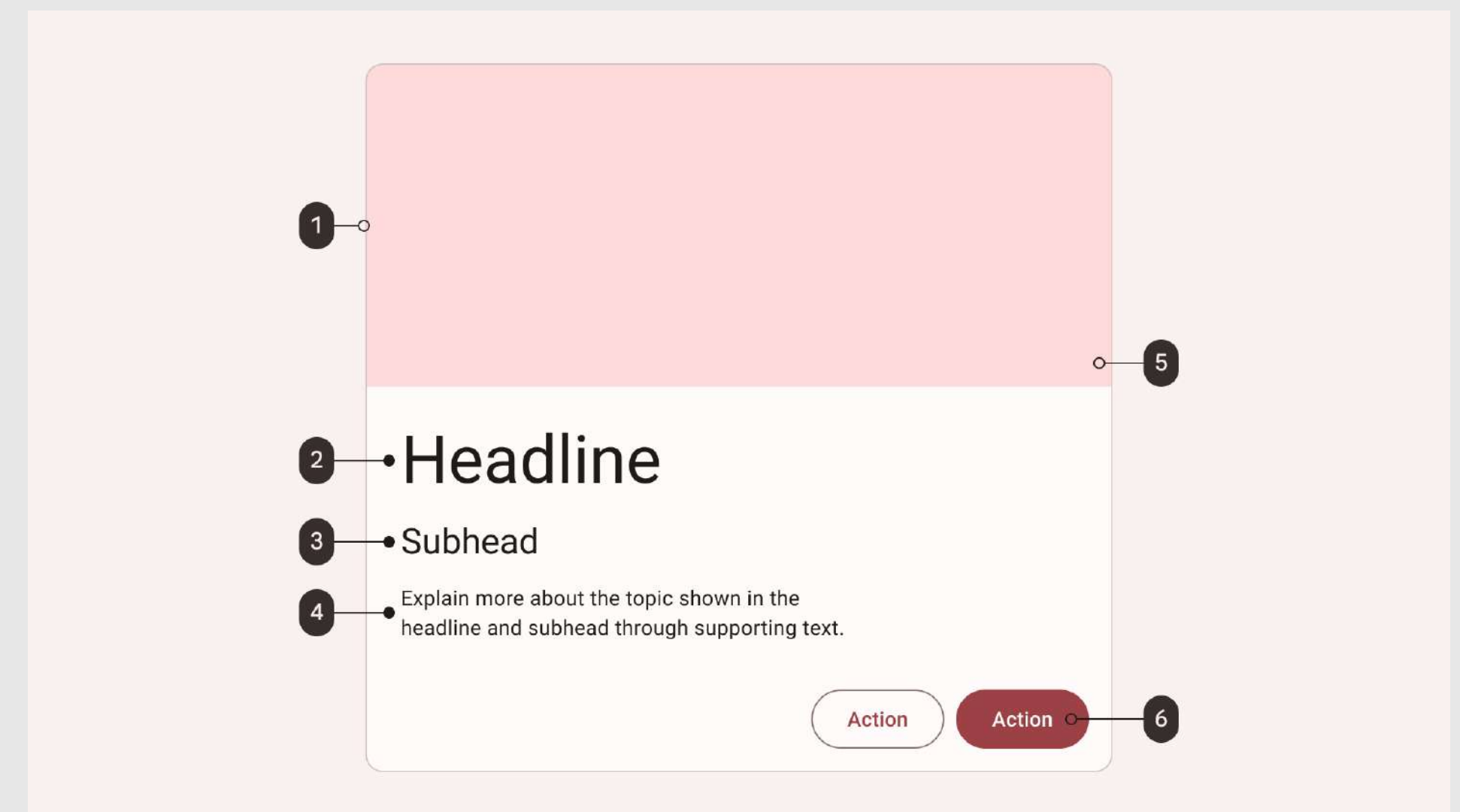
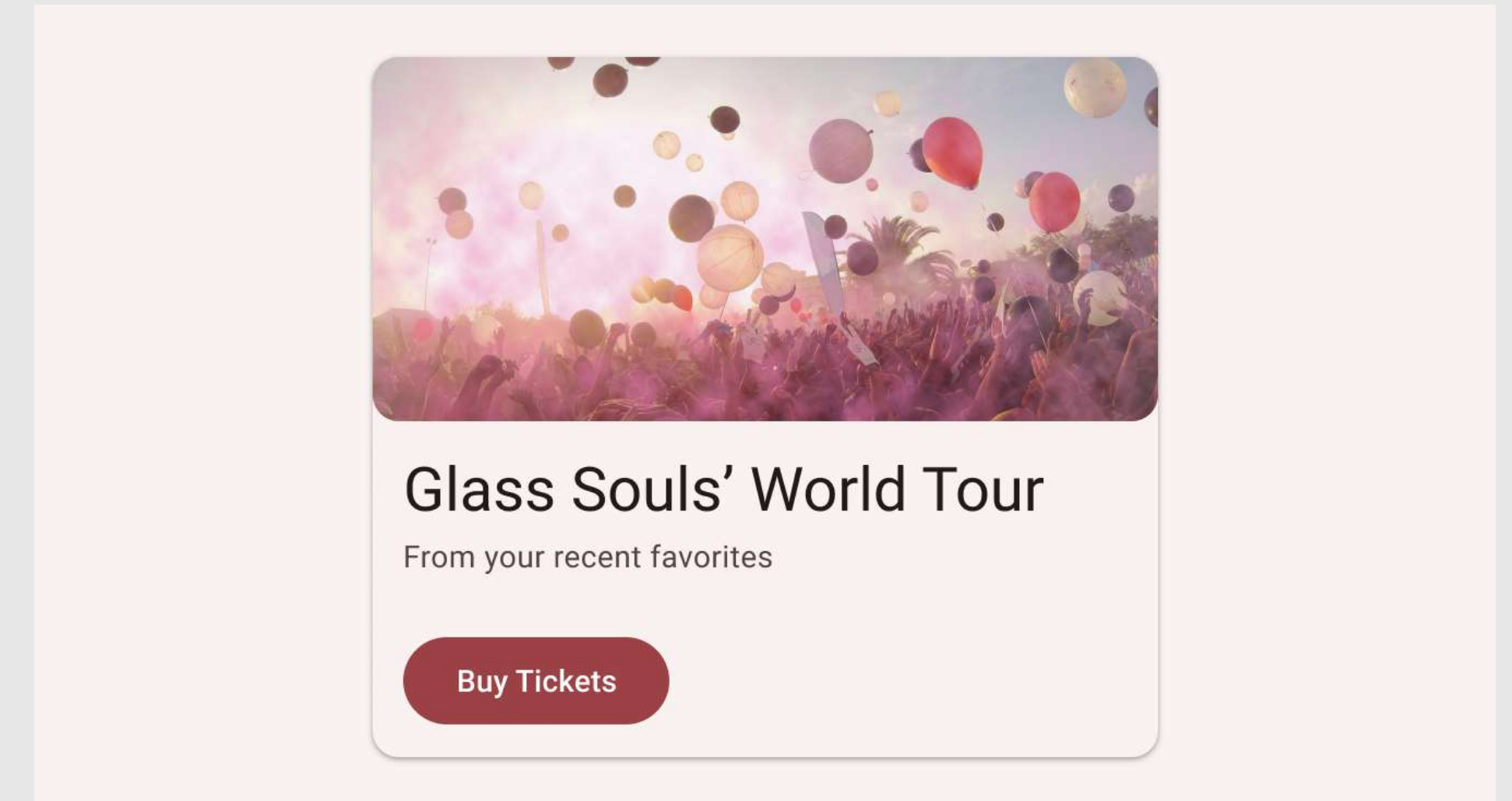
Android Components

- **Ações (botões, tabs)**
- **Communication (snack bar, progress indicators)**
- **Containment (bottom sheets, cards, dialogs)**
- **Navigation (nav bars, drawers)**
- **Seleção e input (pickers, chips, switchers, sliders)**
- **Indicadores de progresso (loading)**

LAYOUT E ORGANIZAÇÃO

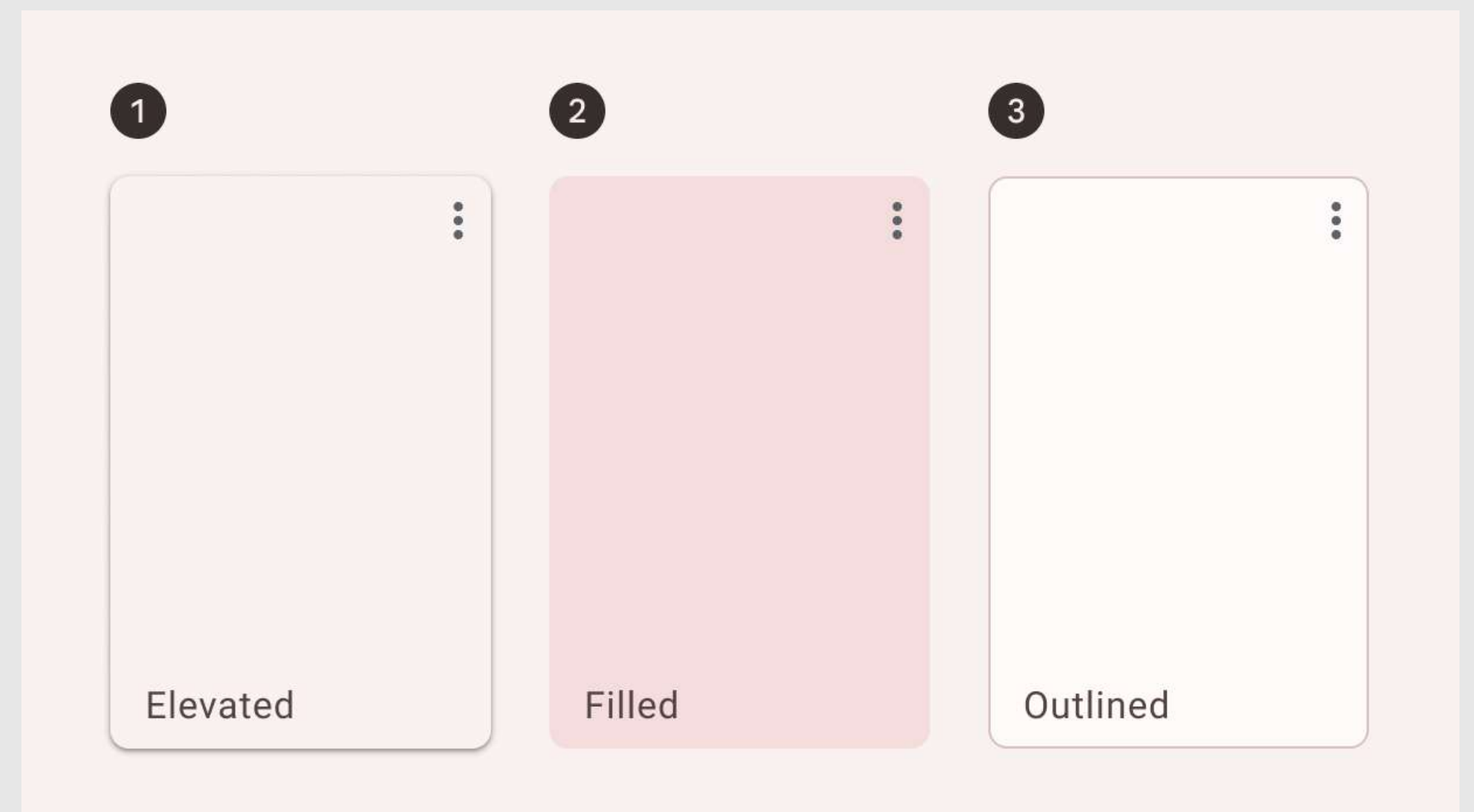
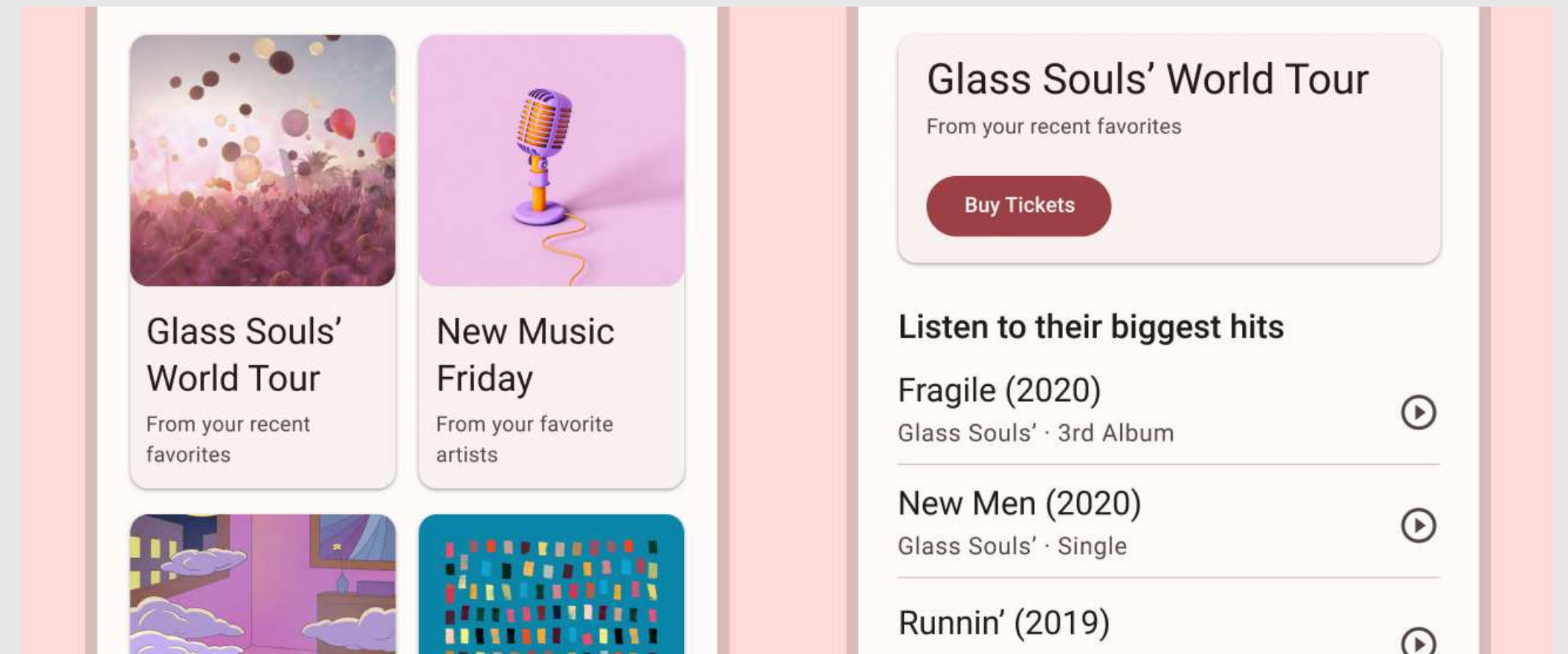
Android Components – Layout: cards

- Cards podem exibir conteúdo e ações sobre um único tópico
- Devem ser fáceis de escanear as informações relevantes e acionáveis e deixar clara hierarquia visual



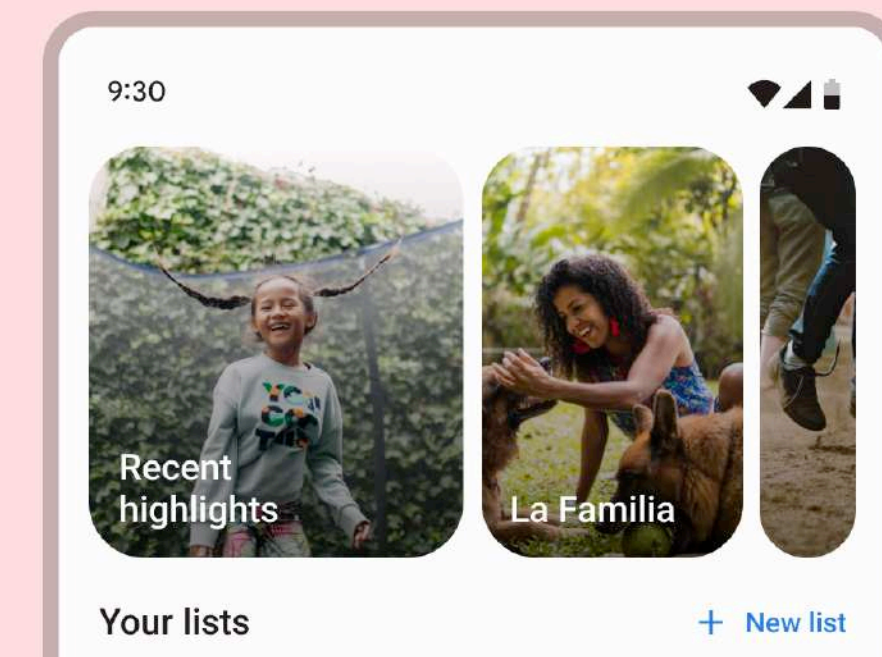
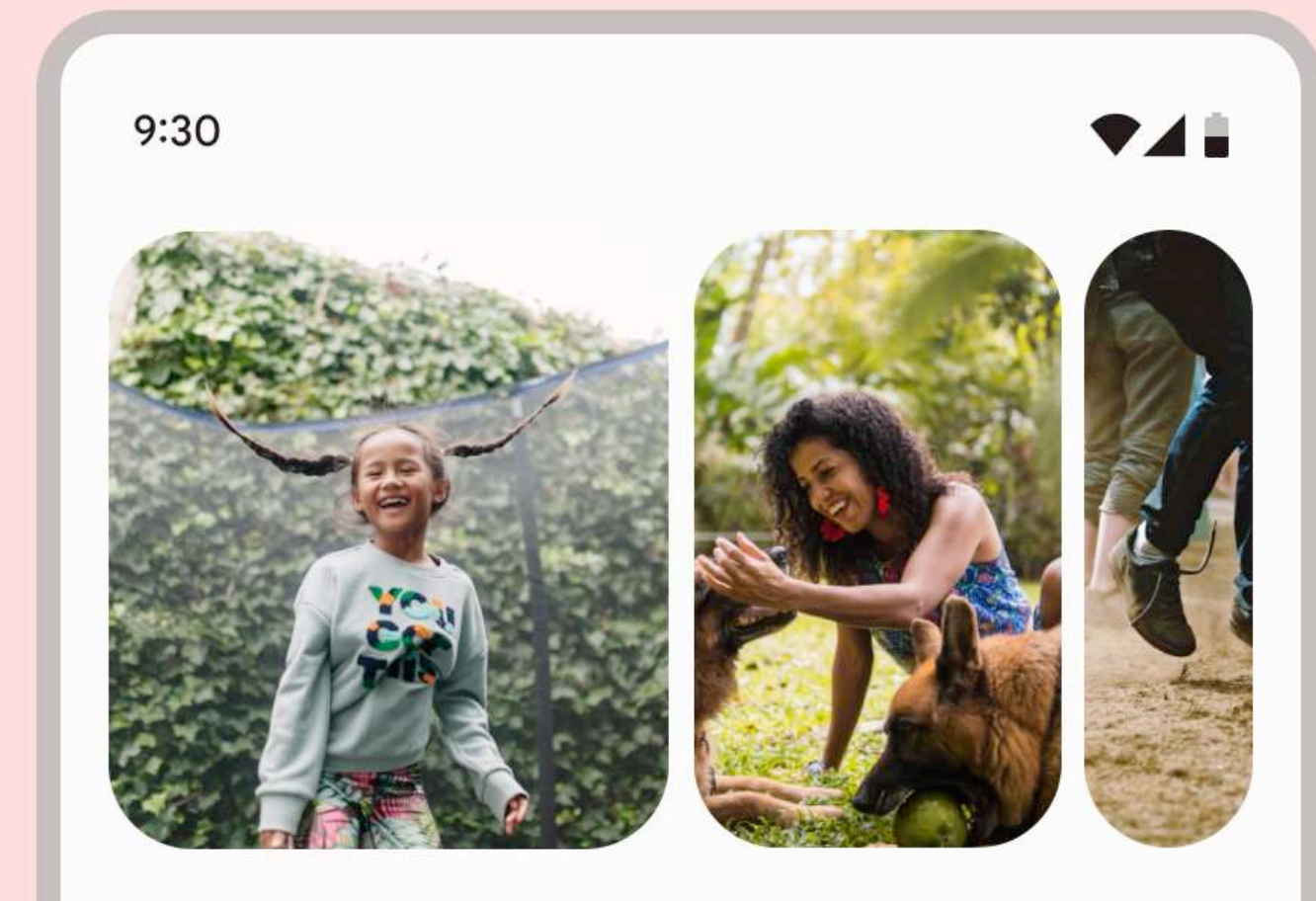
Android Components – Layout: cards

- Cards podem servir como pontos de entrada para níveis mais profundos de detalhes ou navegação
- Podem ter 3 estilos: elevado, preenchido e com contorno



