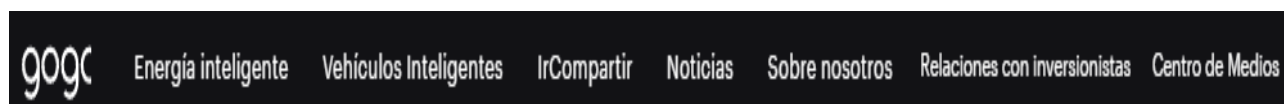


## REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

### Diseño de la interfaz de usuario

Para esta actividad hemos elegido la interfaz de usuario de la página web [www.gogoro.com](http://www.gogoro.com), esta web pertenece a una compañía taiwanesa dedicada a la venta de scooters eléctricas y vamos a ver el gran trabajo que han realizado a la hora de diseñar su interfaz de usuario.

Como en toda interfaz de usuario, al introducirnos en la web, nos encontramos con una página principal. En ella vemos un menú **estándar horizontal** en la parte superior de la pantalla.



Podemos observar también que el layout, esqueleto de la parte visual, que han utilizado en este caso es uno de **revelación progresiva**. Vemos como los elementos se presentan progresivamente durante el scroll. Con esto consiguen centrar la atención de los usuarios en solo una parte de toda la información para reducir su carga cognitiva.

También dispone de un pie de página con las siguientes funciones:



En cuanto al **texto**, han escogido una sola tipografía (Arial), con ello favorecen la consistencia de la interfaz y se aseguran la legibilidad de todo el texto. Sin embargo, durante toda la web, utilizan tamaños diferentes cuando quieren resaltar temas importantes.



El **color** de la interfaz de usuario es otro de los elementos más importantes. Es lo primero que entra por los ojos de los usuarios cuando se muestra en pantalla. En el caso de Gogoro han utilizado el blanco y el negro como colores principales, evitando así no saturar la interfaz y que parezca una serpiente multicolor.

A la hora de crear **contraste** entre los diferentes elementos de la interfaz, han utilizado diferentes tonos de grises combinado con los colores principales.



Las imágenes **digitales** se tratan de mapas de bits: En esta estructura, la imagen es una composición de píxeles verticales y horizontales en la que cada uno tiene un valor determinado. Ese valor, se visualiza en pantalla con un color determinado. Cuanto mayor sea el número de píxeles en pantalla, más definida se verá la imagen. Aun así, si se hace mucho zoom la imagen perderá calidad.



Tenemos que tener en cuenta que una pantalla muestra elementos en dos dimensiones. Sin embargo, en este ejemplo, podemos observar como han aplicado **profundidad** a una interfaz en dos dimensiones, consiguiendo resaltar diferentes zonas de la interfaz para mantener al usuario centrado en una zona concreta. Para ello han utilizado **sombras**, veamos el ejemplo:

