

Guía de estilos

Truequéalo



Indice

1. colores
2. fuente
3. botones
4. iconos
5. menus de navegación
6. voz de la marca
7. aspectos de usabilidad
8. aspectos de accesibilidad

Colores



Primary

#f5543e
rgb(245, 84, 62)
PANTONE Bright Red U



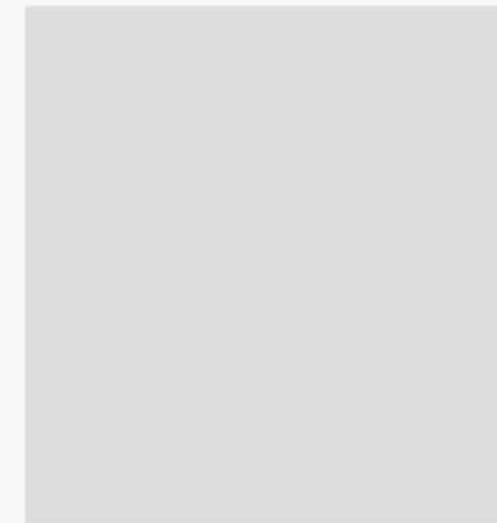
Light

#ff6e5a
rgb(255, 110, 90)
PANTONE 171 U



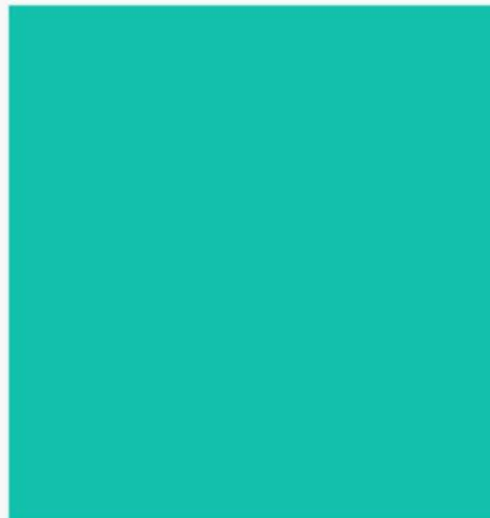
Dark

#b04637
rgb(176, 70, 55)
PANTONE 7593 C



Silver

#ddd
rgb(221, 221, 221)



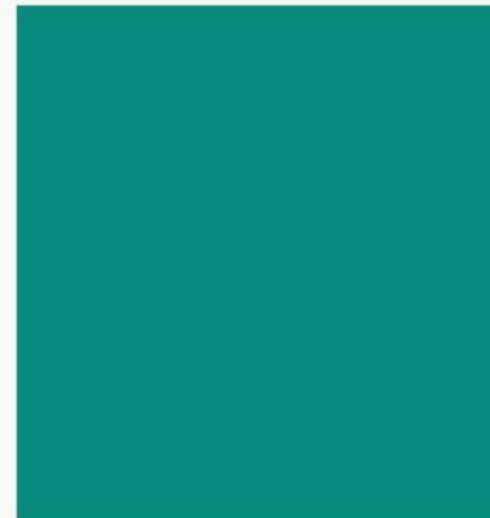
Secondary

#13c1ac
rgb(19, 193, 172)
PANTONE 7465 C



Light Sec

#23ebd2
rgb(35, 235, 210)
PANTONE 333 C



Dark Sec

#07887b
rgb(7, 139, 123)
PANTONE 7473C



Dark Silver

#888
rgb(136, 136, 136)

Fuentes

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
STUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
wxyz

Títulos h1

Raleway Regular
size 32px
weight 600
color #000

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
TUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
wxyz

Títulos h2

Raleway Regular
size 24px
weight 600
color #000

Fuentes

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
UVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
yz

Títulos h3

Raleway Regular
size 19px
weight 600
color #000

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
XYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Contenido

Raleway Regular
size 14px
weight 500
color #000

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Contenido secundario

Raleway Regular
size 12px
weight 500
color #9d9d9d

Botones

Submit

Hover

Action

Submit

Hover

Standard action

Submit

Hover

Default

Fontawesome

A 10x10 grid of 100 various icons and symbols. The symbols include: arrows, logos (git, GitHub, cat, heart, funnel, globe, Google, graduation cap, floppy disk), file types (folder, document, PDF, image, audio, video, code, spreadsheet, presentation, word, game, music, book, etc.), mathematical symbols (A, >, <, >_, T↑, T↓, x₂, x²), and other icons (car, car, car, car, car, car, car, car, car, car).