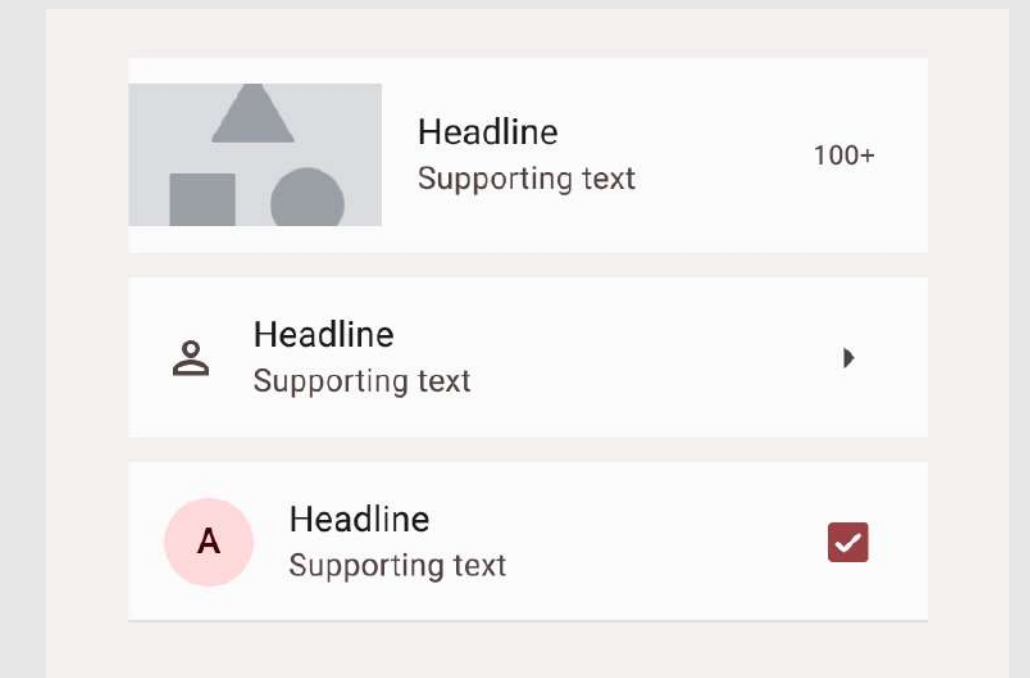
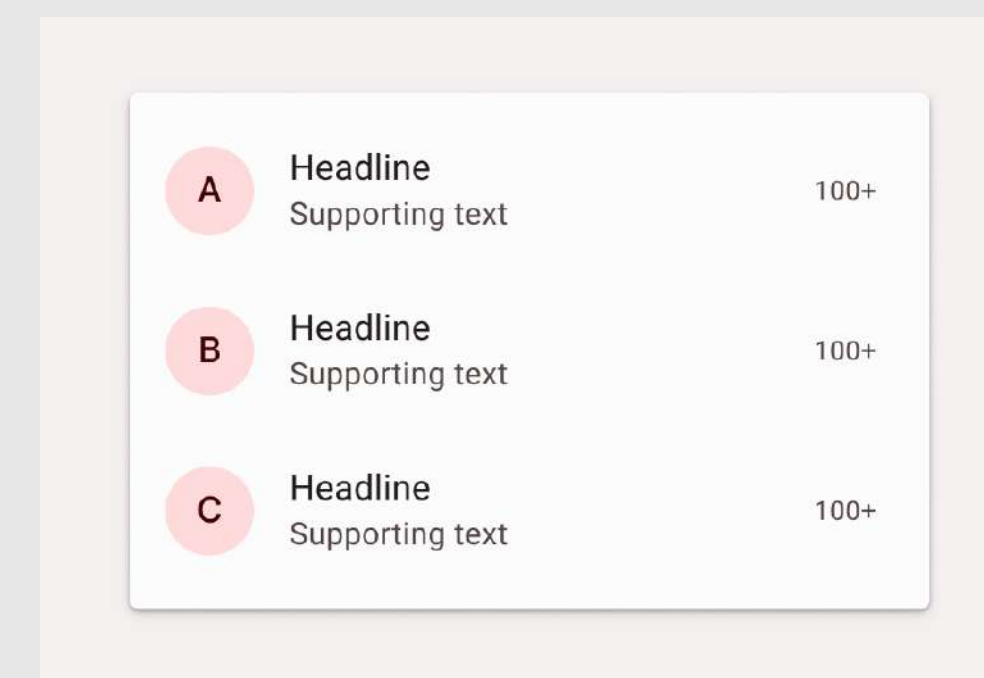
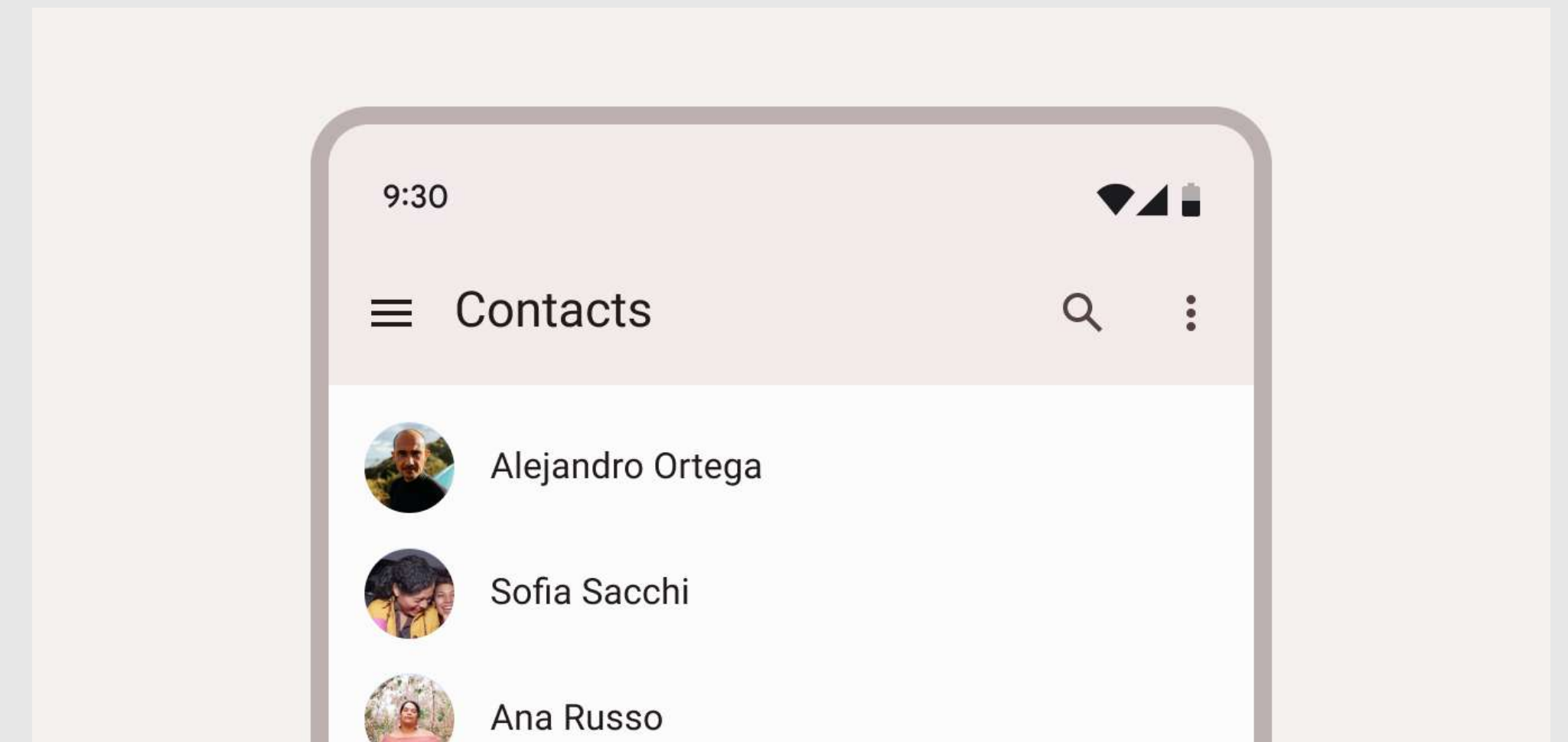
Android Components – Layout: carrossel

- Contém uma coleção de itens que podem ser rolados dentro e fora da tela
- Eles possuem três tamanhos: grande, médio e pequeno. Eles podem mudar de dinamicamente



Android Components – Layout: listas

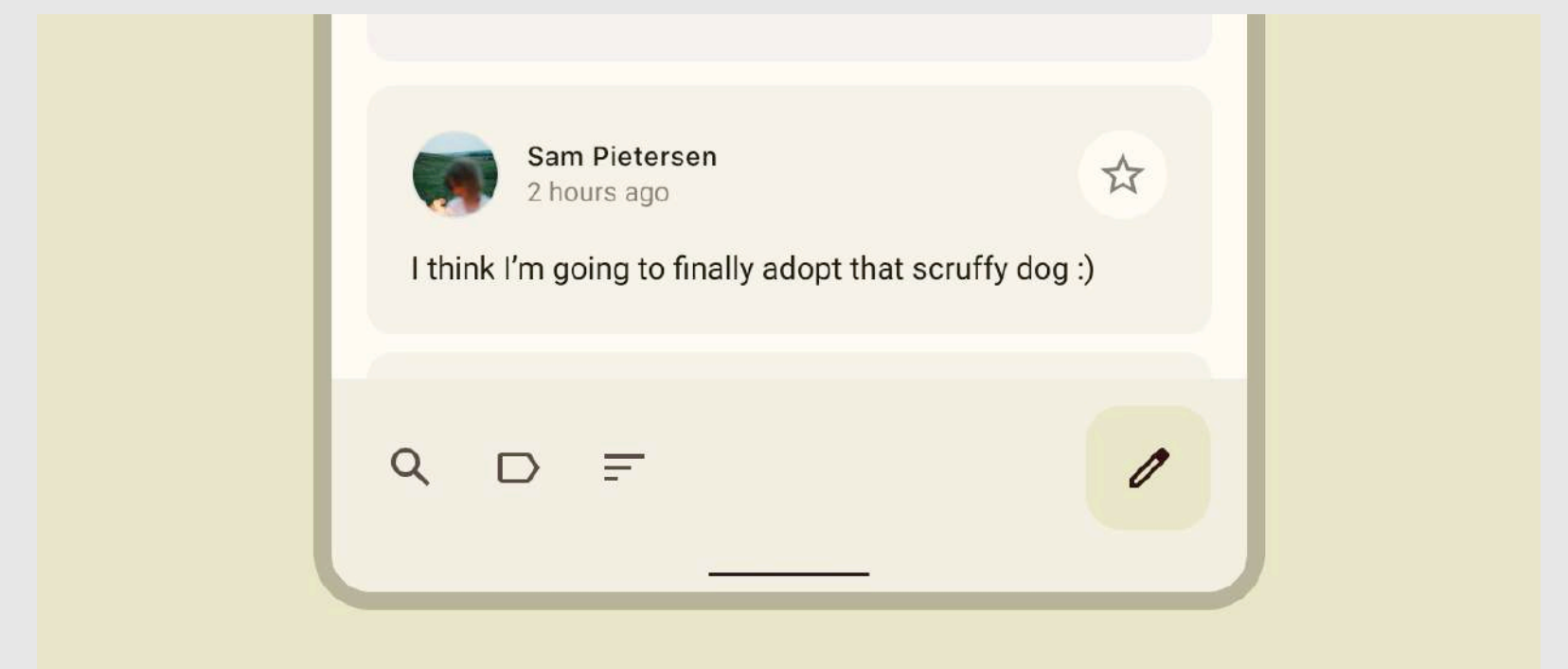
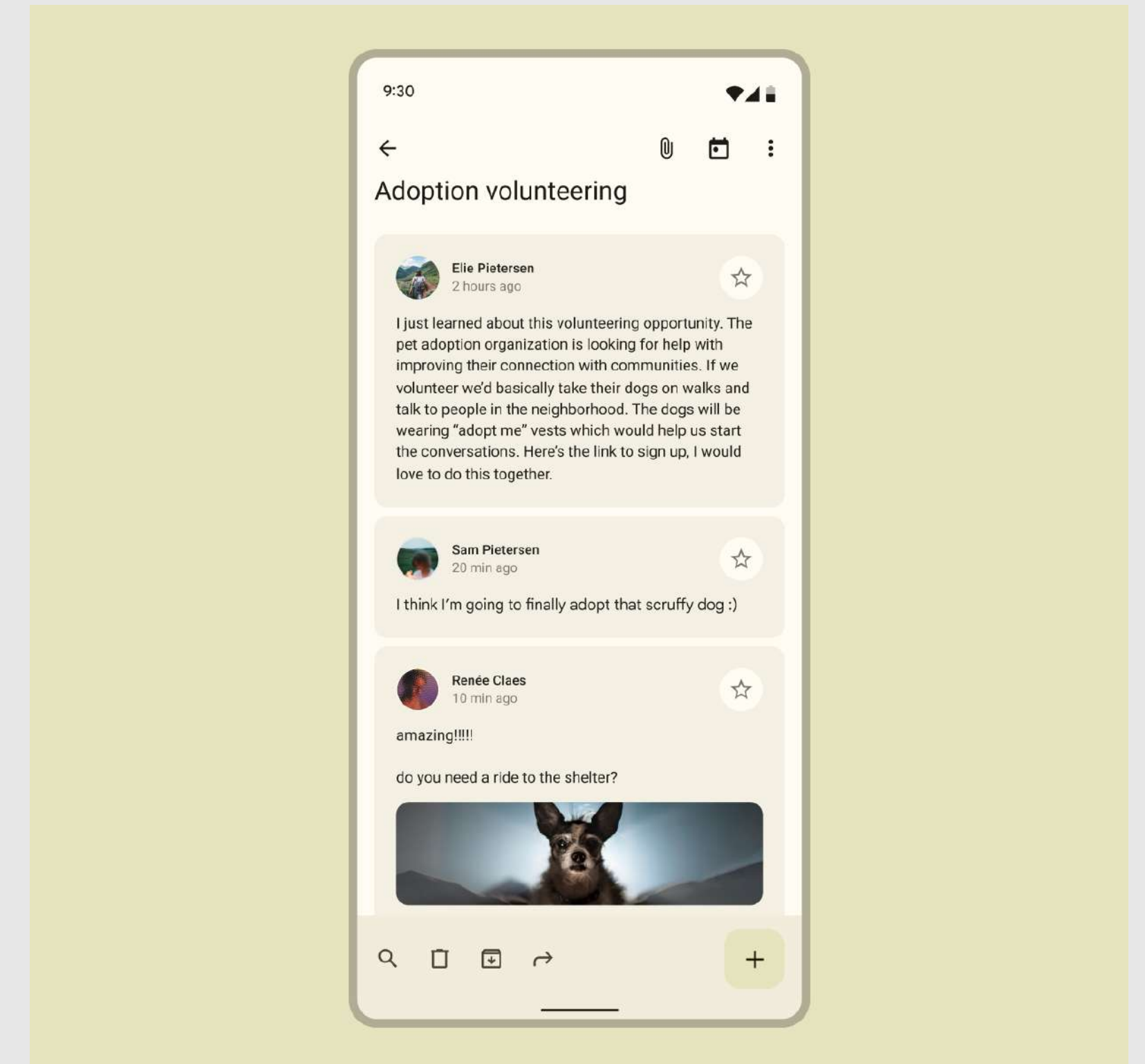
- As listas consistem em um ou mais itens posicionados verticalmente
- Os itens da lista podem conter ações principais e complementares representadas por ícones e texto.



MENUS E AÇÕES

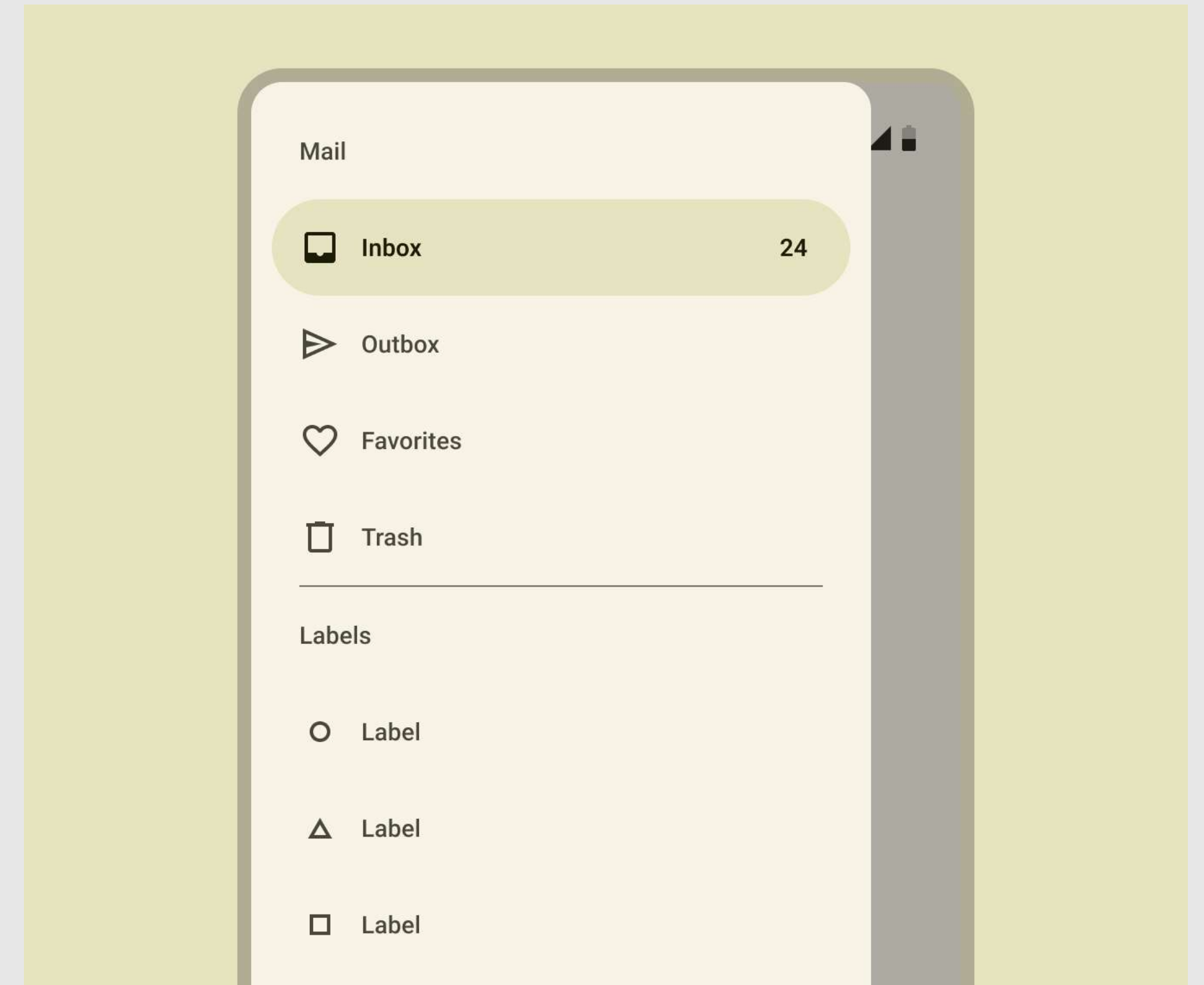
Android Components – Menus: bottom app bar

- Uma bottom app bar exibe a navegação e principais ações contextuais na parte inferior de uma tela
- Devem ser usadas para telas com duas a cinco ações para fornecer acesso rápido e conveniente à elas



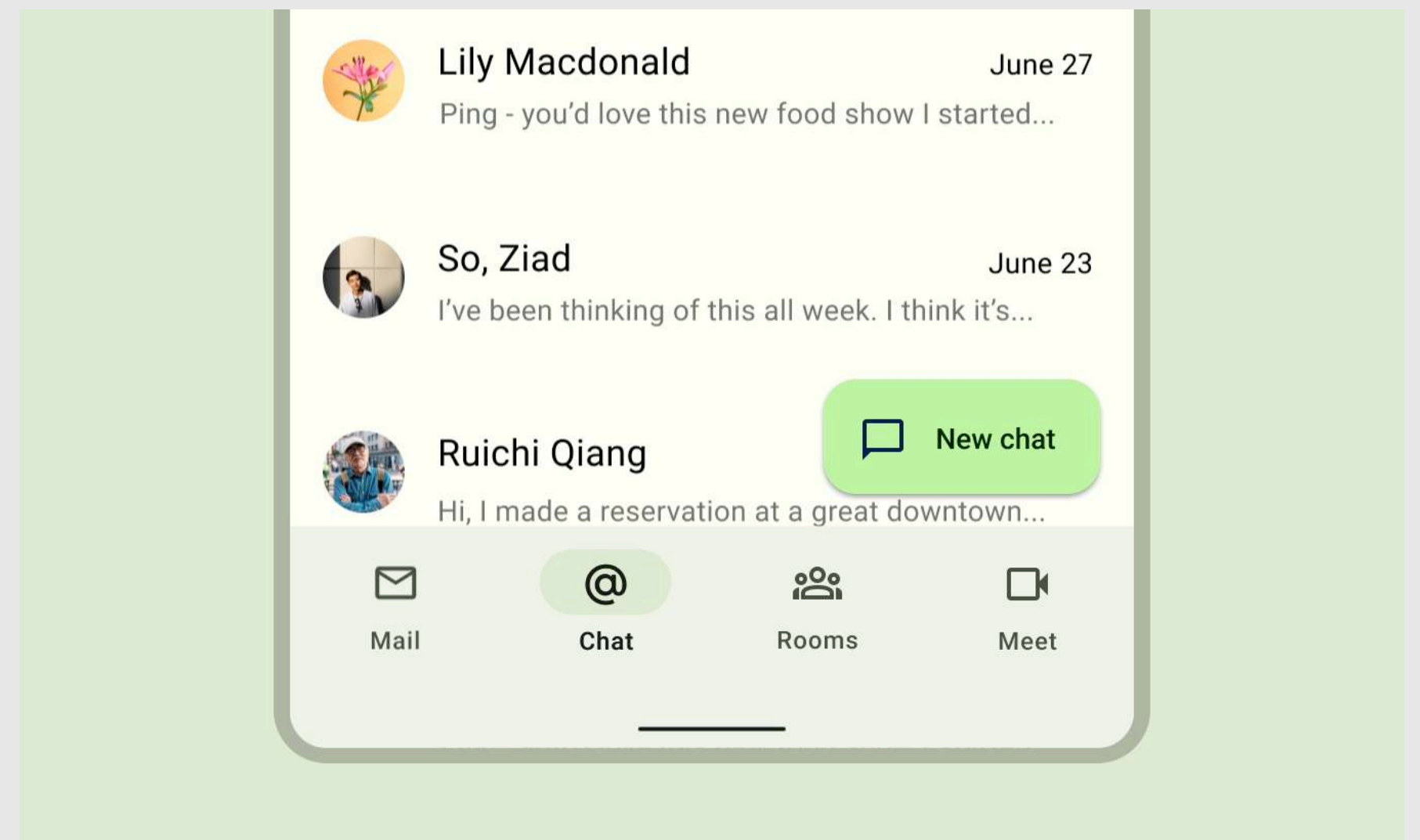
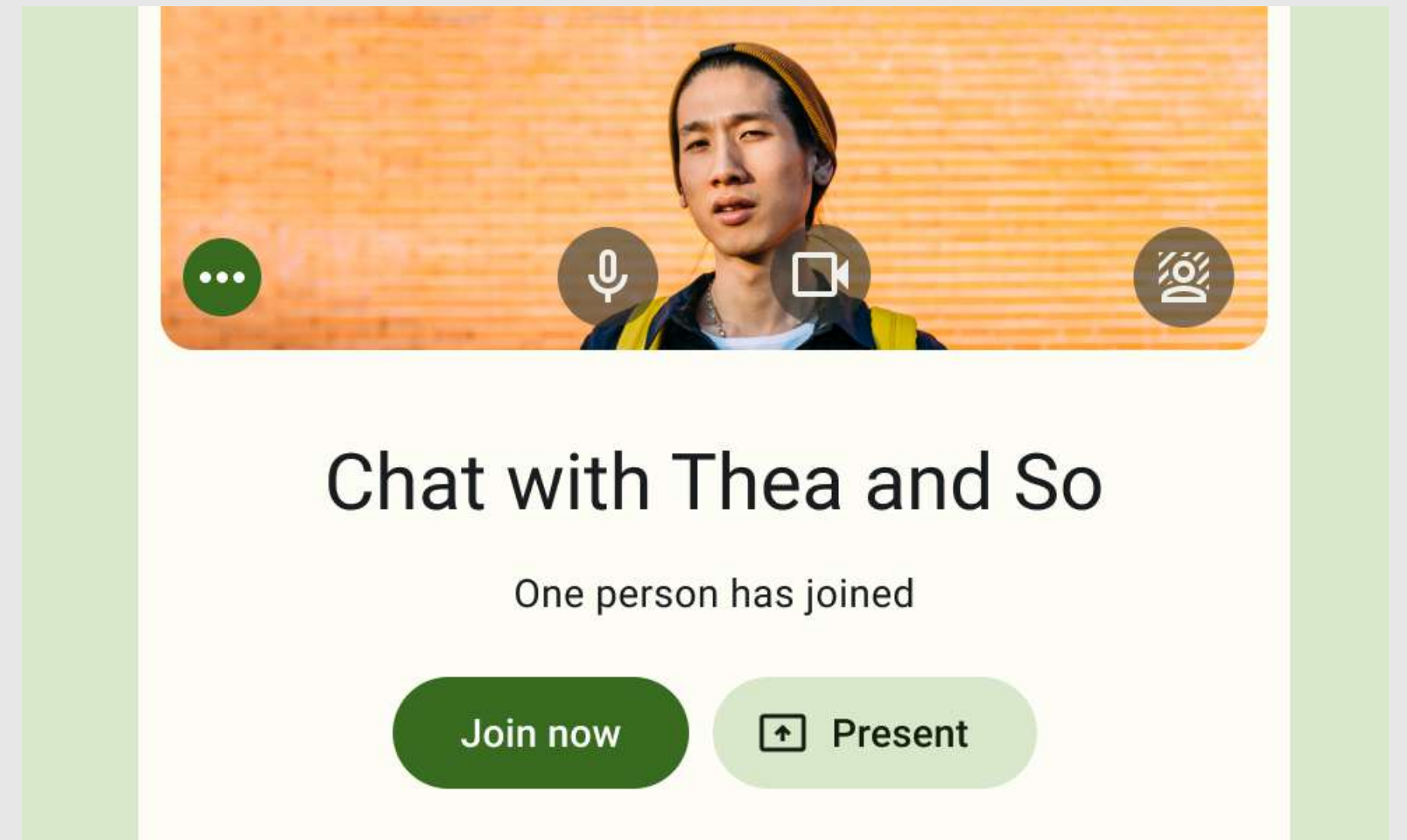
Android Components – Menus: navigation drawer

- Fornecem acesso rápido aos destinos em um aplicativo
- Ordene os destinos de acordo com a importância do usuário, com os destinos frequentes primeiro e os relacionados agrupados



Android Components – Ações: botões

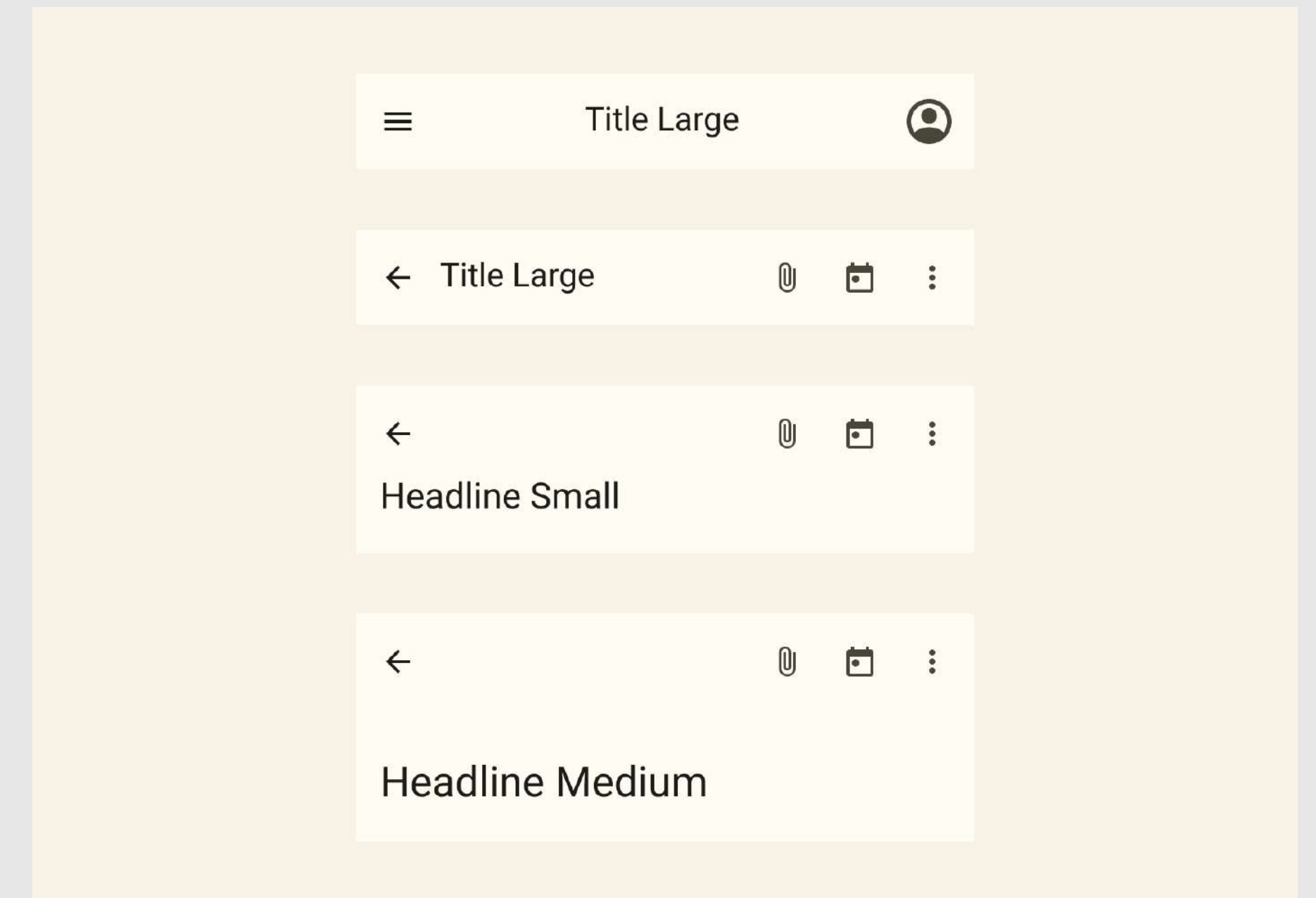
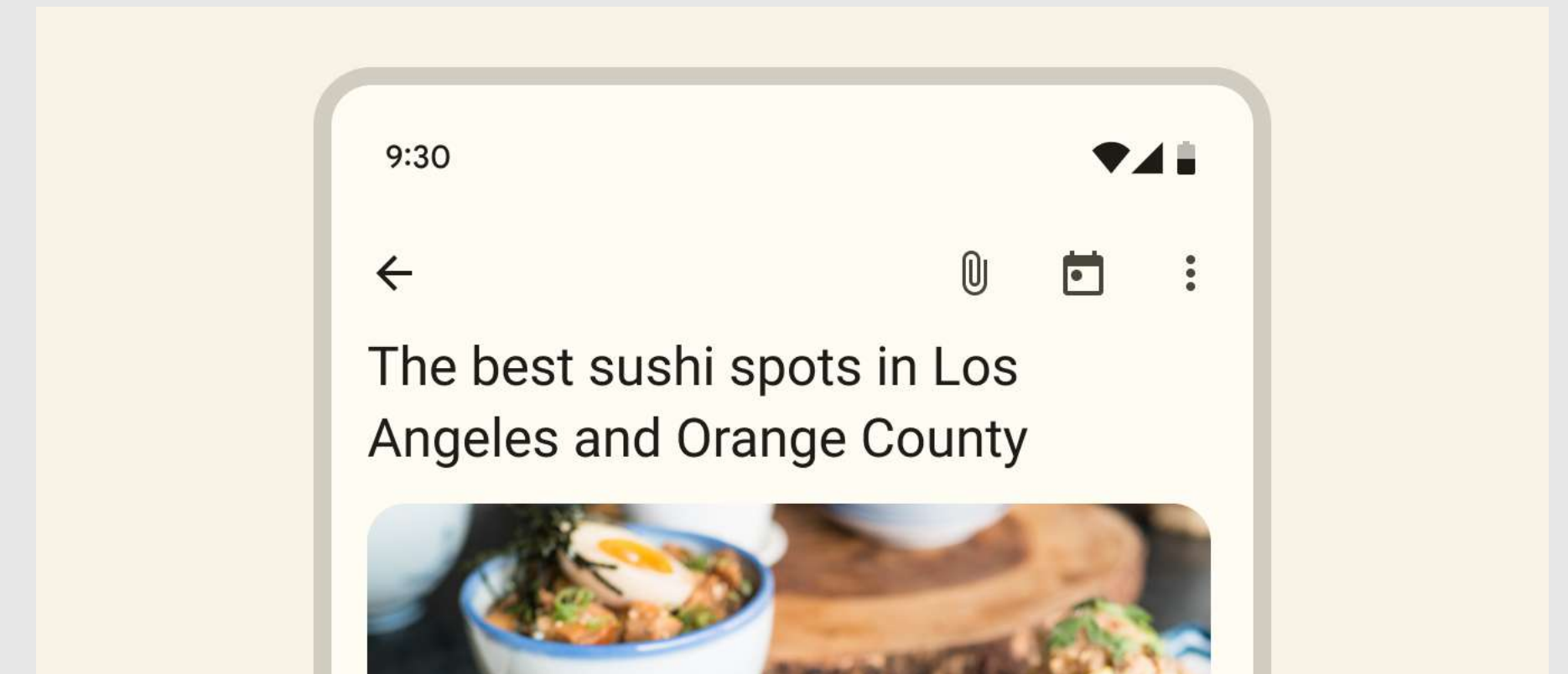
- Ajudam as pessoas a realizar ações, como enviar um e-mail, compartilhar um documento ou curtir um comentário
- Existem 9 tipos de botões, mas os mais comuns são: botão comum, icon button e o FAB (floating action button)



NAVEGAÇÃO

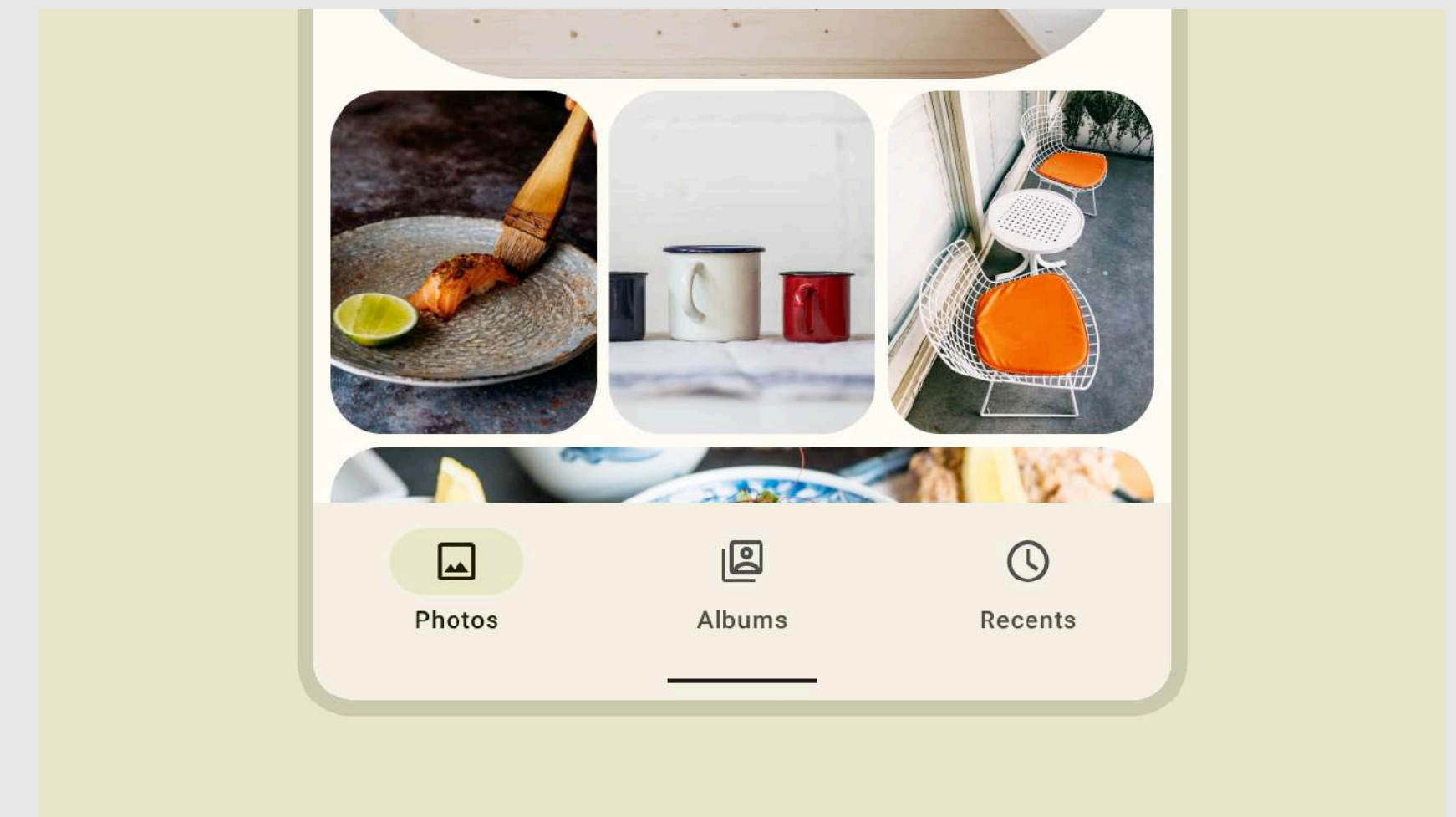
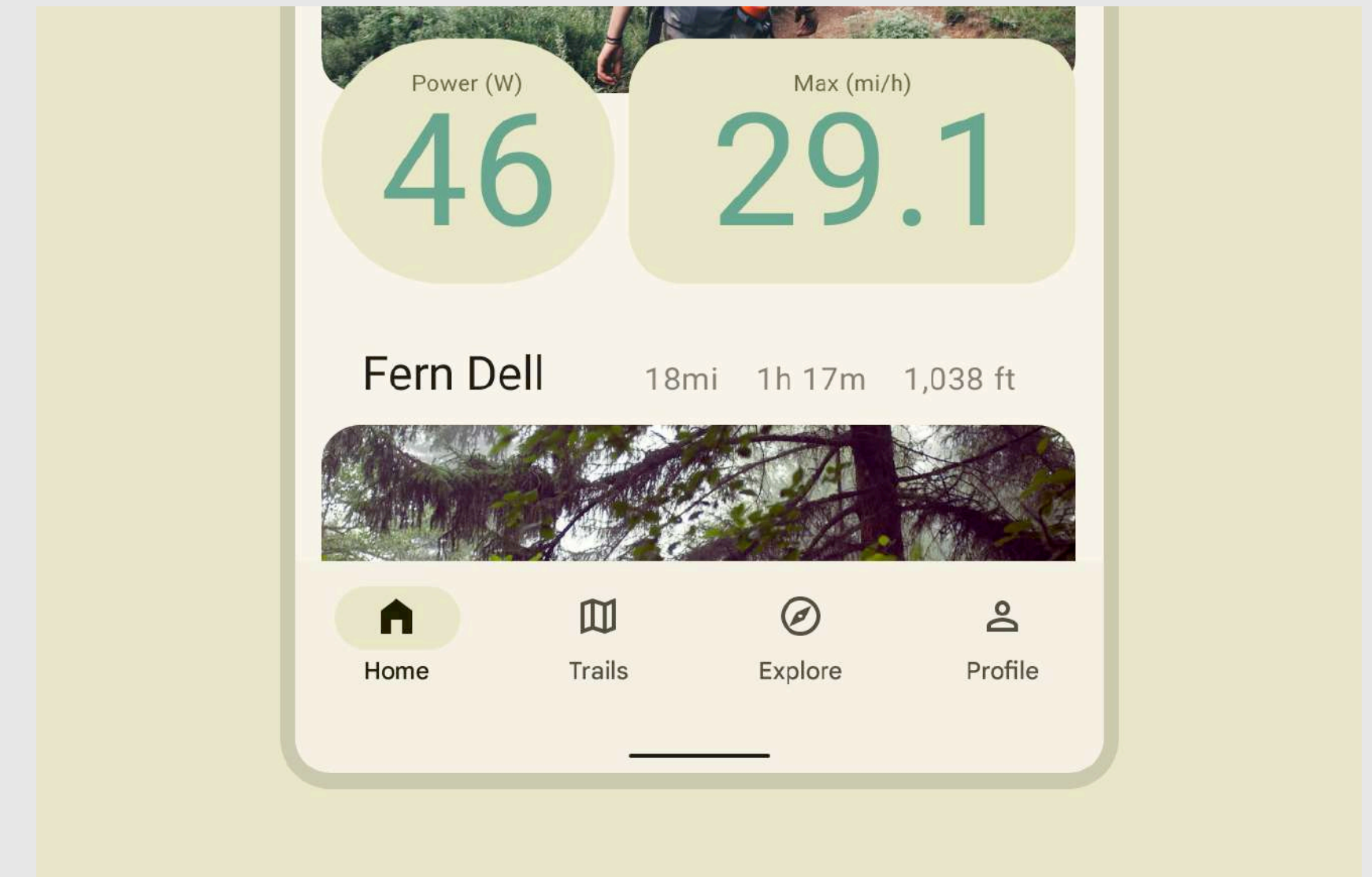
Android Components – Menus: top app bar

- Usada para fornecer conteúdo e ações contextuais relacionadas a uma tela atual, como navegação, títulos de tela e ações
- Podem ser de 4 tipos: centralizada, pequena, média e grande



Android Components – Menus: navigation bar

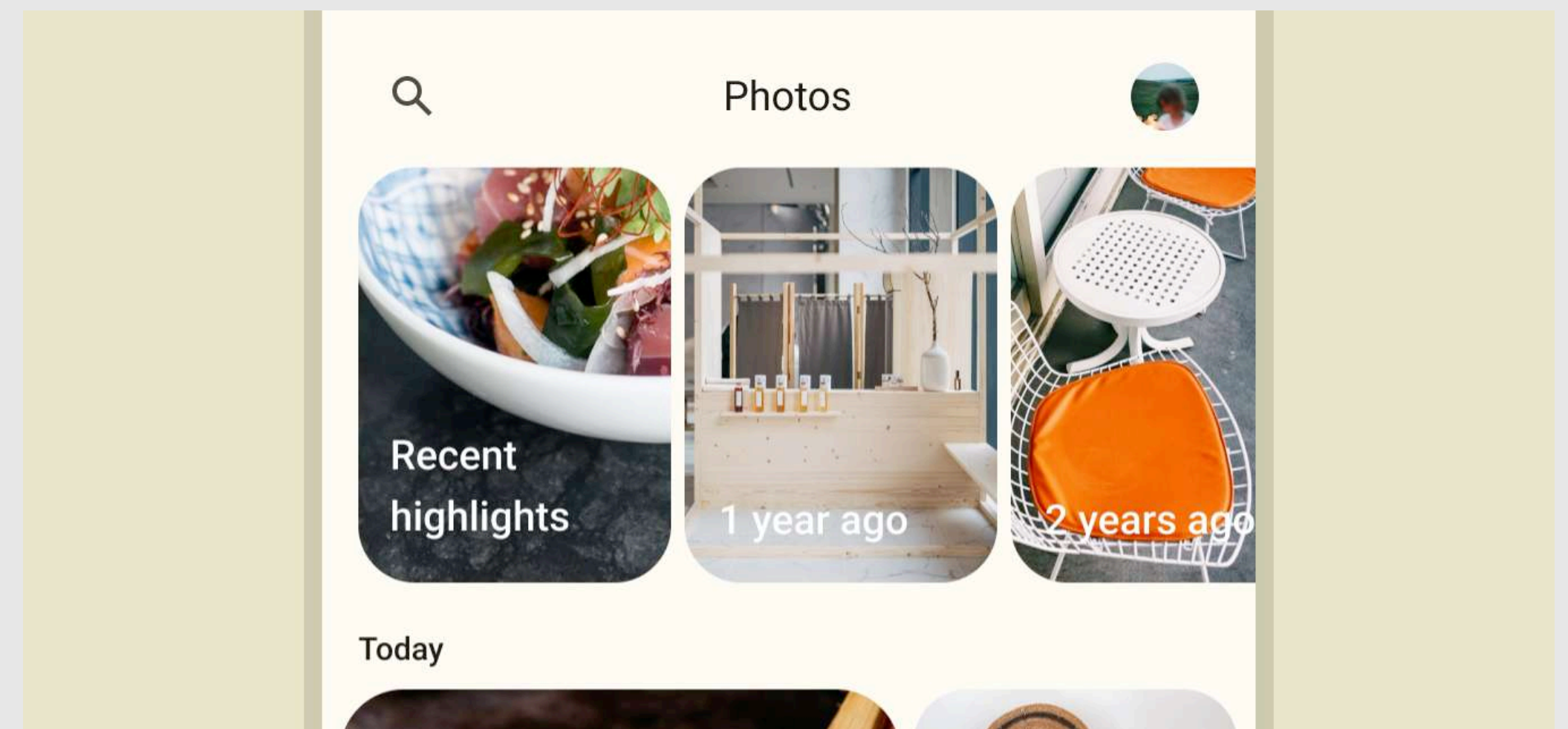
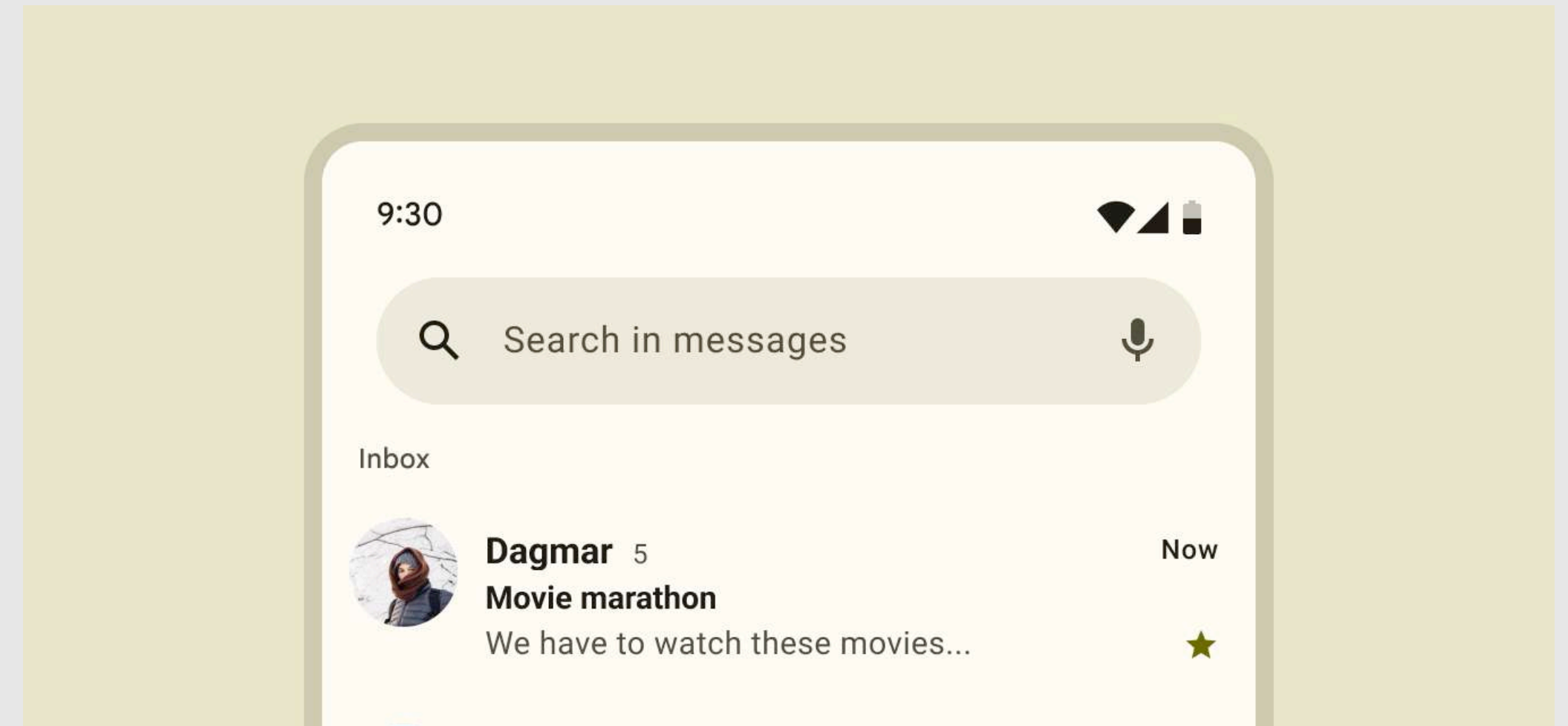
- Componente de navegação posicionado na parte inferior das telas. Cada destino é representado por um ícone e um label opcional
- Os destinos devem permanecer fáceis de acessar durante a jornada do usuário



BUSCA

Android Components – Busca

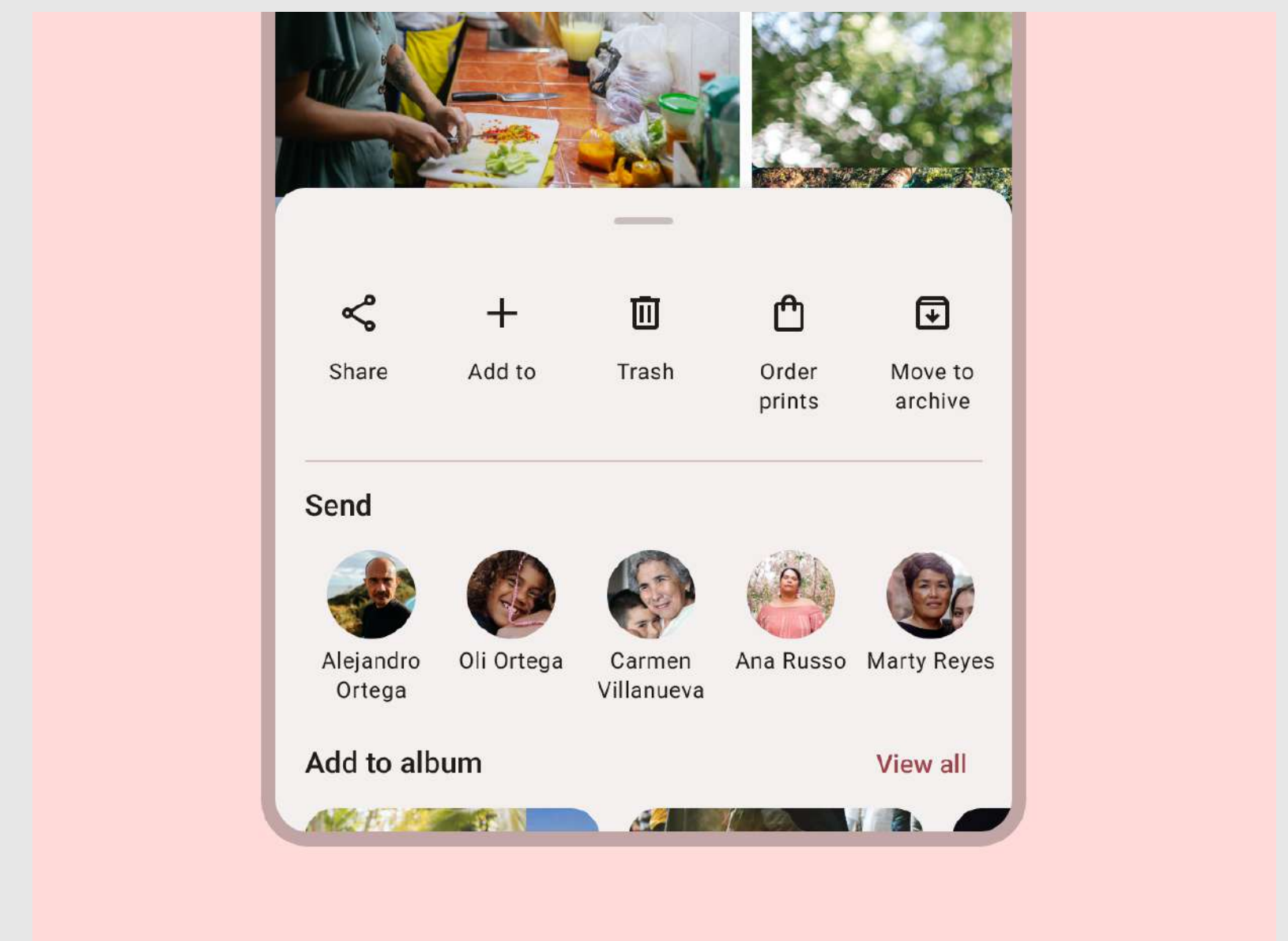
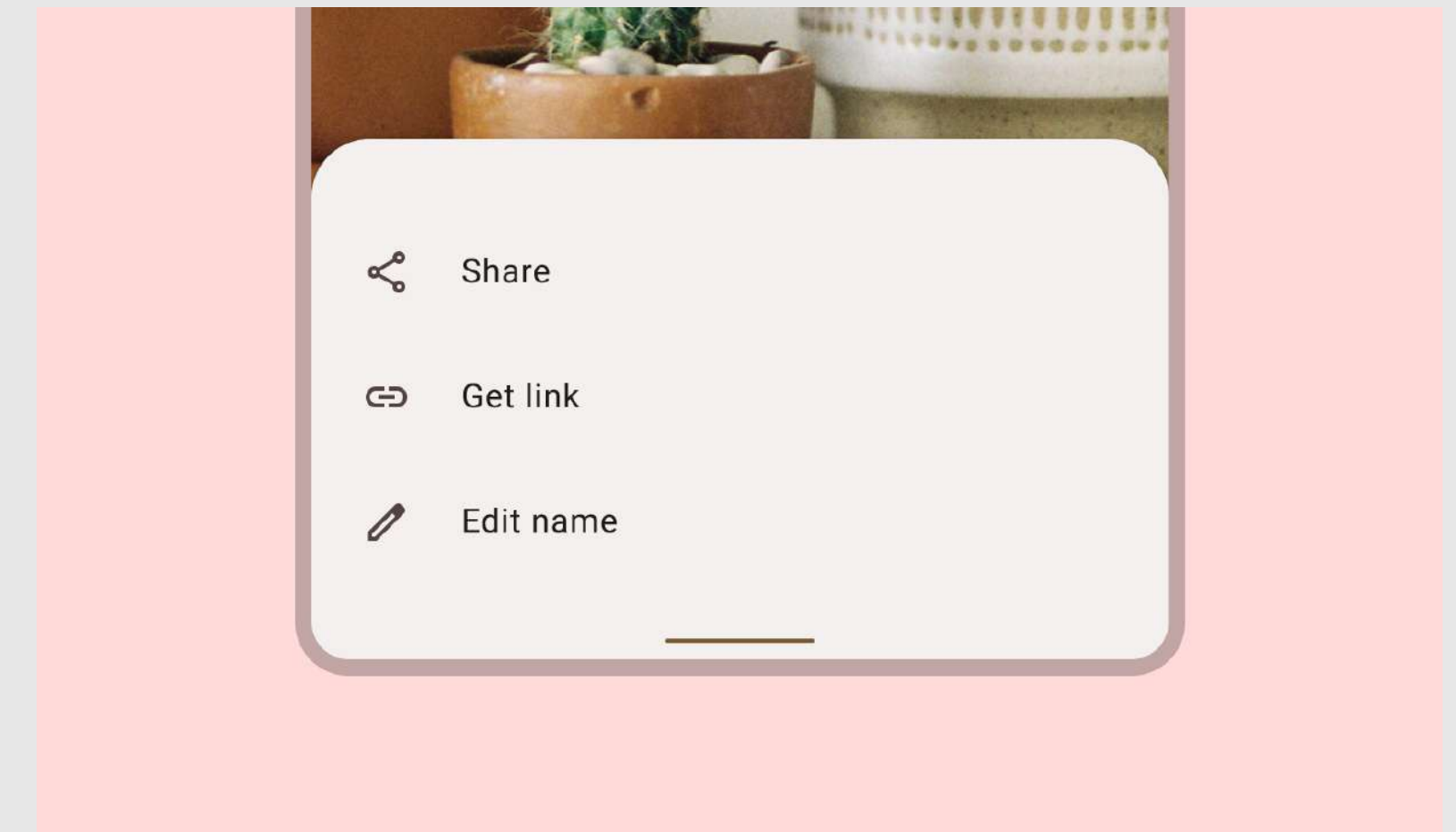
- Search bar é um campo de pesquisa e proeminente na parte superior da tela e deve ser usada quando a pesquisa for o foco principal da tela
- A search view é um modal de tela inteira que exibe o resultado da pesquisa



PRESENTATION
APRESENTAÇÃO

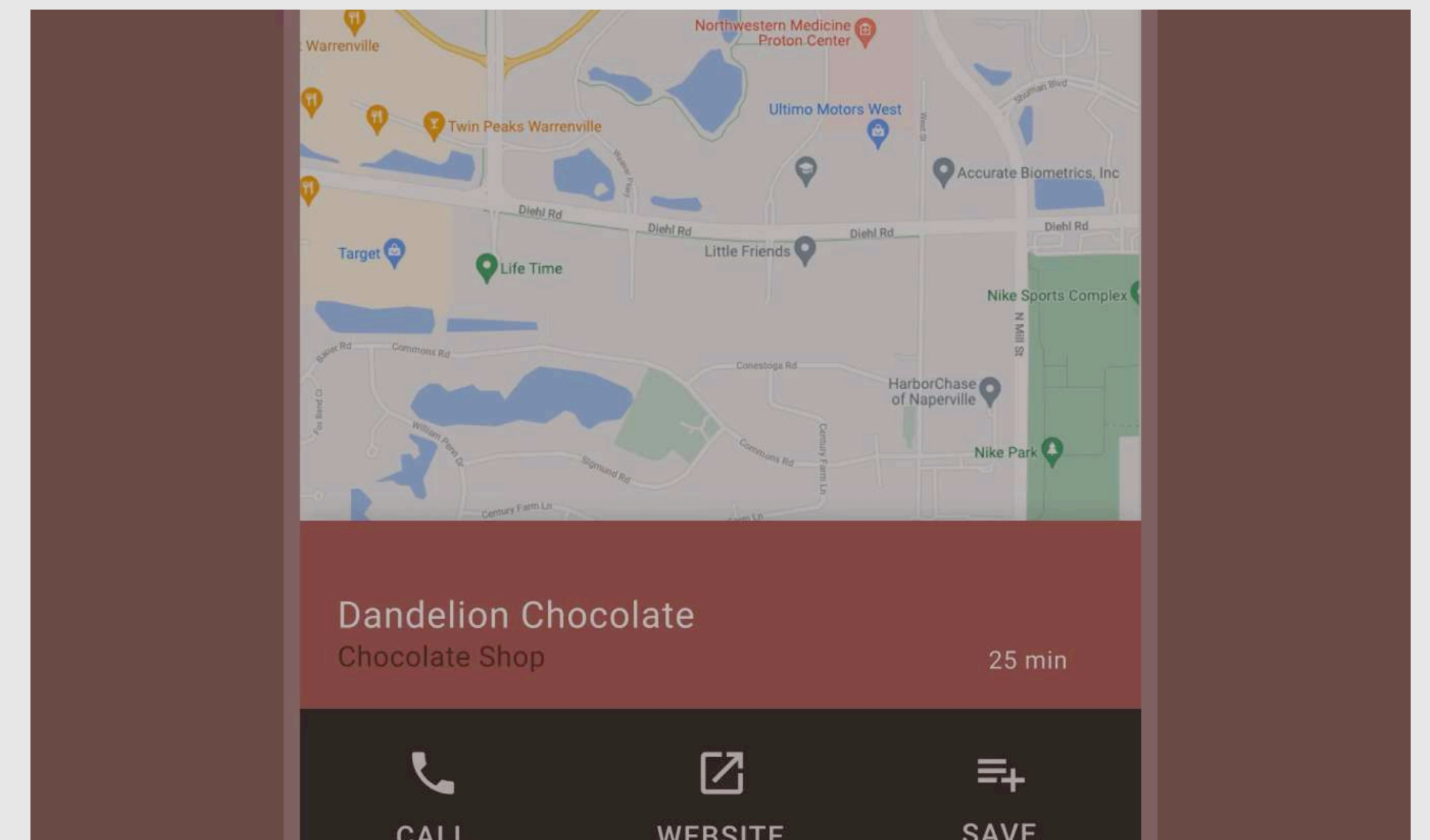
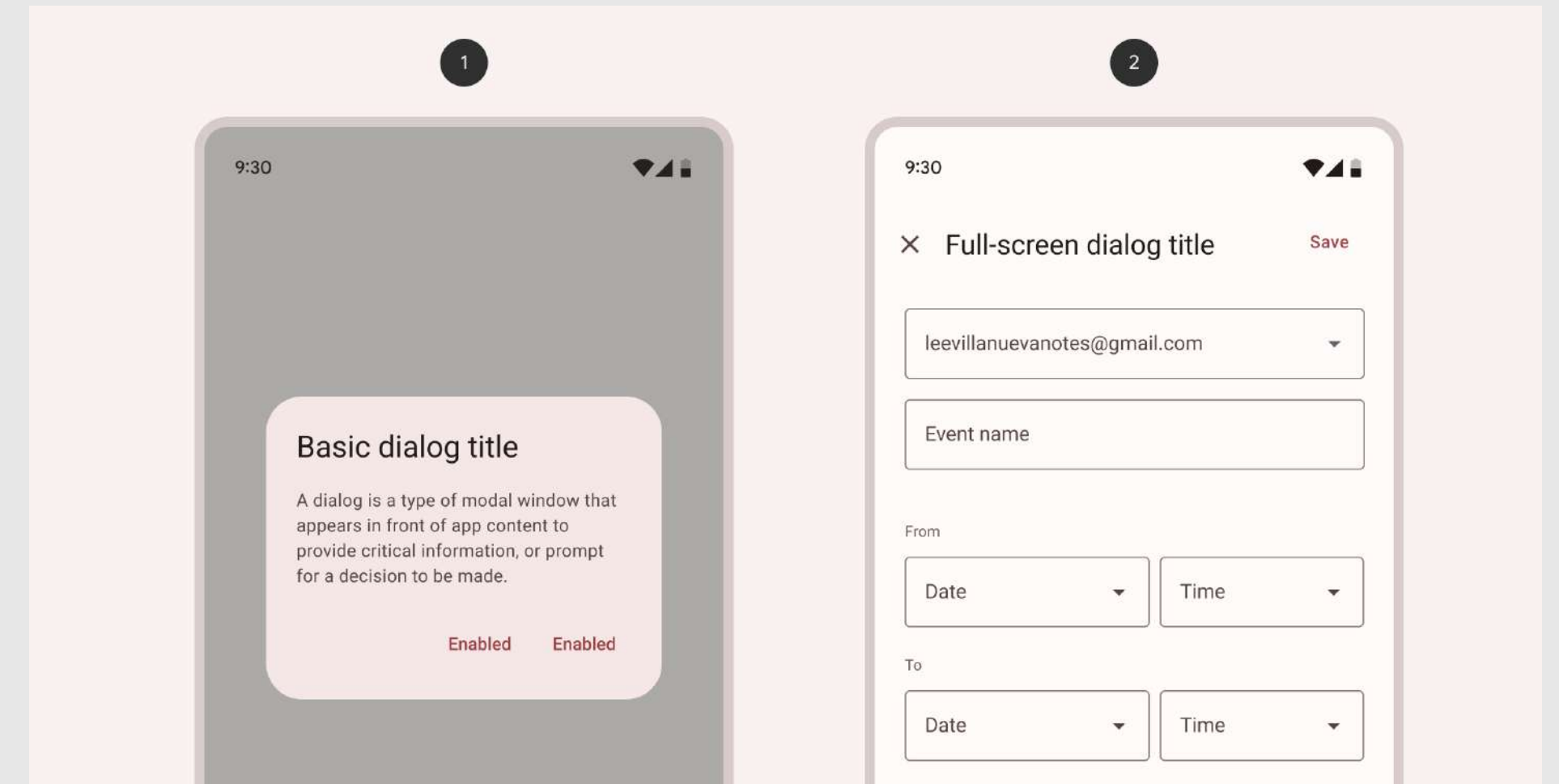
Android Components – Apresentação: bottom sheets

