

DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB



Hidemi V. Claros Campos

Austin Jenner Beltrán

2do DAW-Pre

Diseño de interfaces web

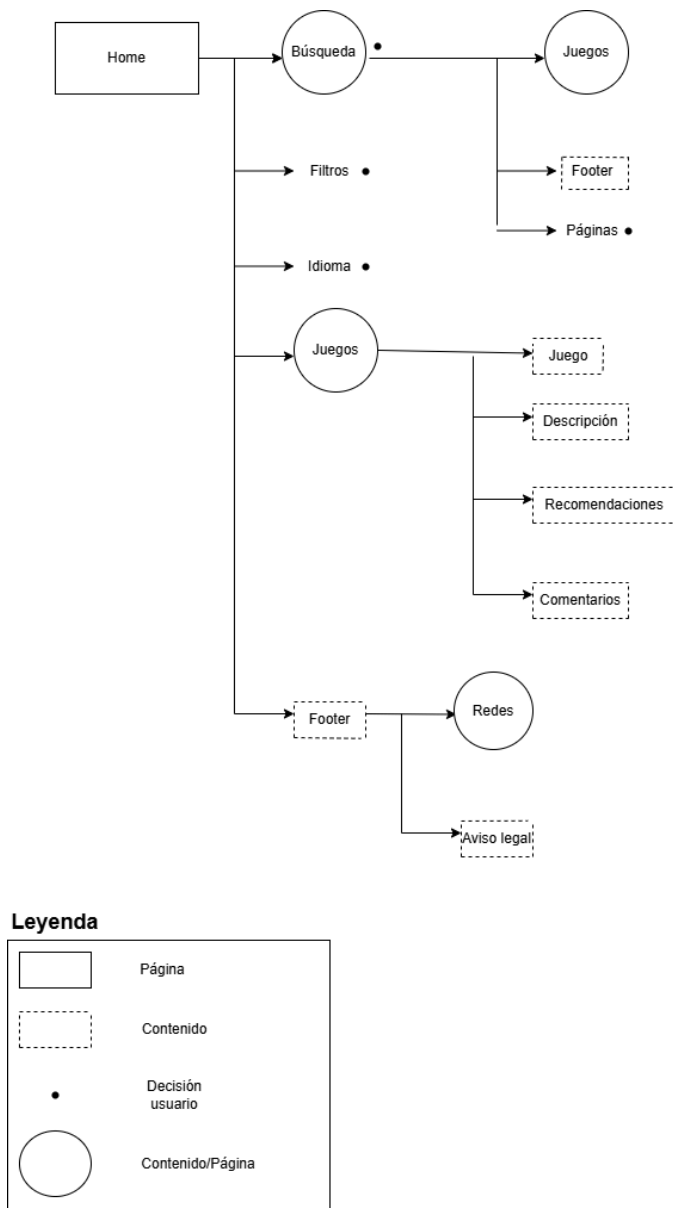
2024-2025

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|---|
| Fase 1..... | 3 |
| Fase 1.1 Árbol de contenido..... | 3 |
| Fase 1.2 Sketch..... | 4 |
| Fase 2 Wireframe..... | 5 |
| Fase 3 Guía de estilo..... | 6 |
| Fase 3.1 Paleta de color..... | 6 |
| Fase 3.2 Tipografía..... | 7 |
| Fase 4 Reporte..... | 8 |
| Fase 4.1 Primera pregunta..... | 8 |
| Fase 4.2 Segunda pregunta..... | 8 |
| Fase 4.3 Tercera pregunta..... | 9 |

Fase 1

Fase 1.1 Árbol de contenido



La estructura de esta página web es jerárquica y comienza en la página principal ("Home"). A partir de allí, se derivan los siguientes apartados:

1. Búsqueda
2. Juegos
3. Footer

Además, existen puntos de decisión en la página que permiten aplicar filtros y seleccionar el idioma (español o inglés).