Iconos

se usarán iconos para...

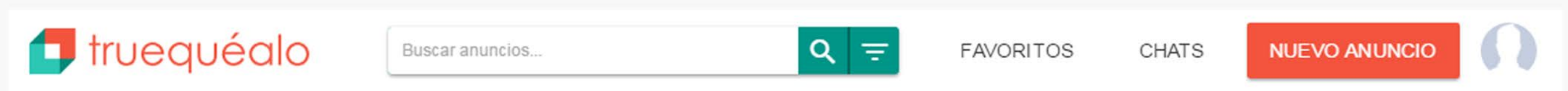
- *ayudar a la comprensión*, ciertos mensajes se entienden mejor si van acompañados de iconos.
- *despertar interés*, los iconos atraen la atención del usuario
- *aligerar contenidos*, en secciones con demasiado contenido la sensación a primer golpe de vista será de algo más fácil de leer
- *guiar la vista*, colocar iconos junto a textos que queremos destacar
- *aportar estilo*, usando un estilo concreto en todos nuestros iconos, aportamos personalidad a nuestro diseño

para un buen uso de los iconos...

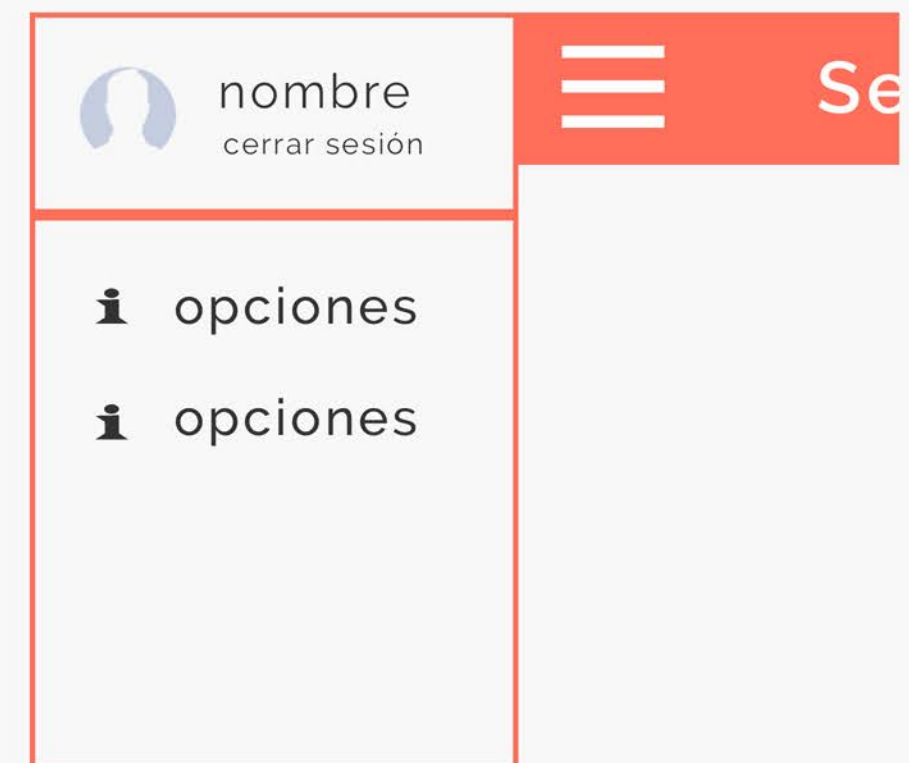
- no abusar de su uso, puede parecer demasiado recargado
- estar seguro siempre de que su significado es claro y coherente con la acción a la que acompaña
- si no lo es, acompañar el icono con un texto

Menus de navegación

barra de navegación fija - web



barra de navegación - móvil



Voz de la marca

lenguaje

- claro
- sencillo
- educado
- pero no demasiado formal
- natural
- vital y sorprendente
- divertido

tono

- auténtico
- actual
- juvenil
- seguro

personaje

- amistoso
- juguetón
- que genere confianza
- amable
- que transmita seguridad

propósito

- captar la atención
- acercarse al usuario
- hacer que el usuario se sienta cómodo
- ser o parecer imprescindible

Voz de la marca

asegúrate que siempre...

- tu forma de expresarte es comprensible
- el beneficio para el cliente resulta evidente
- proporcionas información relevante, sin ocultar nunca nada
- suenas seguro de ti mismo, pero siempre siendo comedido
- eres capaz de despertar algún tipo de interés, sorprender o llamar la atención de alguna manera

aplicando el estilo...

- utilizar mayúsculas para encabezamientos, primeros párrafos y títulos
- utiliza siempre minúsculas para nombres como **truequéalo**,
- pero siempre intentando resaltar esta palabra de las demás con elementos como la negrita o utilizando colores de fuente que resalten.
- añade siempre un toque divertido pero sin quitar credibilidad al asunto
- si encaja, utiliza algún emoji, pero sin abusar o parecer demasiado infantil

Aspectos de usabilidad

informar del estado del sistema

siempre tenemos que tener informado al usuario de lo que está pasando en nuestra aplicación e intentar ofrecer una respuesta en el menor tiempo posible.

Para ello utilizaremos los siguientes recursos:

- barras de carga
- breadcrumbs o migas de pan que nos muestren dónde nos encontramos dentro de la app
- pantalla de “formulario enviado correctamente” después de rellenar el formulario de contacto
- avisar cuando un anuncio se ha subido correctamente, y comunicar su estado, es decir, pendiente de revisión
- avisar cuando un mensaje de chat no se envía correctamente

Aspectos de usabilidad

relación sistema-mundo real

es importante usar palabras o frases que sean familiares para el usuario y que éste pueda reconocer con facilidad.

- usar imágenes claras
- iconos que sean familiares para el usuario
- mostrar la información con un orden lógico o como el usuario espera que se le presente. Por ejemplo, los chats deberán mostrarse ordenados de manera cronológica. De igual manera el consultará sus anuncios ordenados por orden de publicación.

Aspectos de usabilidad

posibilidad de rectificación

tenemos que darle al usuario la posibilidad de subsanar un error para que no se sienta frustrado por no poder realizar algo

- capacidad para modificar los datos de un anuncio
- capacidad para borrar un anuncio
- capacidad para modificar los datos de su perfil
- capacidad para borrar un anuncio de favoritos
- capacidad para borrar o modificar una valoración
- la posibilidad de borrar su cuenta de usuario

Aspectos de usabilidad

consistencia

a lo largo de todo el flujo de la aplicación (tanto web como móvil)
debe haber consistencia

- el header será común a todas las páginas
- dentro del header, el menú de navegación siempre se mostrará a la izquierda en la versión móvil
- el botón de ajustes, ya sea desde el menú o desde la pantalla de perfil, siempre llevará a la misma pantalla
- del mismo modo, ya se acceda desde el resultado de búsqueda o desde el listado de anuncios de un usuario, el detalle de anuncio se mostrará siempre de la misma manera.

Aspectos de usabilidad

prevención de errores

es importante, en todo lo posible, prevenir cualquier error que pueda cometer el usuario, para ello realizaremos las siguientes prácticas

- comprobación de campos de formularios en tiempo real
- repetir contraseña dentro del registro

Aspectos de usabilidad

ayuda y documentación

el usuario debe de saber usar nuestra aplicación sin necesidad de recurrir a manuales de ayuda, aún así, deben de estar disponibles en caso de necesitarlos. Estos serán:

- sección FAQ
- iconos de interrogación junto a los diferentes campos del formulario que expliquen qué introducir en él
- notificar al usuario el por qué de que su anuncio no haya sido validado
- curso MOOC para mejorar la publicación de anuncios

Aspectos de accesibilidad

accesibilidad de la aplicación

el diseño de la aplicación permitirá que personas con algún tipo de discapacidad puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la ella, aportando a su vez contenidos. Para ello:

- los textos y gráficos deben comprenderse sin necesidad de ver los colores.
- se debe indicar que el contenido será presentado en español
- el contenido deberá estar diseñado para poder ser utilizado con cualquier dispositivo periférico (ratón, teclado, táctil, etc.)