- Exibem conteúdo e ações complementares em uma tela
- Pode conter uma ampla variedade de informações e layouts, incluindo itens de menu (em layouts de lista ou grade), ações e conteúdo suplementar



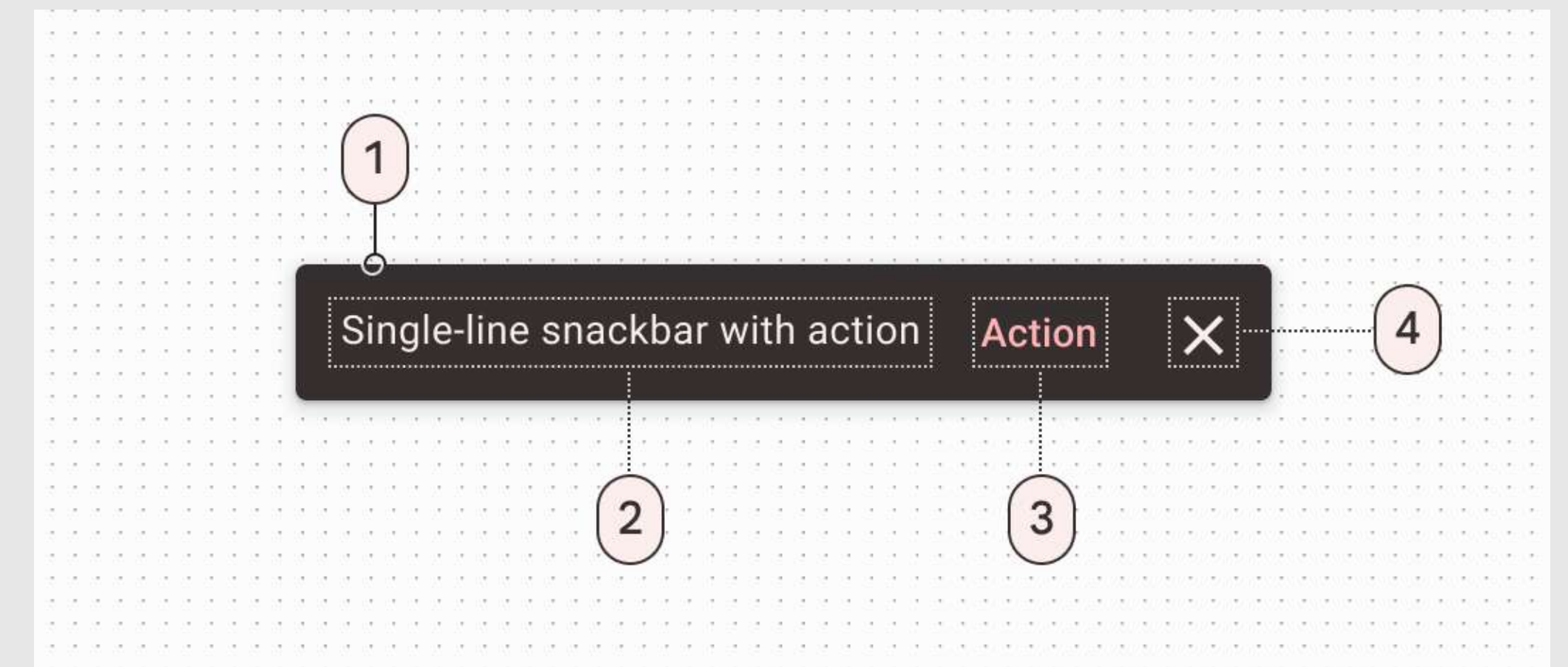
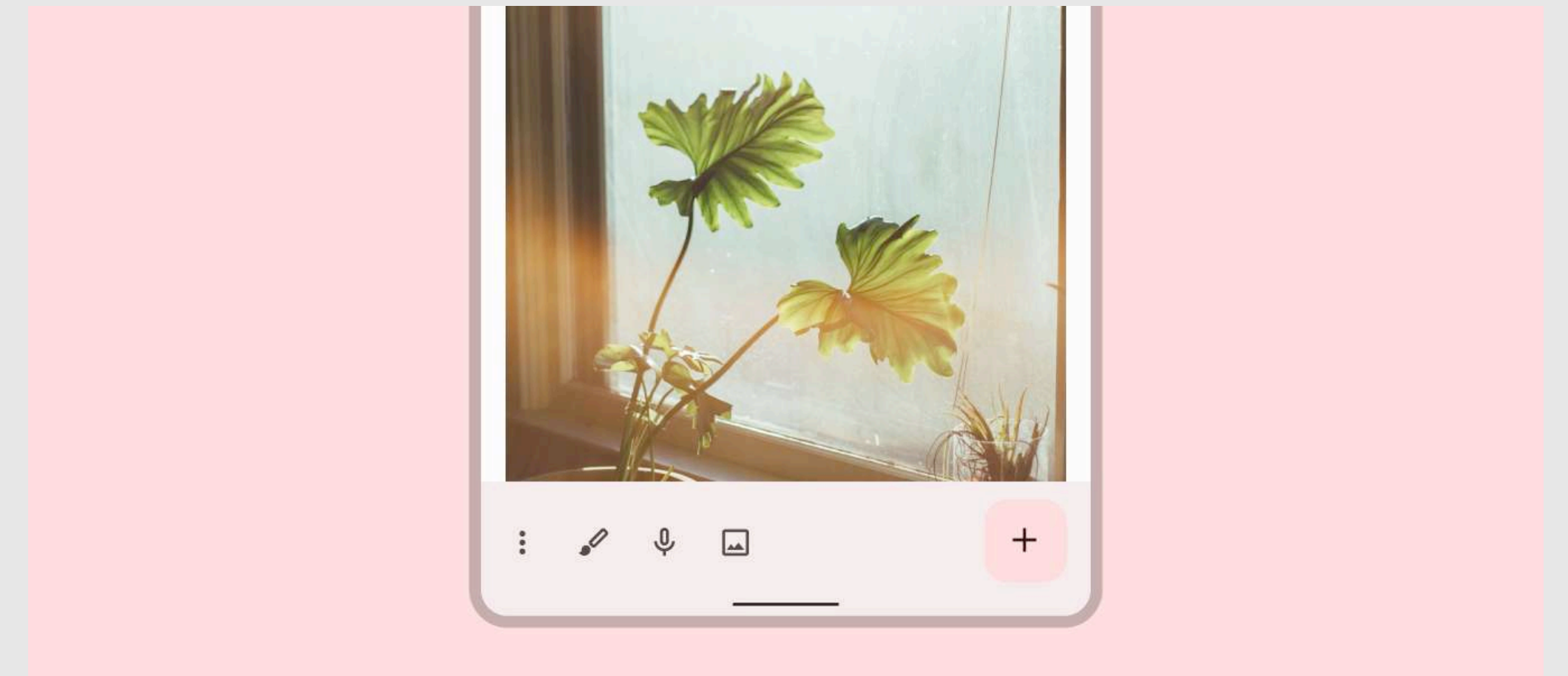
Android Components – Apresentação: dialogs

- Dialogs podem exigir uma ação, comunicar informações ou ajudar os usuários a realizar uma tarefa
- Existem dois tipos de diálogos: básico e tela cheia



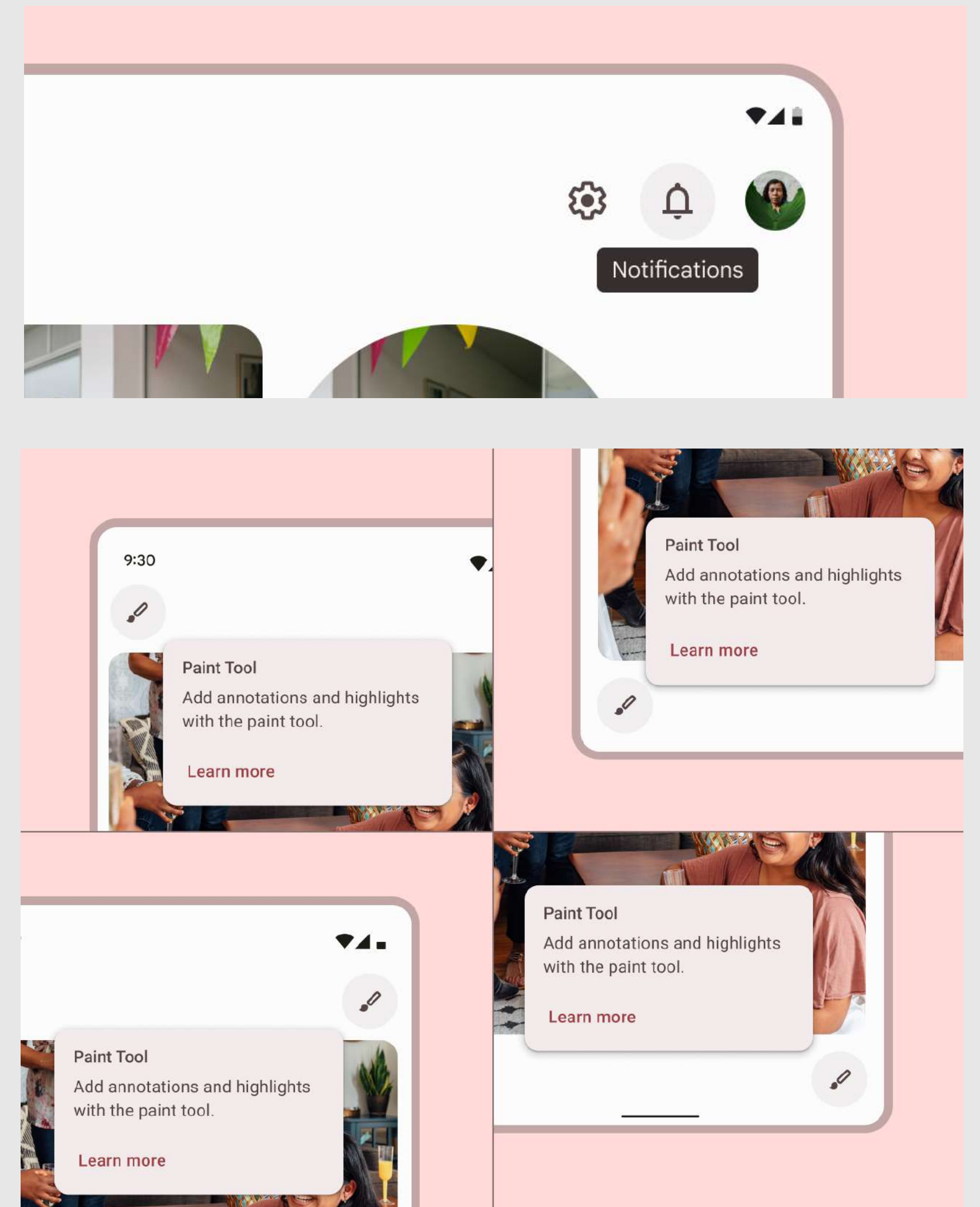
Android Components – Apresentação: snackbar

- Fornecem breves mensagens como feedback de processos que acabaram de acontecer na parte inferior da tela
- Eles desaparecem automaticamente, mas podem conter ações complementares



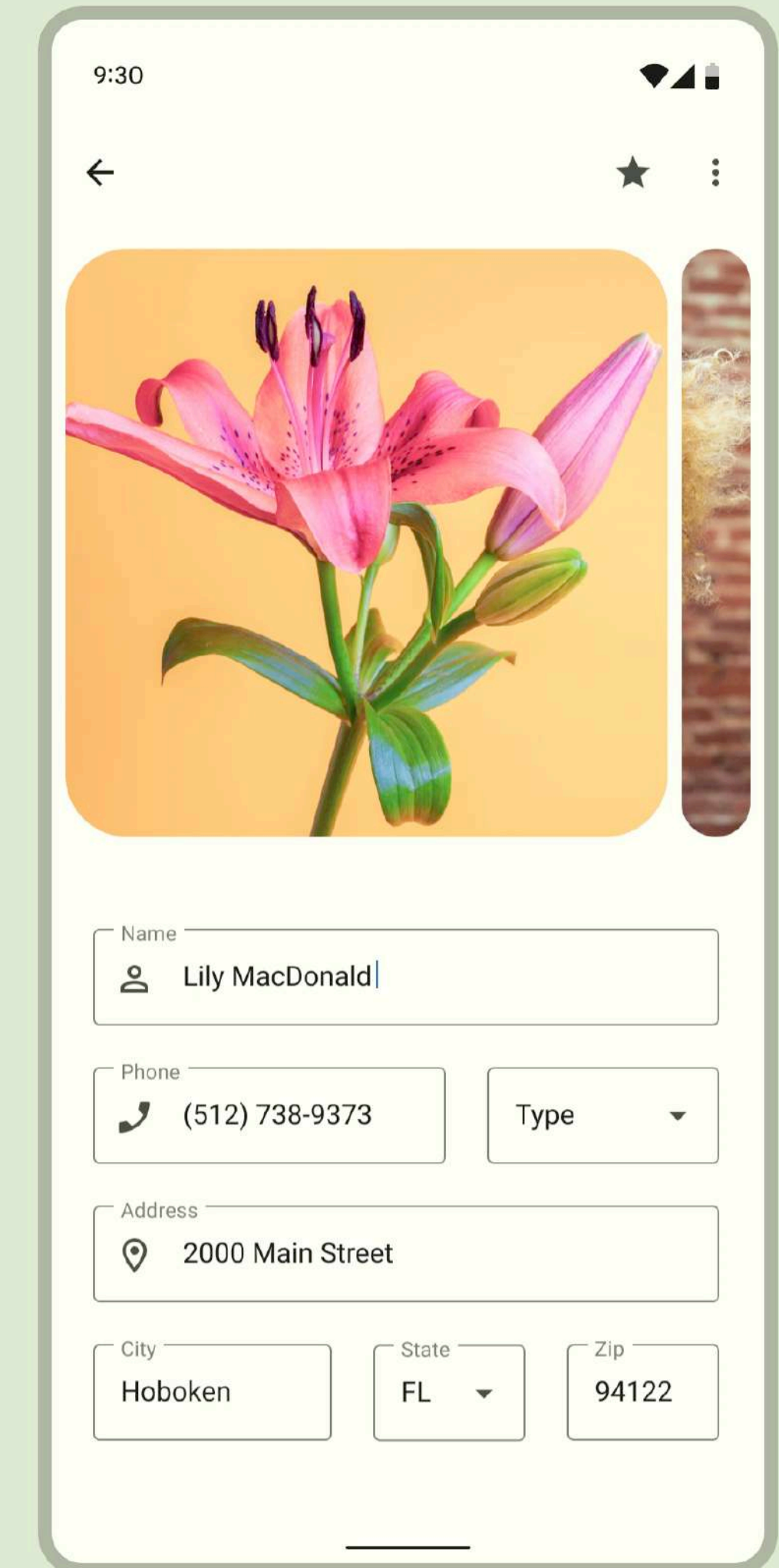
Android Components – Apresentação: tooltips

- Fornece contexto adicional para um elemento na interface
- Plain: texto de apoio para identificar um elemento, como descrever sua função
- Rich tooltip: apresenta mais detalhes, podem ter um título, link e botões opcionalmente



Android Components – Apresentação: menus

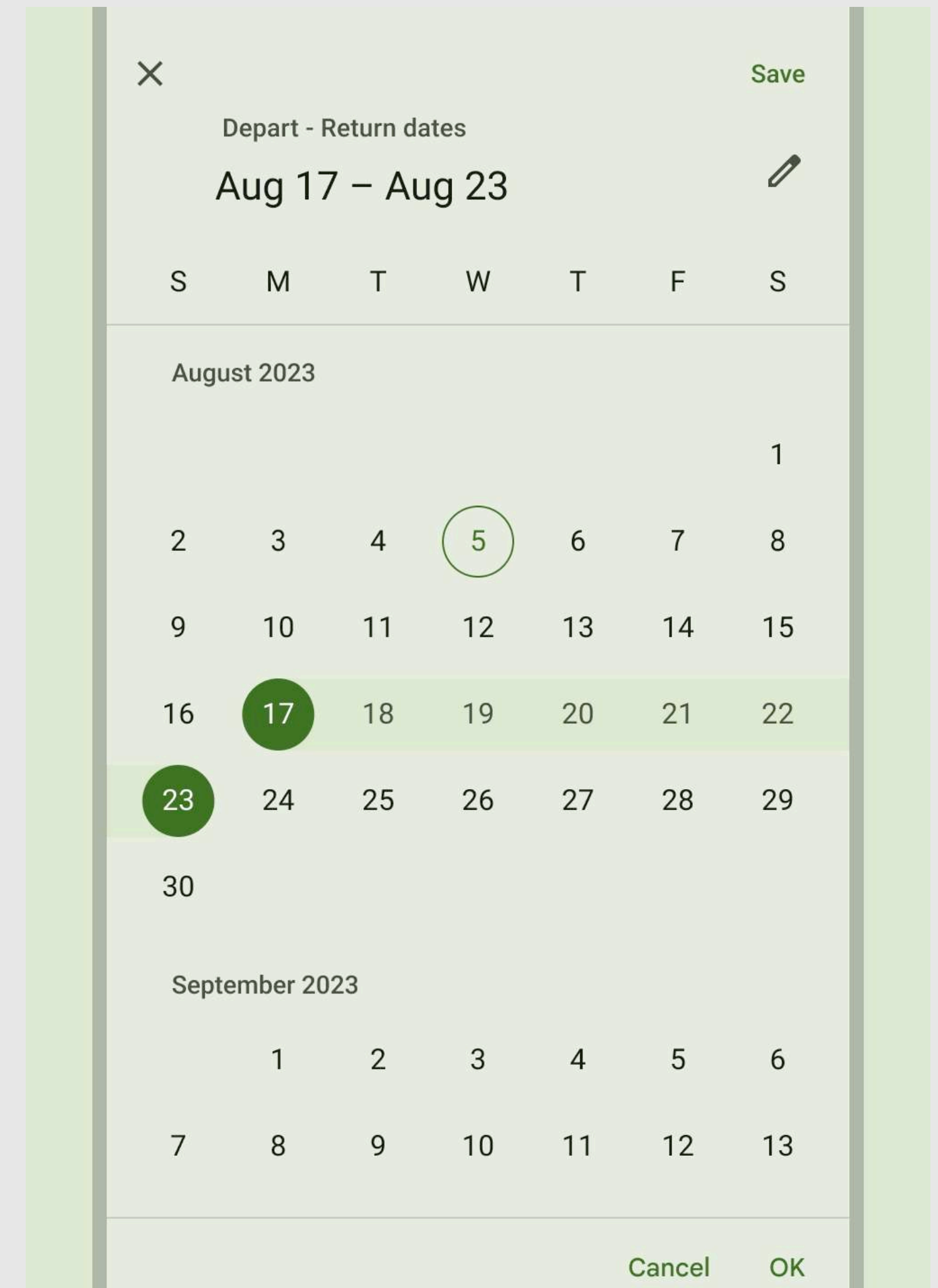
- Os menus exibem uma lista de opções em uma área temporária
- Podem incluir texto de rótulo, ícones iniciais, ícones finais e comandos de teclado
- Pode ser substituído pela bottomsheet