Desde la sección de búsqueda, el usuario es dirigido a la página de Juegos,

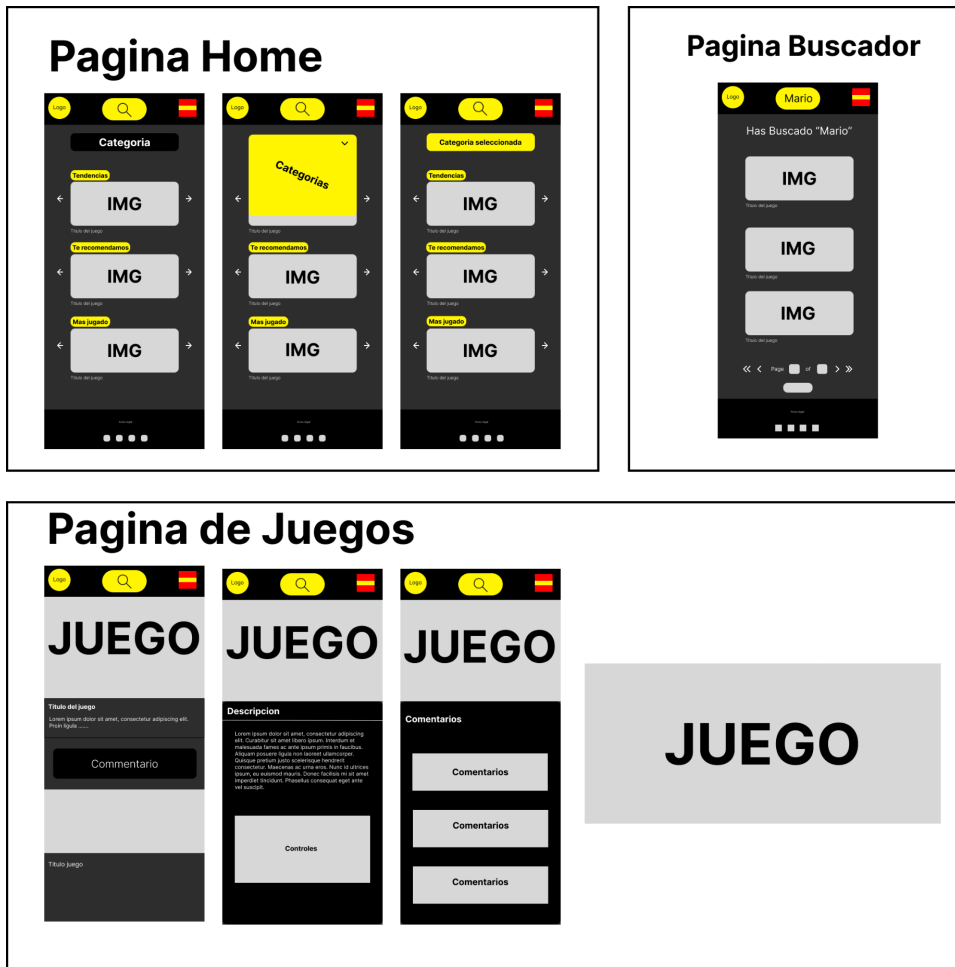
donde puede encontrar los resultados de la búsqueda, detalles sobre cada juego, su descripción, comentarios de usuarios y recomendaciones.

Por otro lado, el footer es un componente estático. Desde allí, los usuarios pueden acceder a diferentes redes sociales y al aviso legal del sitio.

Fase 1.2 Sketch



Fase 2 Wireframe



El wireframe permite visualizar varias funcionalidades de la página web:

- En la página Home, existen varias funciones clave:
 - Las categorías se presentan en un menú desplegable, donde los usuarios pueden seleccionar la categoría de juegos que les interesa.
 - Las secciones de juegos en tendencias, recomendados y más jugados se muestran en un formato deslizable, similar a un carrusel de imágenes.
- En la página del juego también hay diversas funcionalidades:
 - La descripción del juego puede desplegarse para mostrar más contenido, incluyendo detalles adicionales y controles del juego.
 - En la sección de comentarios, los usuarios pueden expandir para ver todos los comentarios disponibles.
 - La sección de juegos recomendados permite deslizar hacia abajo para descubrir más juegos.

- Al desplazarse hacia abajo por la descripción, los comentarios o los juegos recomendados, la pantalla del juego permanece estática, sin moverse.
- Si se pone el dispositivo en modo horizontal, el juego se muestra en pantalla completa.
- En la página del buscador, la funcionalidad es sencilla:
 - Se mostrarán todos los juegos que coincidan con el título buscado.
 - En la parte inferior, se puede navegar entre páginas si hay varios resultados.
 - También se puede elegir cuántos juegos mostrar por página. Este menú es estático, por lo que se mantiene en su lugar aunque el usuario se desplace hacia abajo.

Este enfoque ayuda a mejorar la navegación y la experiencia de usuario, proporcionando una interacción clara y funcional con cada página del sitio.

Fase 3 Guía de estilo

Fase 3.1 Paleta de color

| Primary | Primary Variant | Secondary | Secondary Variant |
|---------------------------|-------------------------------|---------------|-------------------|
| #000000 | #2E2E2E | #FFF700 | #FFFB96 |
| Text | Text | Text | Text |
| #FFFFFF | #FFFFFF | #FFFFFF | #FFFFFF |
| Fondo de layout principal | Fondo de cards, contenedors.. | Color d'Error | |
| #2E2E2E | #000000 | #B00020 | |
| Text | Text | Text | |
| #FFFFFF | #FFFFFF | #FFFFFF | |

- **Color primario y primario variante (#000000 y #2E2E2E)**

Los colores oscuros como el negro y el gris oscuro son comunes en sitios web de videojuegos. Estos colores aportan una sensación de misterio, elegancia y profesionalismo, el negro sirve como un excelente fondo neutro para que otros colores brillantes (como los de los juegos) resalten.

- **Color secundario y secundario variante (#FFF700 y #FFFB96)**

El amarillo es un color vibrante y llamativo que se asocia con la energía, acción y optimismo, lo que lo hace perfecto para destacar elementos importantes en el diseño, como botones de llamada a la acción, notificaciones o promociones dentro del sitio web de videojuegos.

El amarillo brillante puede usarse para captar la atención de los usuarios de manera inmediata, mientras que su variante más suave sirve para suavizar el impacto visual y mantener un equilibrio visual en el diseño, sin abrumar al usuario.

- **Fondo principal y de cards/contenedores (#FFFFFF)**

En caso del fondo y los contenedores de la página tiene la misma idea que los colores principales, lo único que cambia es que el gris sería el fondo principal y el negro sería el fondo de los card y contenedores.

- **Color de error (#B00020)**

Este tono de rojo es perfecto para destacar mensajes de error o advertencia. El rojo se asocia comúnmente con el peligro o atención, lo que lo convierte en un color efectivo para señalar errores o problemas dentro del sitio. En nuestro caso no tendríamos mensajes de error que resalten tanto.

- **Contraste de texto y legibilidad**

Los colores de texto blanco sobre los fondos oscuros (negro y gris) y negro sobre los fondos claros (blanco, amarillo suave) garantizan un contraste fuerte y adecuado para la lectura. Esto es clave para mantener una buena accesibilidad en el sitio.

Fase 3.2 Tipografía

| | | | |
|---------------------|------|--------|--|
| Heading 1 | | | |
| Font: | Size | Weight | |
| ZENIQ | 40px | bold | |
| Heading 2 | | | |
| Font: | Size | Weight | |
| ZENIQ | 24px | bold | |
| Heading 3 | | | |
| Font: | Size | Weight | |
| ZENIQ | 18px | bold | |
| body text | | | |
| Font: | Size | Weight | |
| Arial | 12px | light | |
| caption de imagenes | | | |
| Font: | Size | Weight | |
| Arial | 10px | light | |

Hemos elegido las fuentes Zeniq para los encabezados y títulos, y Arial para el texto genérico en la página.

