



# GUÍA DE ESTILO

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

CURSO 2017-2018

Álvaro Briz Mayoral 70939855N  
[alvarobriz@usal.es](mailto:alvarobriz@usal.es)

## COLORES

En el main.css se ha seguido una serie de colores orientados al contraste entre el blanco y el negro, sobre todo entre el fondo (en negro), y los textos y los títulos. Para los textos, se ha elegido una escala de grises diferente para crear contraste con el fondo.

En el second.css se ha usado un color gris de fondo, color que se adapta a la película ya que persigue el mundo del miedo y de lo oscuro; este color se alterna con un naranja para el texto, ya que además de complementar bien, también fomenta la energía que se tiene cuando se juega a videojuegos, que es de lo que trata el capítulo.

## TIPOGRAFÍA

En el main.css, se ha seguido la de la guía de estilos Code For America (<http://codeforamerica.clearleft.com/>), con una fuente Gotham para los textos, Verdana para los títulos principales y las fuentes Arial, Georgia y Helvética para títulos no principales.

En el second.css, se han añadido externamente hasta 7 tipos de fuentes: Oswald para la descripción de la película, una letra de videojuegos retro para los títulos, una futurista para subtítulos, etc. Se han escogido este tipo de fuentes ya que se asemejan al contenido del capítulo y así adecuarse a la web.

## LAYOUT

En el main.css todos los elementos de la web están centrados, y eso da una mayor claridad a la lectura y a la disposición de elementos de la página.

En el second.css, la mayor parte de los elementos están colocados a la izquierda de la página, ya que la tipografía y espaciados es más pequeña, así da una mayor dinamicidad a la página.

## CONCLUSIONES

Como conclusiones, podemos decir que el diseño con la guía de diseño da como resultado un diseño más limpio y legible, pero por el contrario nuestro diseño implementado en second.css se adapta más a las condiciones del capítulo.