SELEÇÃO E INPUTS

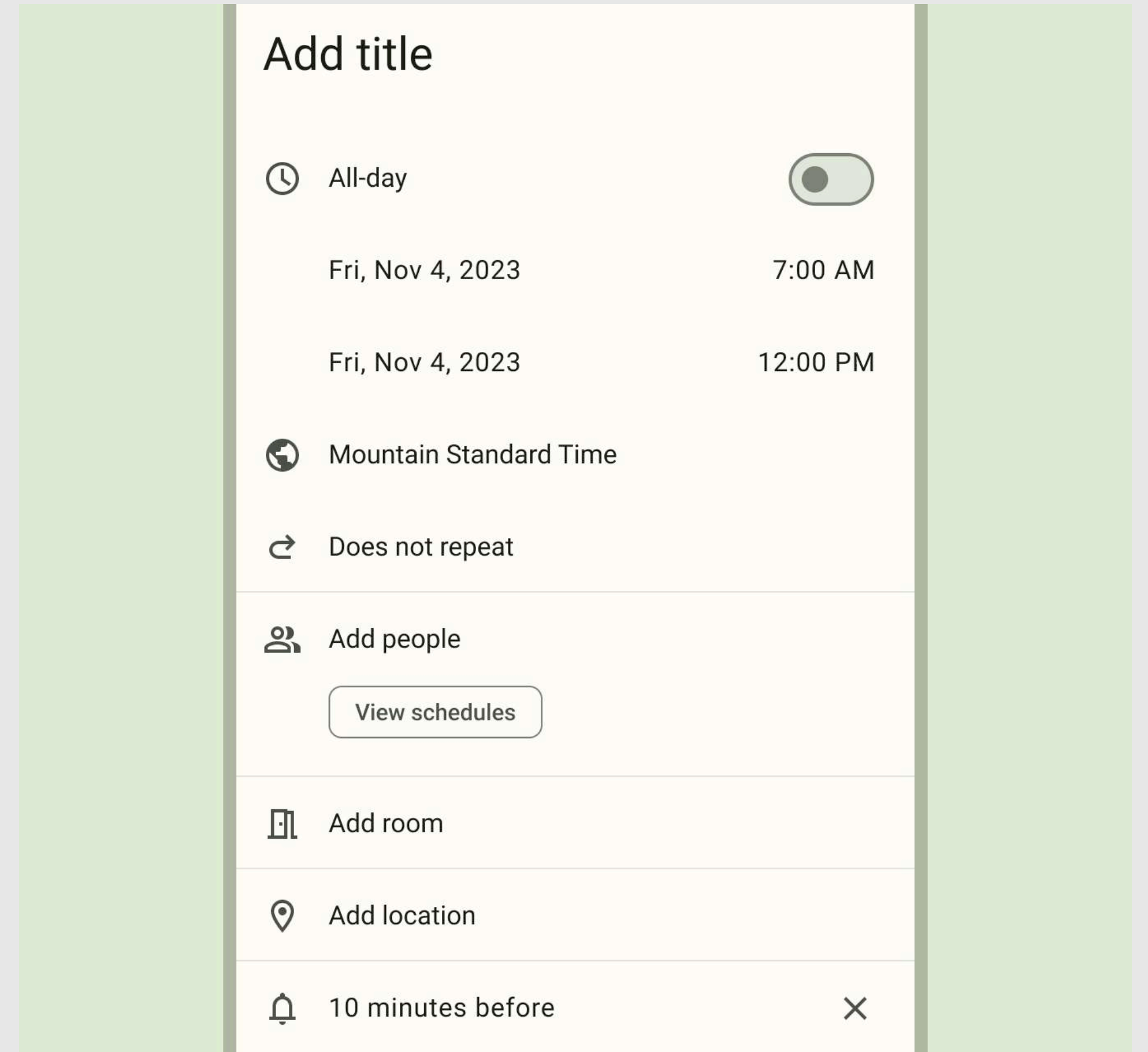
Android Components – Inputs: date pickers

- Permitem que as pessoas selecionem uma data ou intervalo de datas. Devem ser adequados ao contexto em que aparecem.
- Os seletores de data podem ser incorporados em uma dialog ou em tela cheia



Android Components – Inputs: time pickers

- Permitem que as pessoas insiram um valor de tempo específico. Eles são exibidos em caixas de diálogo e podem ser usados para selecionar horas, minutos ou períodos de tempo



The screenshot displays an Android event creation interface. At the top is a text input field labeled "Add title". Below it is a section for time and date settings. The "All-day" option is shown with a clock icon and a toggle switch that is currently turned off. The date "Fri, Nov 4, 2023" is displayed twice, with "7:00 AM" and "12:00 PM" as time options. Below the date section, there is a "Mountain Standard Time" option with a globe icon. The "Does not repeat" option is shown with a circular arrow icon. The "Add people" section includes a "View schedules" button. The "Add room" section has a room icon. The "Add location" section has a location pin icon. The "10 minutes before" notification option is shown with a bell icon and a close button (X).

Add title

🕒 All-day ☐

Fri, Nov 4, 2023 7:00 AM

Fri, Nov 4, 2023 12:00 PM

🌐 Mountain Standard Time

🔄 Does not repeat

👤 Add people

View schedules

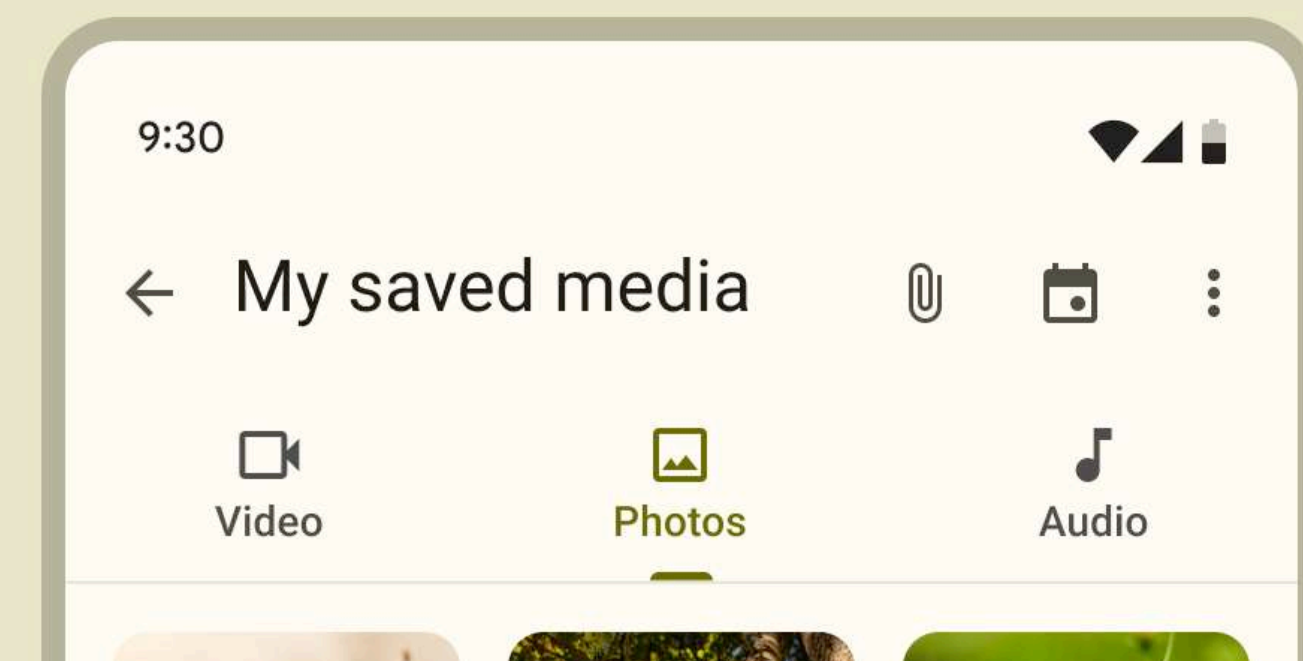
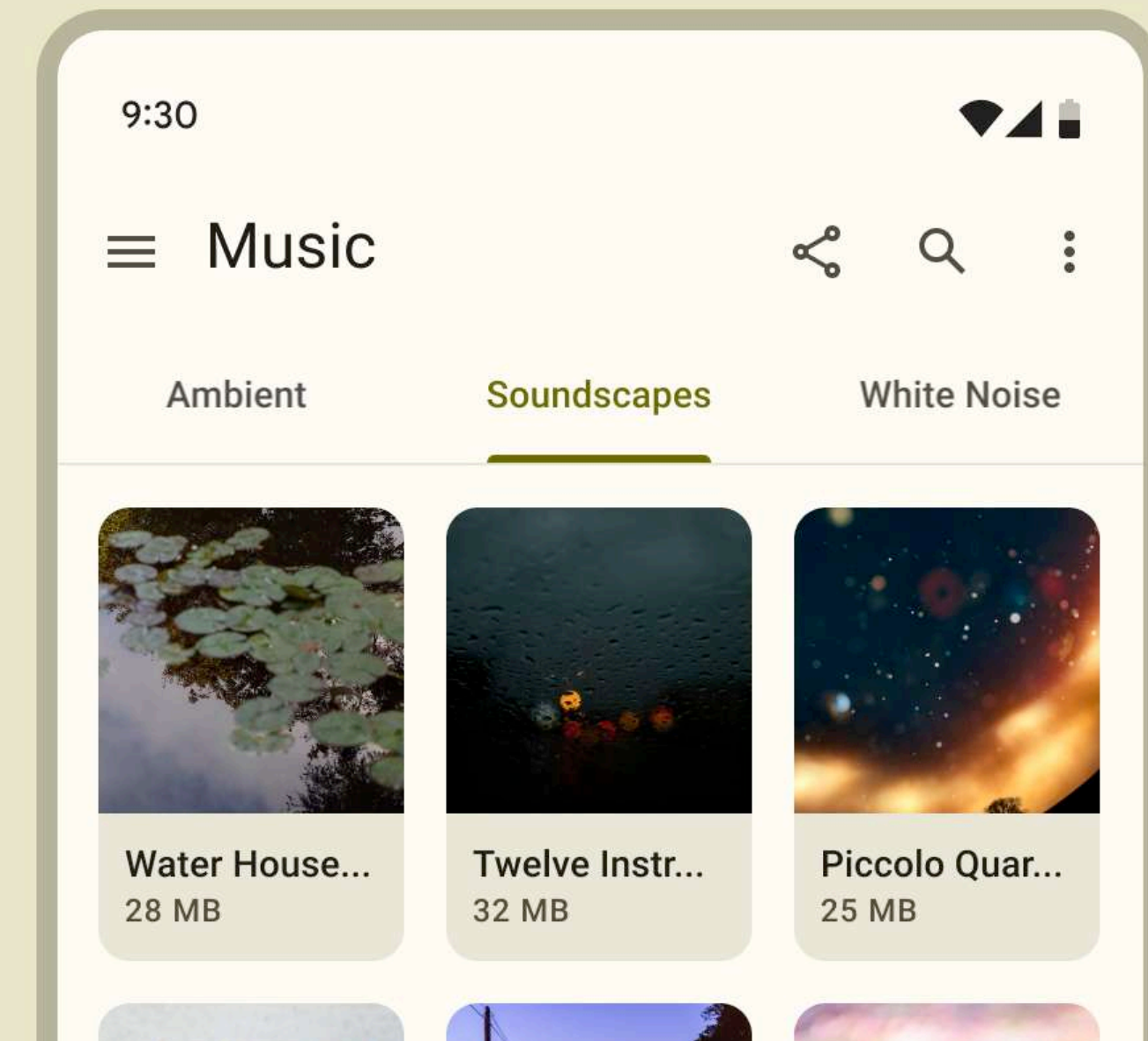
🏠 Add room

📍 Add location

🔔 10 minutes before ✕

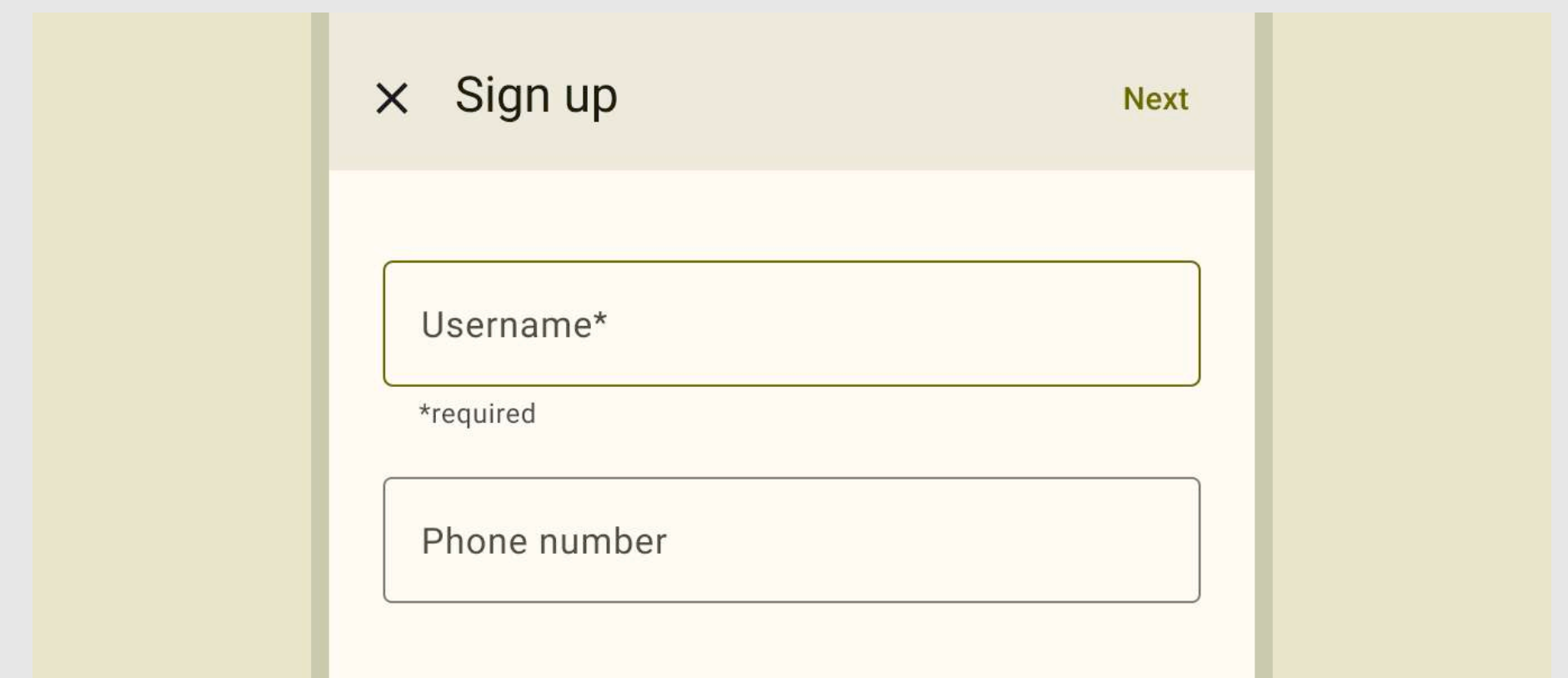
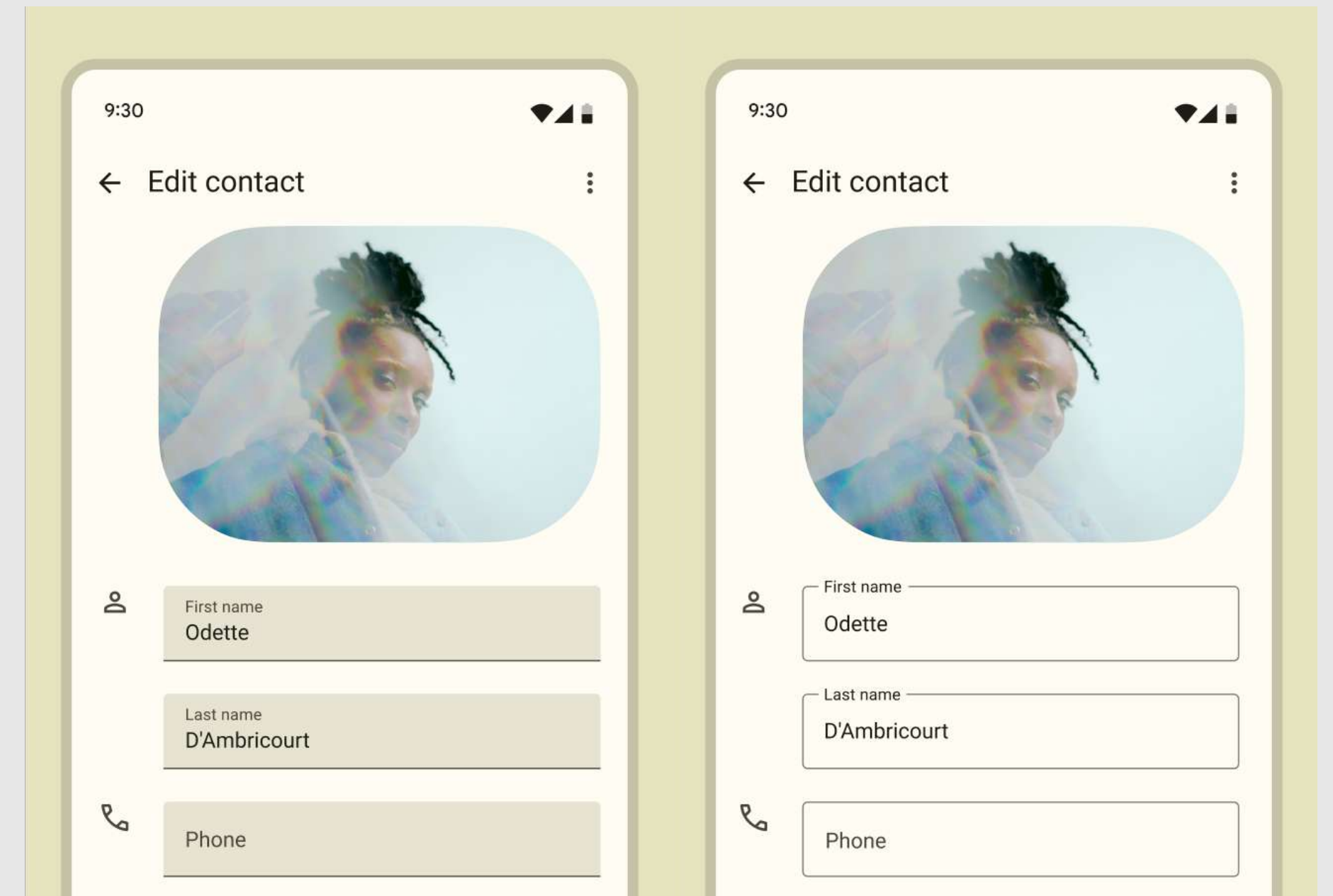
Android Components – Inputs: tabs

- Organizam grupos de conteúdo relacionado que estão no mesmo nível de hierarquia e podem ter ícones
- Existem guias primárias e secundárias
- A secundárias sempre devem ser colocadas abaixo das guias principais



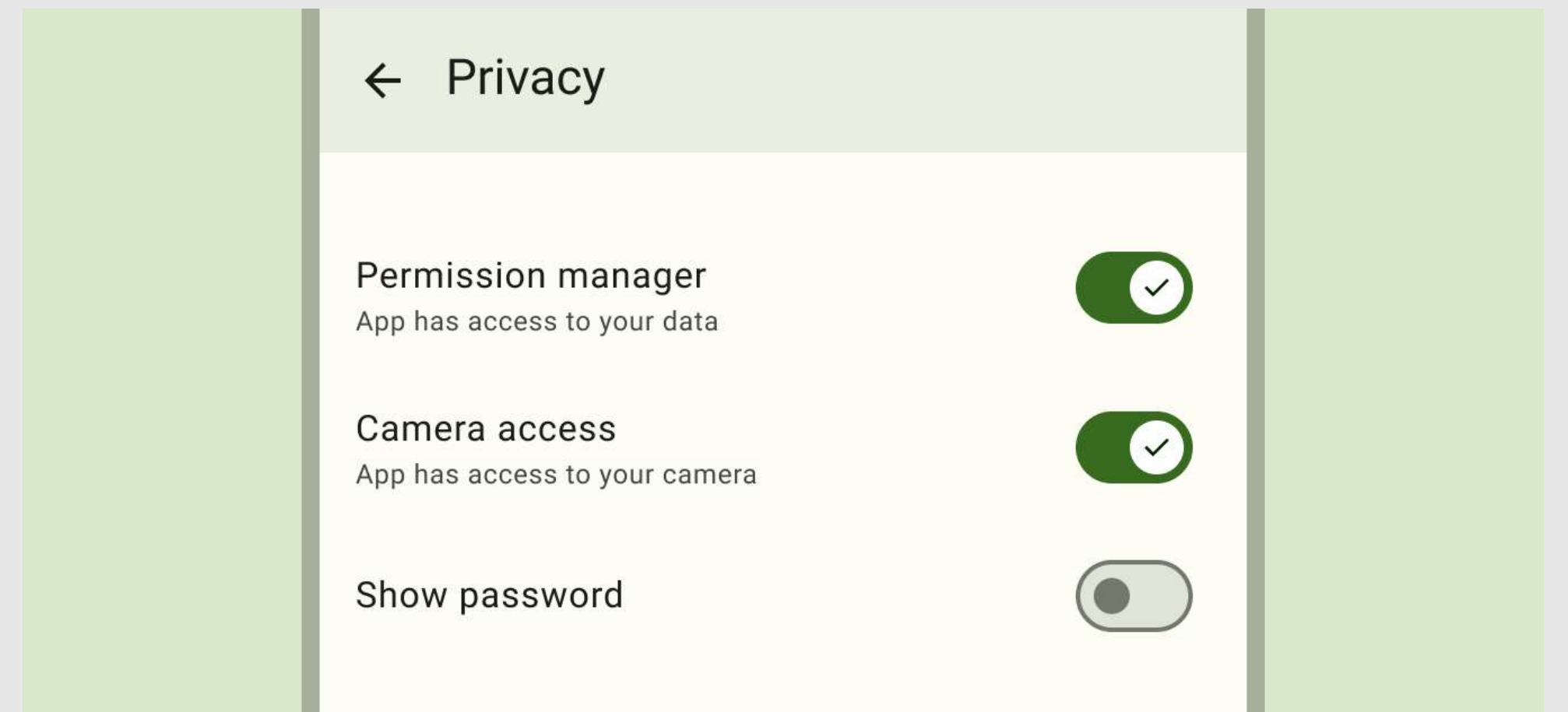
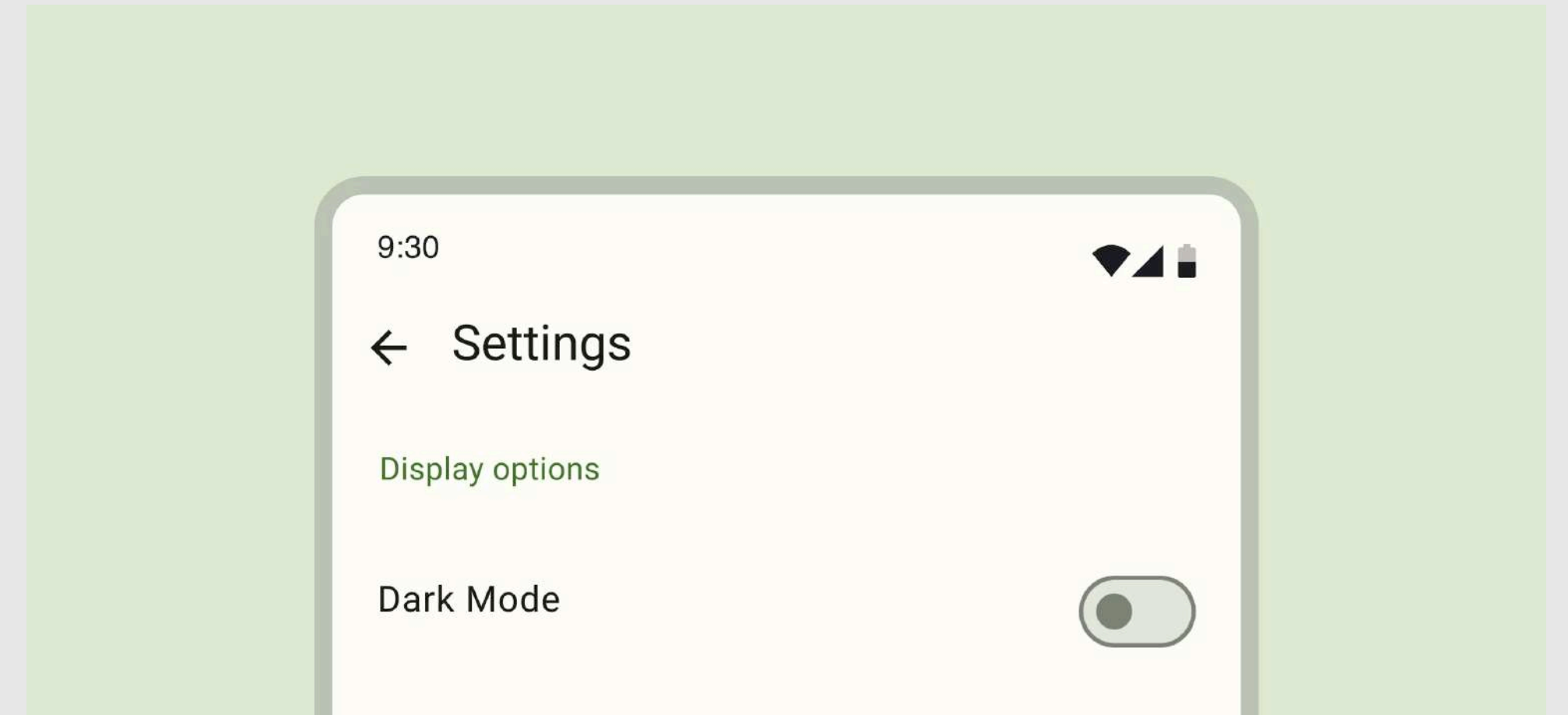
Android Components – Inputs: text fields

- Usado para inserir texto em uma interface do usuário, como preencher informações de contato ou pagamento
- Pode ser preenchido ou com contorno
- Cada campo de texto deve ter um Label, para indicar o tipo de conteúdo a ser inserido



Android Components – Inputs: switch

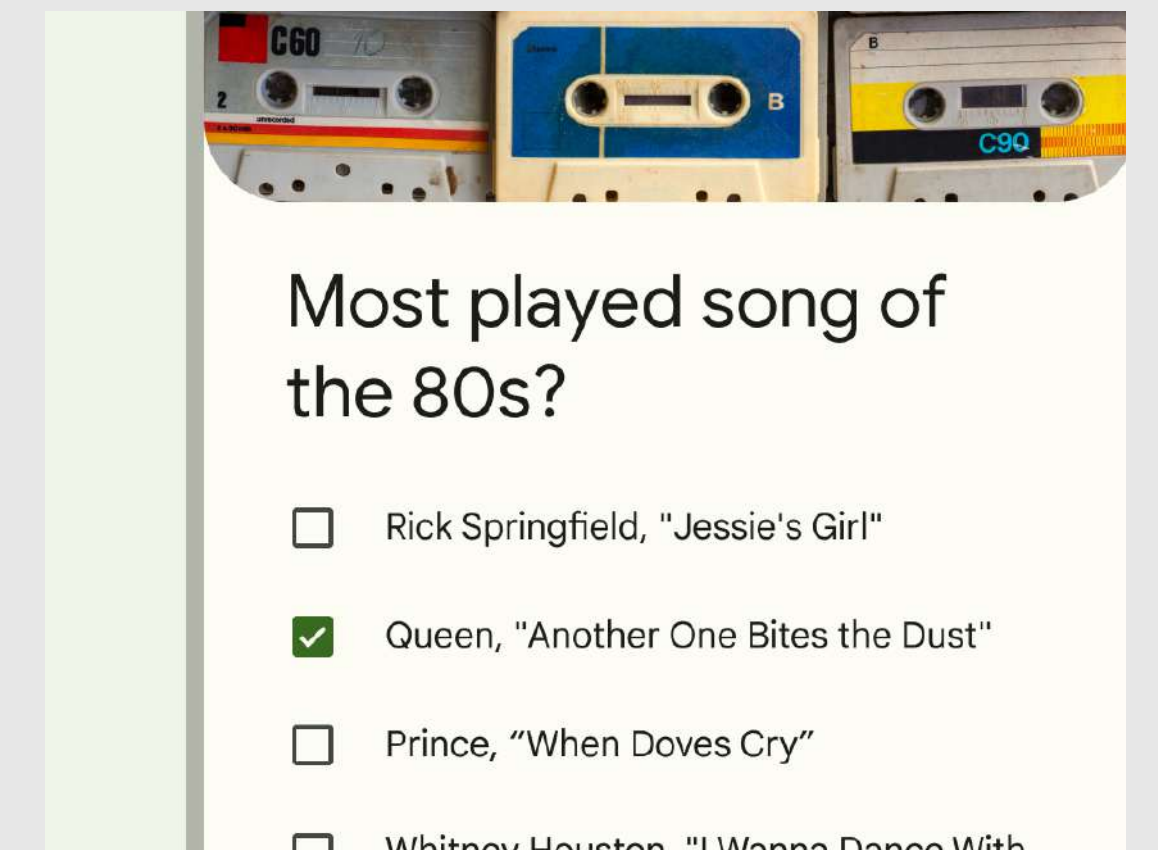
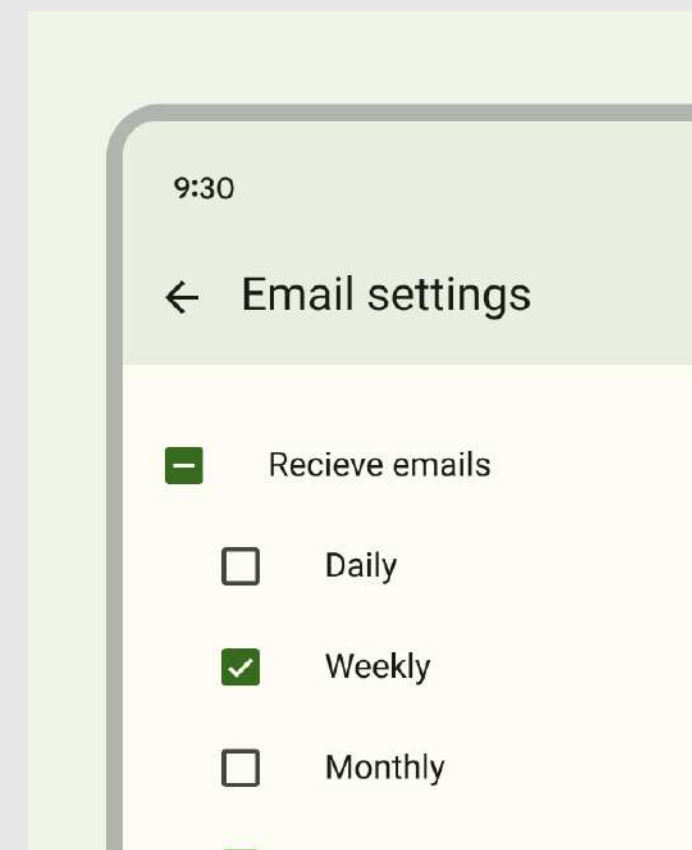
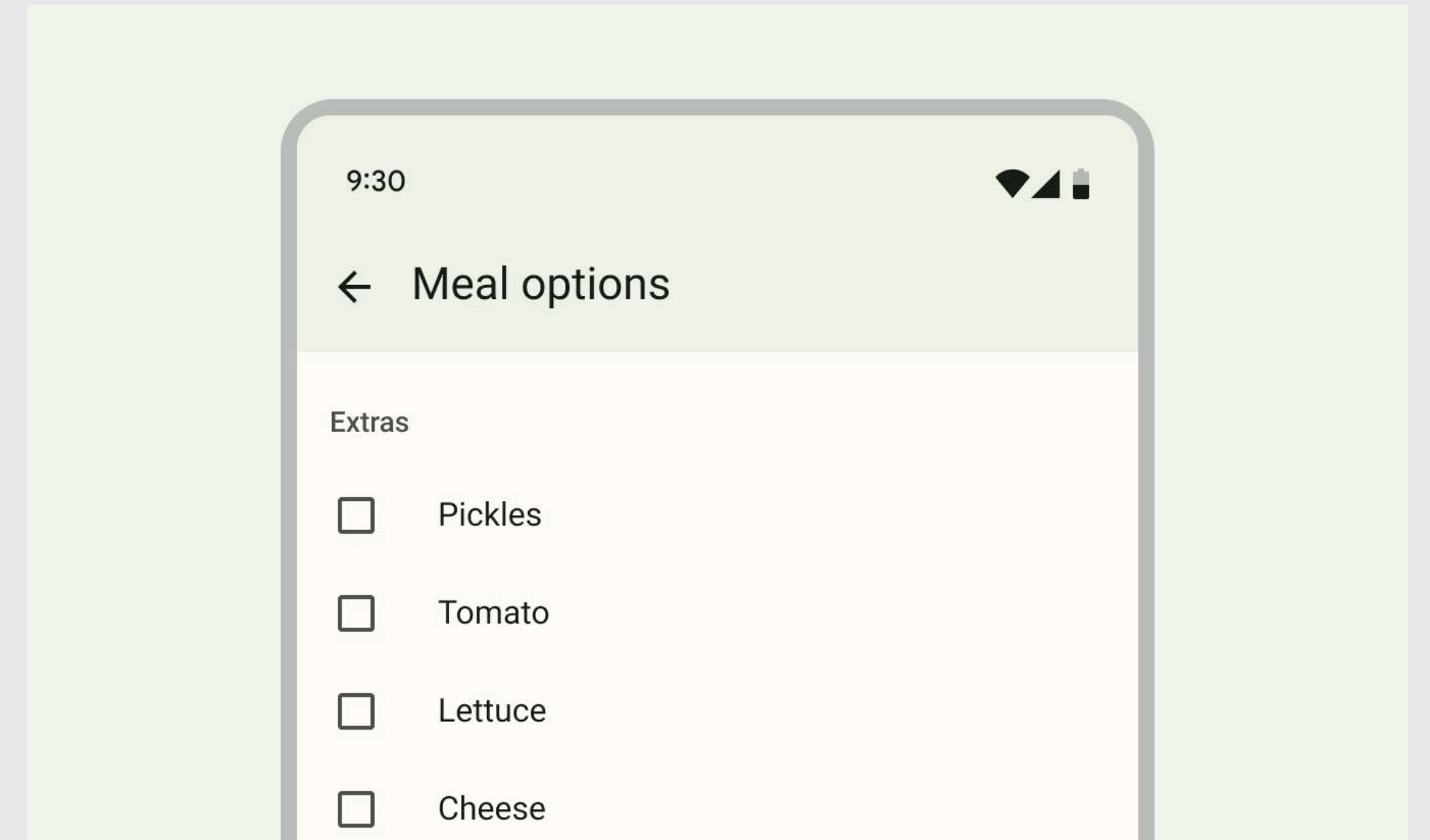
- São a maneira preferida de ajustar as configurações. Eles são usados para controlar opções binárias – pense em On/Off ou True/False
- Devem ser pareados com um label descrevendo a opção que o switch controla



Android Components – Inputs: checkbox

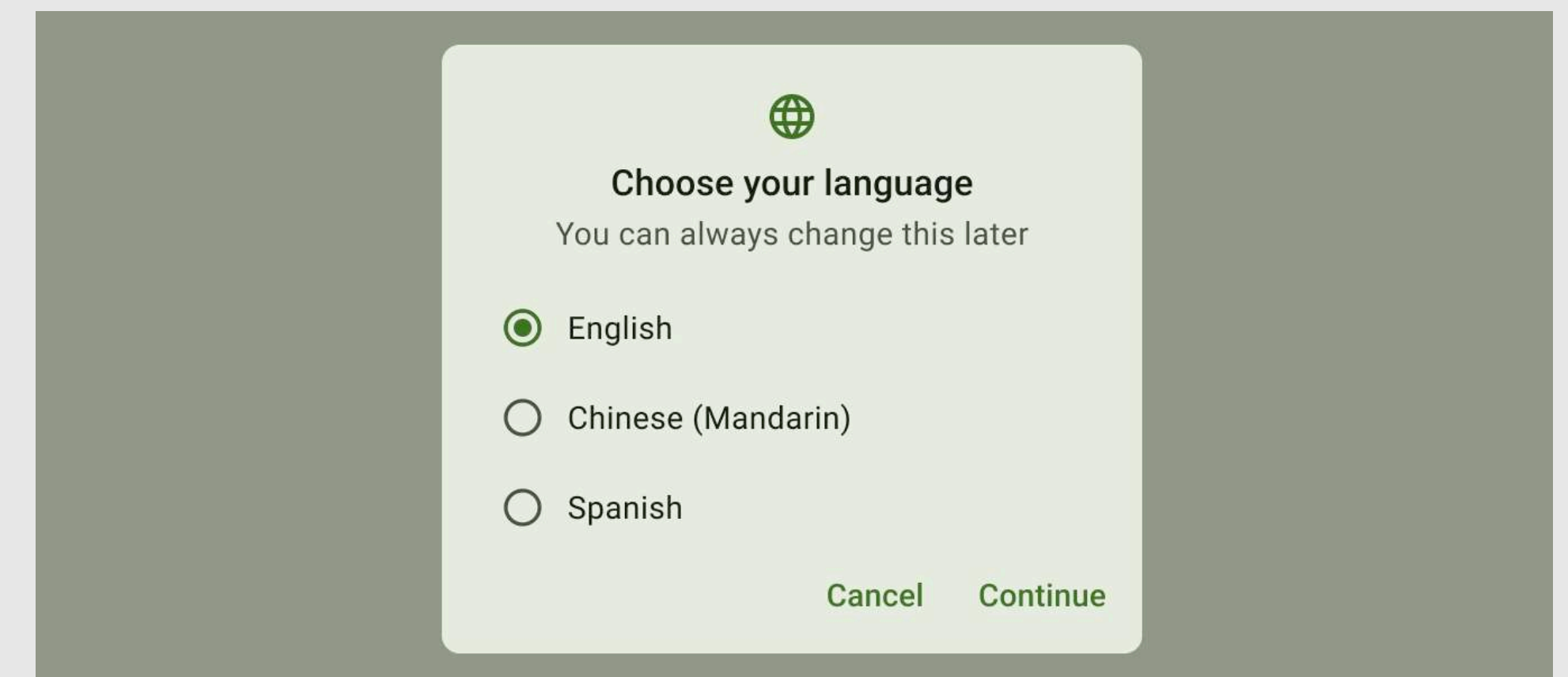
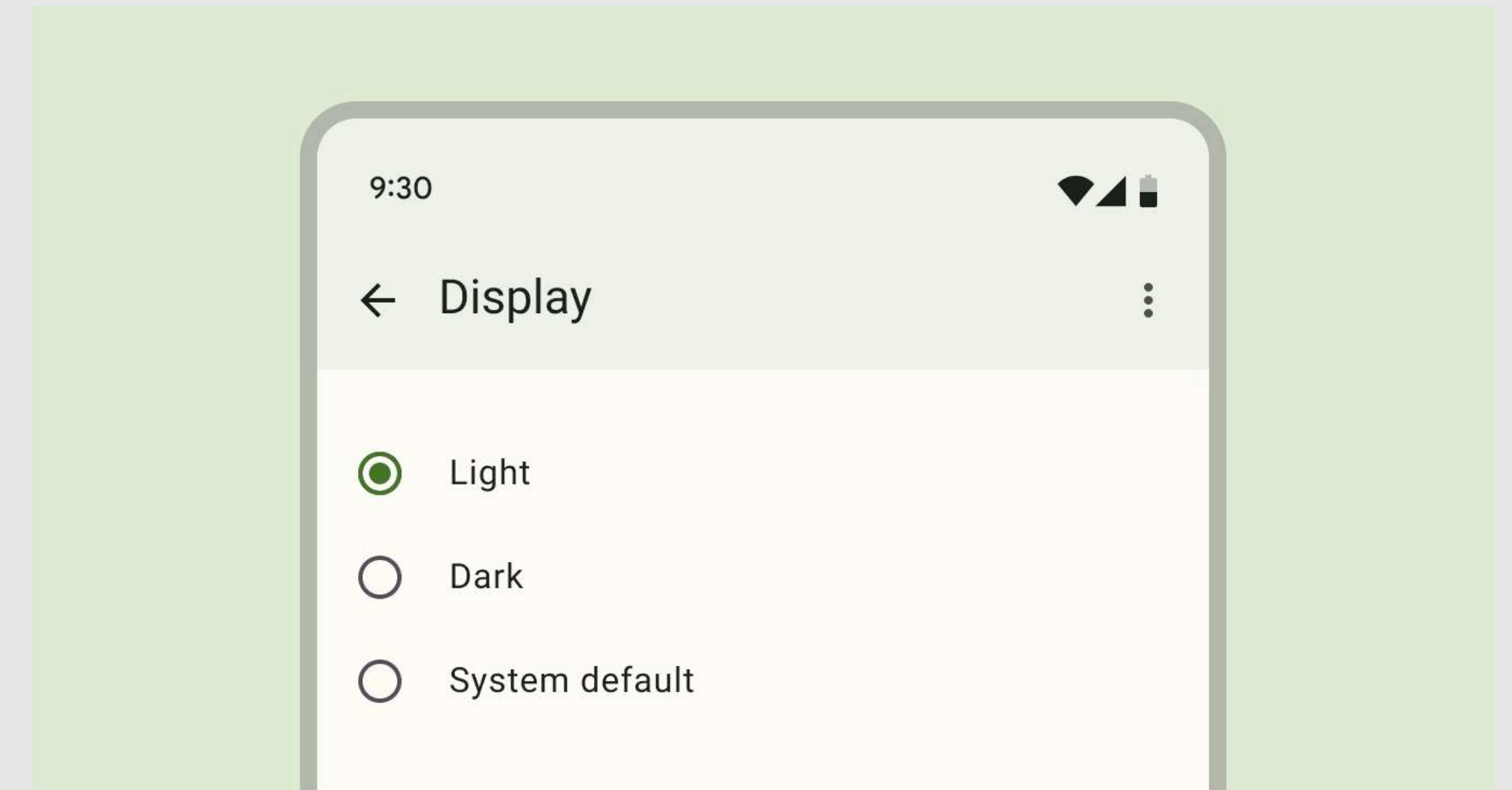
Use caixas de seleção para:

- Selecione uma ou mais opções de uma lista
- Apresentar uma lista contendo sub-seleções
- Ativar ou desativar um item em um ambiente de área de trabalho