Zeniq ha sido seleccionada porque combina un estilo simple, pero futurista y tecnológico, lo cual es ideal para el tema de los juegos. Su diseño transmite modernidad sin sacrificar la claridad, lo que la hace adecuada para destacar los elementos más importantes de la interfaz, como los títulos y los encabezados.

Para el texto genérico, hemos optado por Arial debido a su sencillez y limpieza, lo que facilita la lectura del contenido. Arial es una fuente versátil y clara, que permite al usuario centrarse en la información sin distracciones, ofreciendo una experiencia de lectura cómoda y eficiente.

Esta combinación busca un equilibrio entre lo atractivo y lo funcional, garantizando que la interfaz sea visualmente impactante y, al mismo tiempo, fácil de navegar y leer.

Fase 4 Reporte

Fase 4.1 Primera pregunta

Uno de los aspectos que se diferencian de la versión de escritorio, es que, debido al espacio limitado en la pantalla, las opciones de navegación se ocultan en un menú hamburguesa o se condensan en íconos en la parte inferior de la pantalla.

Asimismo, en lugar de múltiples columnas, como en la versión de escritorio, la versión móvil se desarrolla en una sola columna para facilitar la navegación.

En pantallas más pequeñas, demasiado texto o imágenes pueden resultar abrumadoras. Por ello, se utiliza texto simple y demás elementos colocados para mantener cierta claridad, al igual que la funcionalidad. Sin embargo, en la versión de escritorio, es posible incluir información más detallada.

Los botones, enlaces y otros elementos son más grandes y están más espaciados para adaptarse a los gestos táctiles, ya que los usuarios interactúan directamente con los dedos, a diferencia de las versiones de escritorio.

Fase 4.2 Segunda pregunta

Uno de los factores a tener en cuenta, ha sido el de la usabilidad, el cual es clave para garantizar que la navegación sea eficiente y sencilla, siguiendo las heurísticas de usabilidad, como la visibilidad del estado del sistema, que permite al usuario saber dónde está y qué puede hacer en la continuación. Así también, sigue la consistencia en el diseño con el uso de elementos (botones, menús y elementos visuales) que son familiares.

Otro de los factores, es el que está relacionado con las características del dispositivo, ya que al interactuar en pantallas más pequeñas y que están en movimiento. Por lo tanto, el diseño ha sido sencillo y con elementos grandes para una mejor accesibilidad.

Al haber una interacción táctil, los botones están bien espaciados y así es más fácil y menos problemática su interacción. La prevención de errores de las heurísticas de usabilidad ha sido aplicada aquí, asegurando que los botones y enlaces sean suficientemente grandes y visibles para evitar toques accidentales.

Además, el diseño intenta prevenir errores comunes, como la activación accidental de botones, a través de un espaciado adecuado y confirmaciones en acciones importantes.

Fase 4.3 Tercera pregunta

Durante la fase 1, una de las principales dificultades fue hacer de la organización de las secciones de la web, algo claro y lógico con tal de ofrecer una experiencia de usuario intuitiva y fluida. Otro reto, fue determinar la jerarquía de las diferentes páginas y cómo cada una de ellas debería relacionarse entre sí, al hacerlo, entendimos la importancia de hacer una jerarquía de forma correcta para evitar la confusión del usuario durante su experiencia. Asimismo, aprendimos que el sketch nos ayuda a visualizar de forma clara cómo se vería el sitio web antes de pasar a modelos más avanzados como el wireframe.

En la fase 2, con la creación del wireframe, los desafíos que se presentaron, fueron varios, entre los cuales estaban, escoger la distribución más adecuada de los elementos de la página, intentar mantener un equilibrio entre la funcionalidad y la parte estética, determinar el tamaño adecuado para botones, textos y espacios, así como decidir la cantidad de elementos que debía incluir el footer sin sobrecargarlo.

Finalmente, durante la fase 3, al seleccionar la paleta de colores, uno de los desafíos, fue equilibrar colores vívidos y animados, sin que resulten molestos a la vista. Por otro lado, al seleccionar la tipografía, un reto fue escoger las que fueran más legibles y al mismo tiempo acordes al estilo del sitio web.