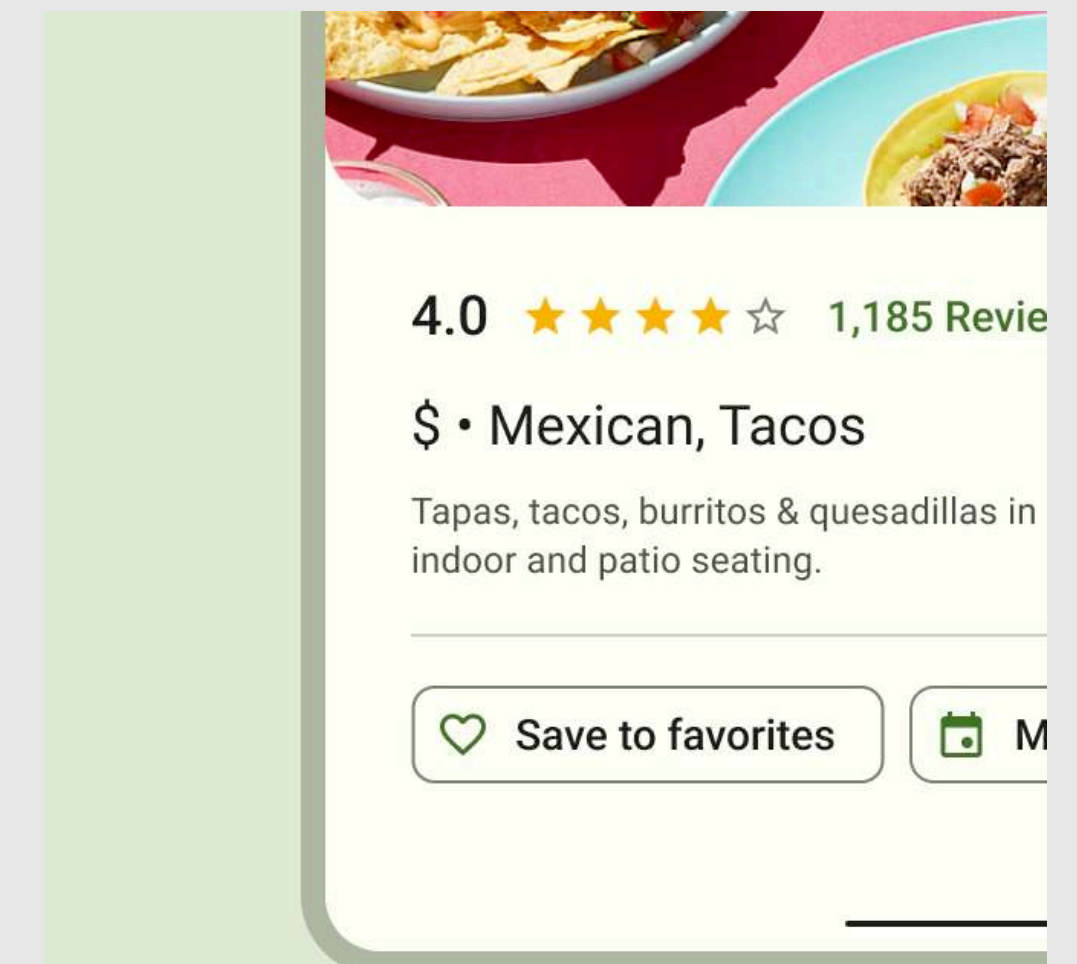
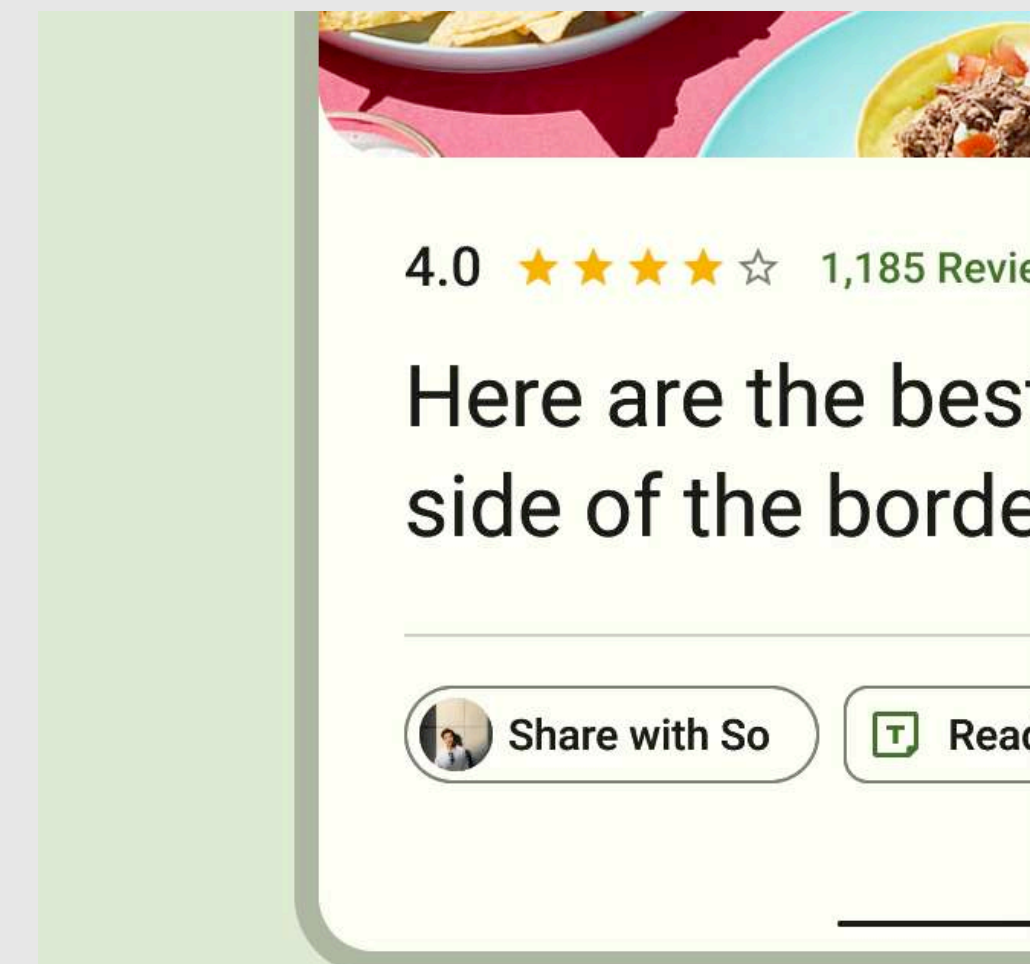
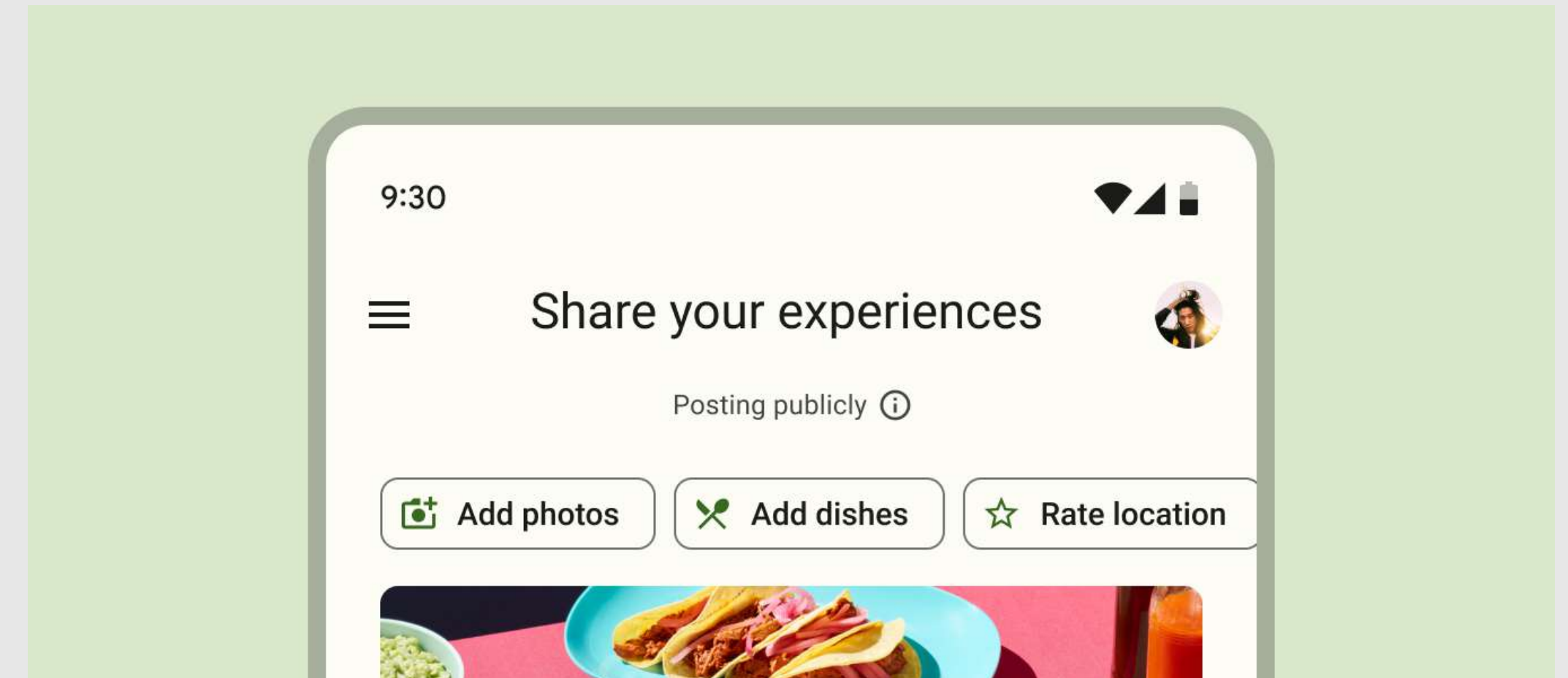
Android Components – Inputs: radio button

- Os botões de opção são a maneira recomendada de permitir que os usuários façam uma única seleção em uma lista de opções
- Só um radio button pode ser selecionado por vez



Android Components – Inputs: chips

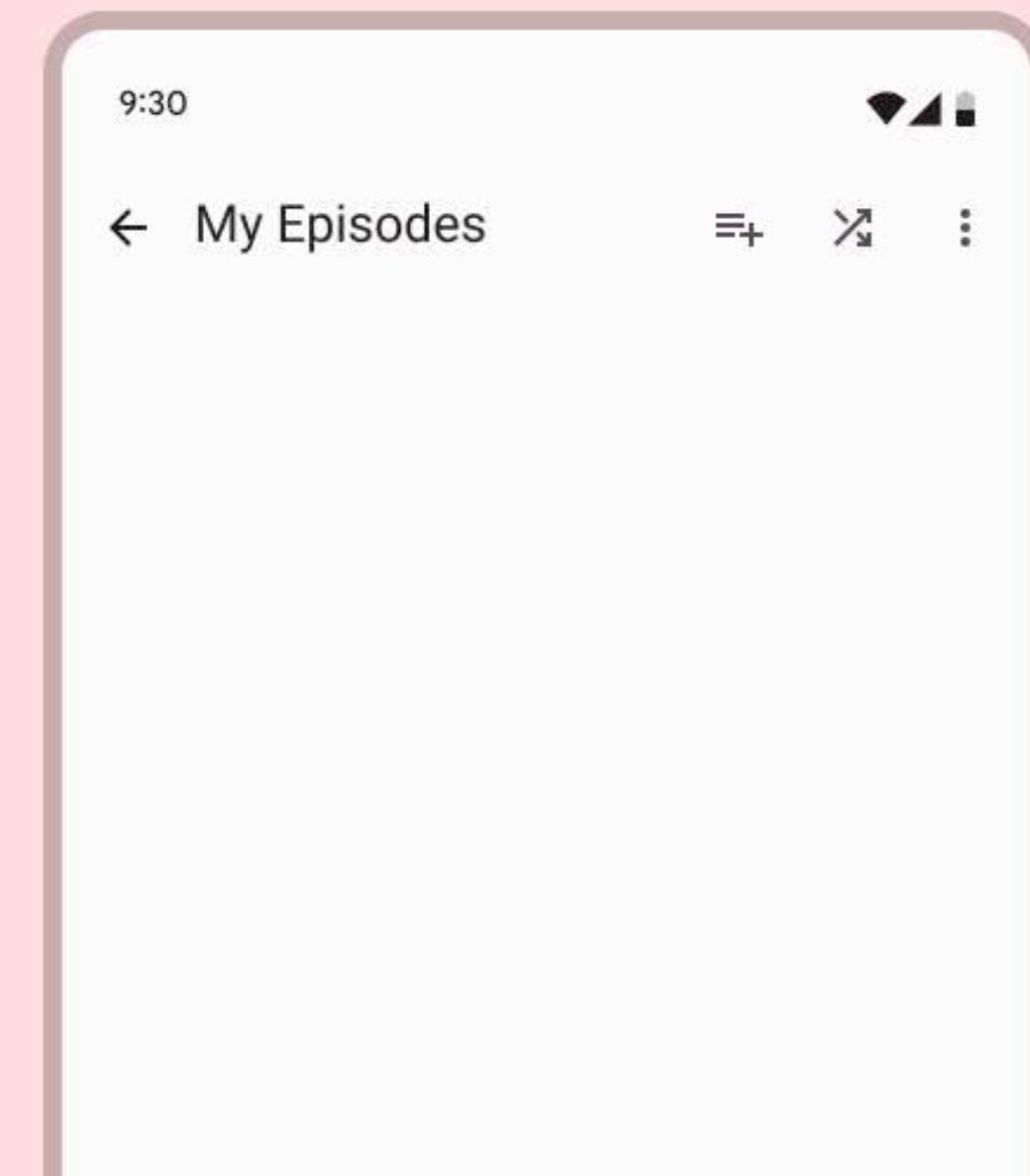
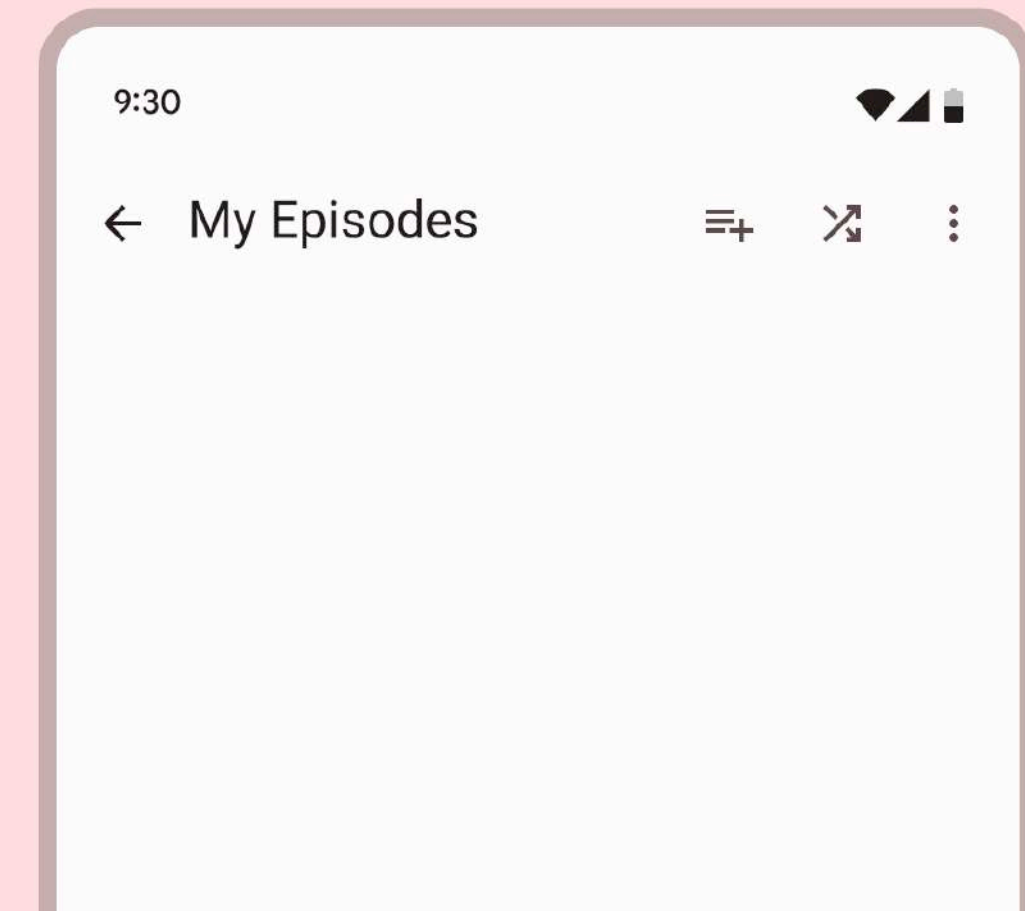
- Ajudam as pessoas a inserir informações, fazer seleções, filtrar conteúdo ou acionar ações
- Devem aparecer dinamicamente como um grupo de vários elementos interativos



INDICADORES DE PROGRESSO

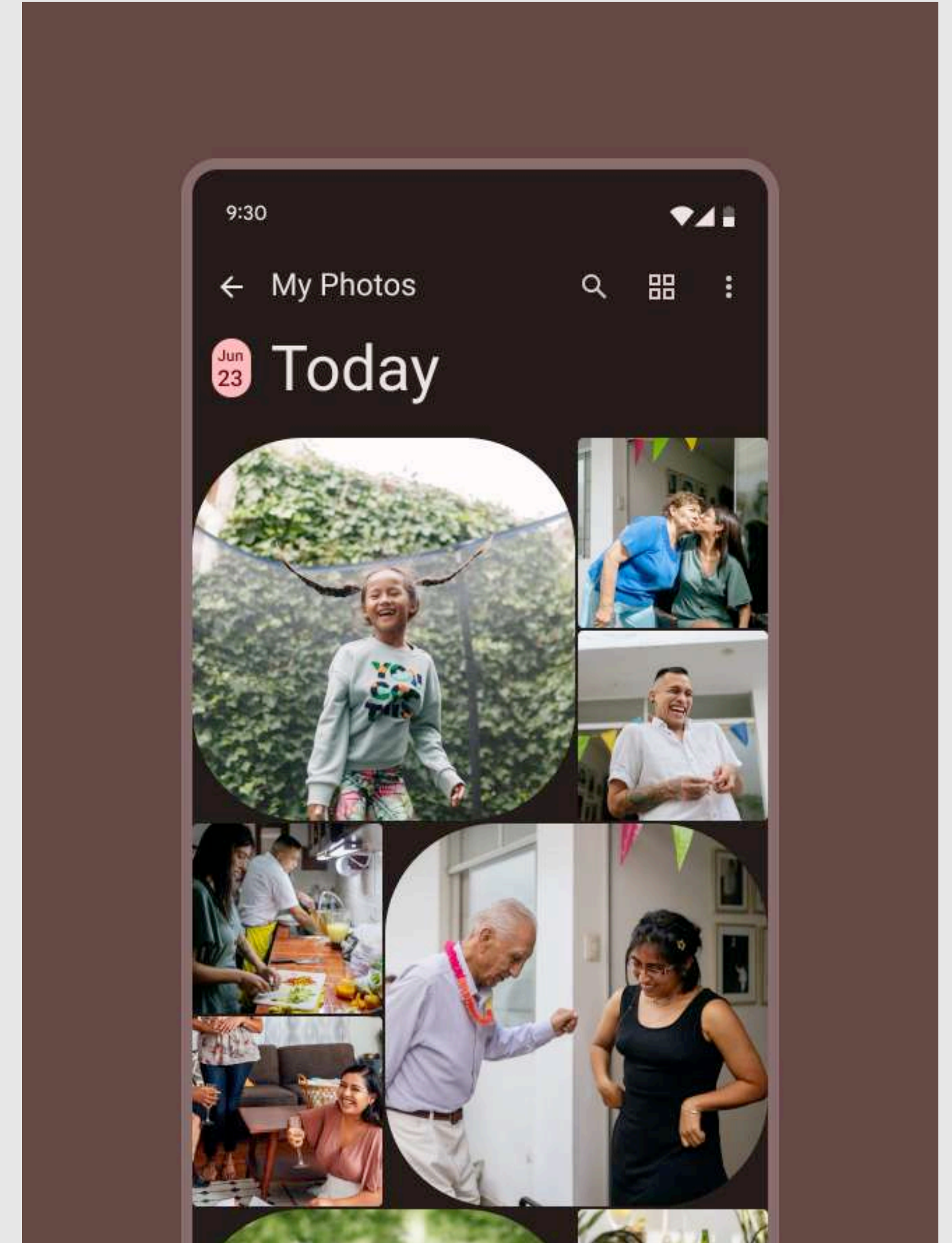
Android Components – Indicadores de progresso (loading)

- Informam os usuários sobre o status dos processos em andamento e comunicam o estado de um aplicativo
- Podem ser determinados ou indeterminados
- Sua posição pode indicar o escopo de um processo específico

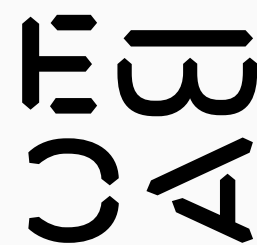


Android Components – Indicadores de progresso (loading)

- Outra opção é o indicador circular. Sua escolha vai depender do contexto e componente que ele é associado
- Quando colocados acima ou abaixo do conteúdo existente, eles chamam a atenção para onde o novo conteúdo aparecerá



**ATÉ, A
PRÓXIMA
AULA!**



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia