



**Universidad Argentina de la Empresa**  
Diseño y Desarrollo Web

**Trabajo Práctico**  
Proyecto Grupal Sitio Web

**Integrantes**  
Baldan Santino, Czernikowski Brian Alan, Rubio Thiago Nahuel

**Profesores**  
Galeazzi María de los Ángeles  
Alonzo Camila Aldana

**Argentina - Buenos Aires**  
2024

## **Índice**

<b>Presentación del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Tema a desarrollar</b>	<b>3</b>
<b>Perfil del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Características visuales</b>	<b>4</b>
<b>Descripción del sitio web</b>	<b>5</b>
<b>Maquetación de algunas páginas</b>	<b>6</b>
<b>Roles</b>	<b>8</b>

## **Presentación del proyecto**

- a) Este proyecto corresponde al desarrollo de una página web de venta de videojuegos de una empresa publisher/developer de videojuegos ficticia. Contará principalmente con previews y secciones dedicadas a distintos artículos que una empresa de estas características podría mostrar en su página, además de distintas opciones de contacto, ya que diversos equipos de desarrollo tienden a acercarse a estas empresas para presentar y posiblemente vender sus juegos.
- b) La actividad principal de la empresa es la promoción y venta de videojuegos.
- c) El objetivo principal de la página web será publicitar los distintos juegos y dar la posibilidad de comprarlos/obtenerlos.
- d) Los objetivos secundarios del sitio son:
  - i) La venta de merchandising asociado a los títulos que promociona la empresa.
  - ii) Atracción de nuevos clientes desarrolladores que estén interesados en trabajar con la empresa publisher.
- e) Estrategias para atraer a usuarios a nuestro sitio web:
  - i) Promociones/Descuentos en los artículos disponibles
  - ii) Merchandising/Productos exclusivos de la página web
  - iii) Newsletter para mantenerse al tanto de las últimas novedades de los juegos promocionados.
  - iv) Campañas y sorteos en redes sociales para generar tráfico por nuestra web.

## **Tema a desarrollar**

**Negocio:** Empresa publisher de videojuegos (Nombre: BRISA).

## **Perfil del proyecto**

- a) Público mid-core de juegos single player con un fuerte componente narrativo, generalmente de terror o acción.
- b) Características que definen a este público objetivo
  - i) **Edad:** 17-25
  - ii) **Sexo:** Indiferente
  - iii) **Aficiones:** Videojuegos, Narrativas (Libros, películas, series), Desarrollos independientes.
  - iv) **Nacionalidad:** Indiferente. Apunta a un público internacional.
  - v) **Poder Adquisitivo:** Medio. Personas con ingresos propios o extras, con las necesidades básicas cubiertas, que puedan darse el lujo de gastar en productos de entretenimiento para consumo propio.

## Características visuales

- **Logo:**



- **Paleta de colores:** #FF0000, #A51313, #3D3D3D, #000000, #FFFFFF



**Justificación:** Los colores rojos representan una serie de emociones y valores que sentimos que van acorde a la temática de la web, siendo una página de videojuegos. Como por ejemplo: Pasión, Energía, Emoción. Además, el rojo es el color de las cortinas del teatro, buscando así simbolizar que la página es el escenario donde mostramos nuestras obras.

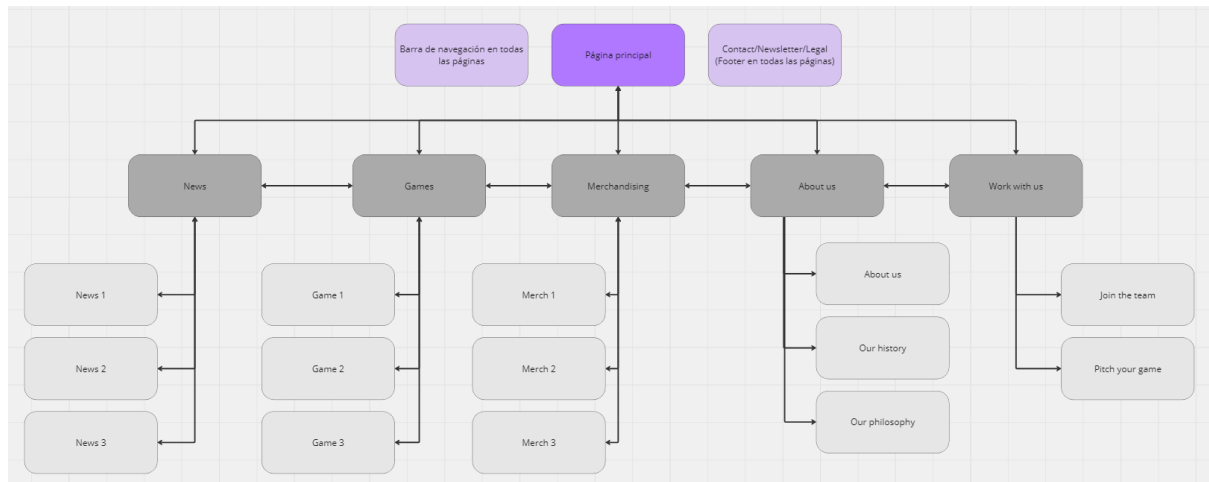
Negro y blanco fueron seleccionados como colores principalmente para textos y otros detalles, ya que facilitaban la lectura de los mismos. Además, evocan elegancia y pureza.

El tono de gris fue seleccionado como contraste para los textos y transición entre los tonos rojos y el negro de la página.

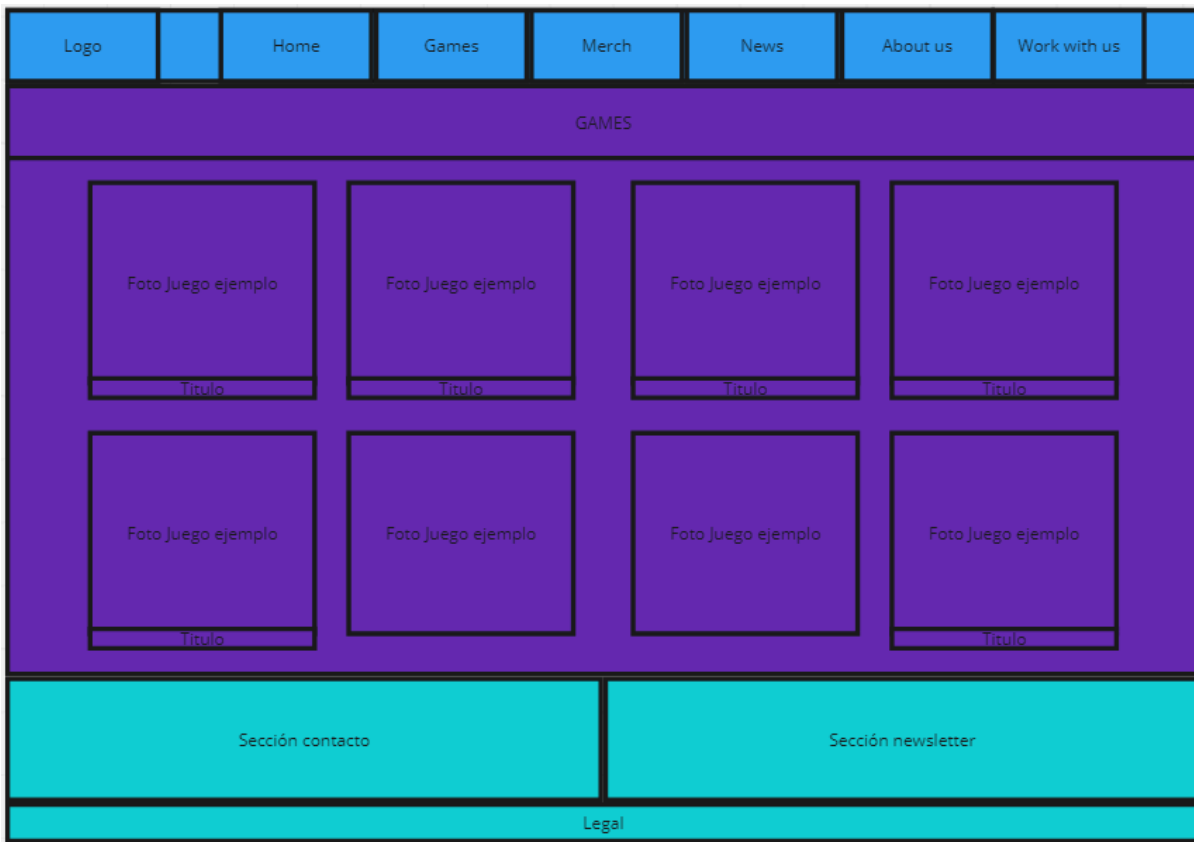
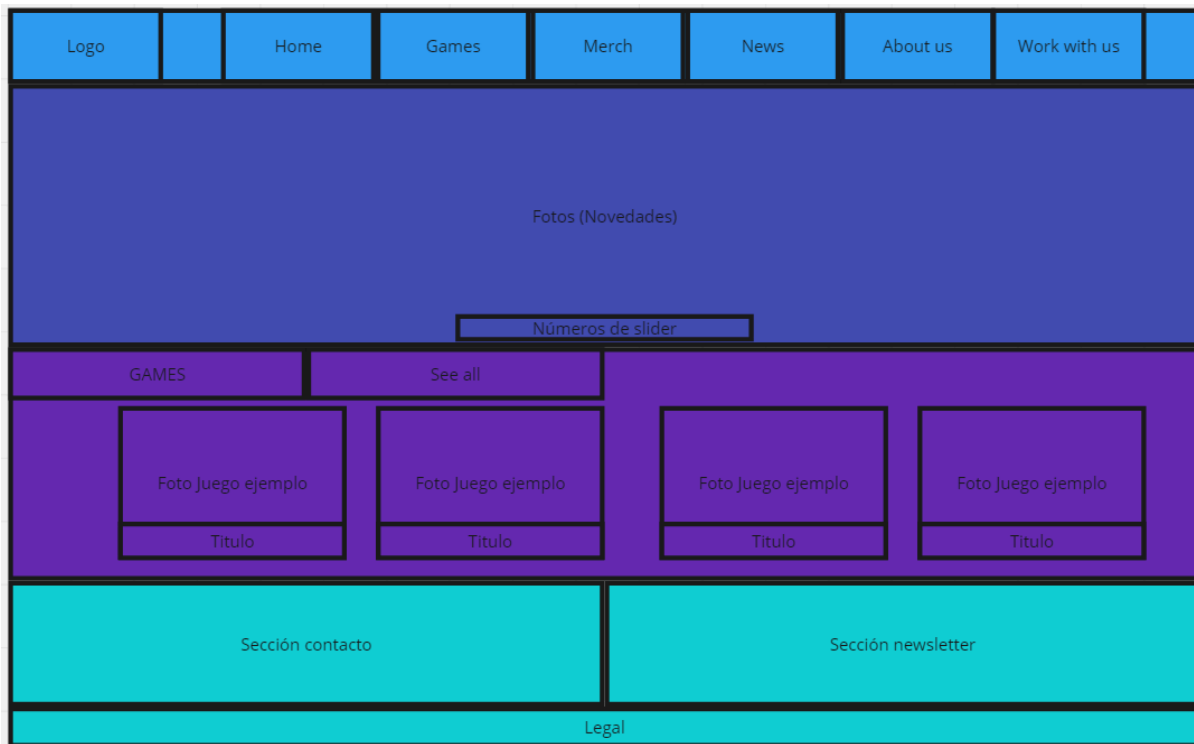
- **Estilos:** Un estilo moderno, con colores sobrios pero que estén relacionados con el contenido general que se puede encontrar en la página, además de resultar atractivos y ser comunes en este tipo de webs.
- **Palabras clave que se utilicen:** Games, Merch, Pitch, Publish.
- **Eslogan:** “In search of better games”.
- **Imagen general que se desea transmitir:** Queremos transmitir la imagen de empresa confiable para favorecer la reputación y venta de los títulos que promocionamos, asegurando un estándar de calidad alto.

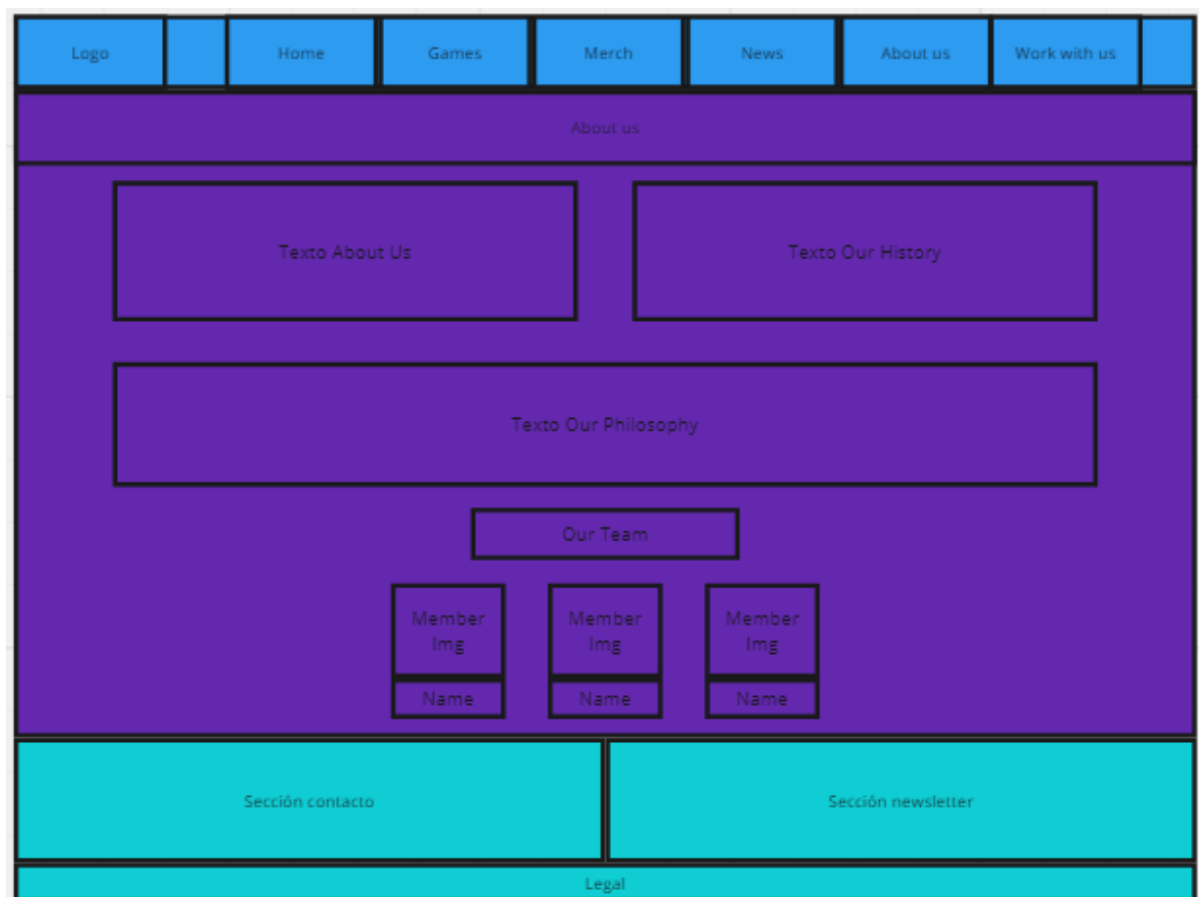
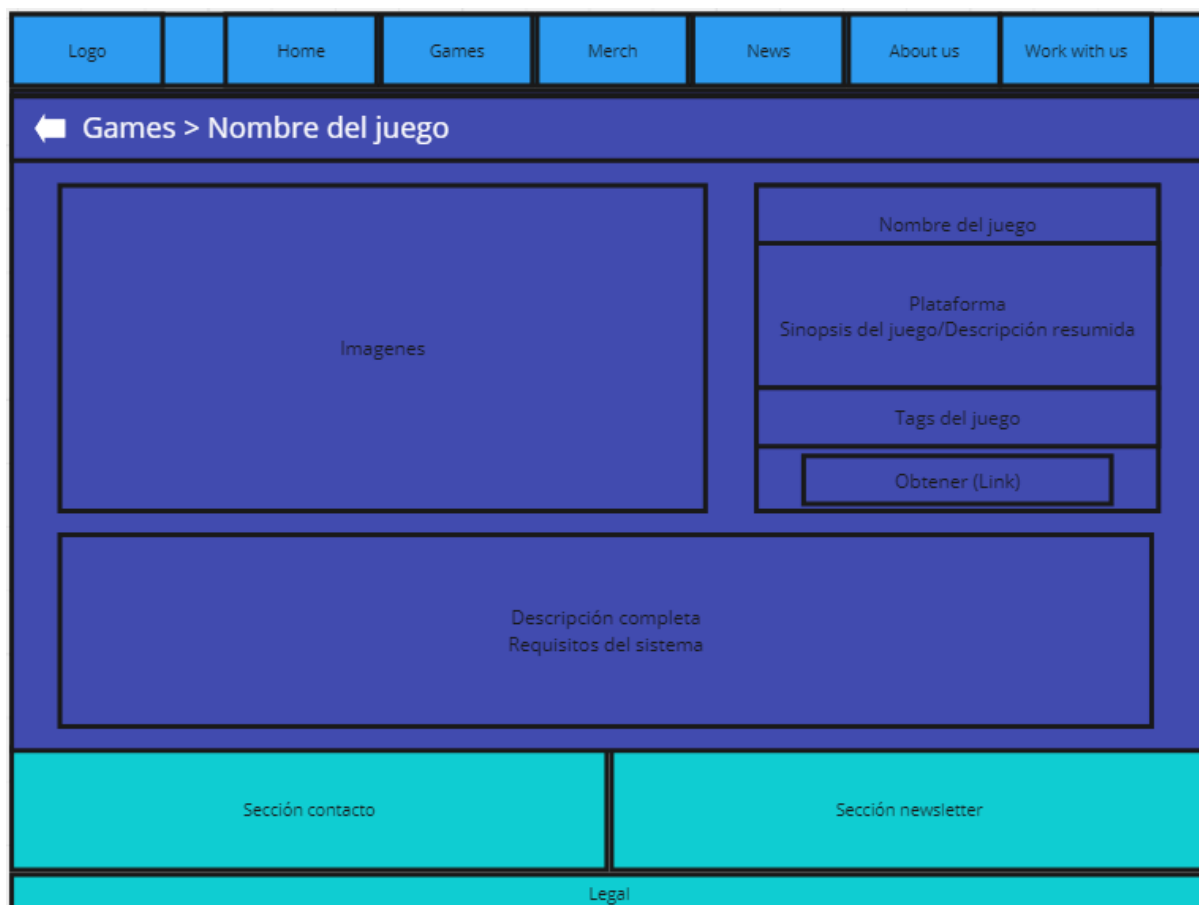
## Descripción del sitio web (Organigrama)

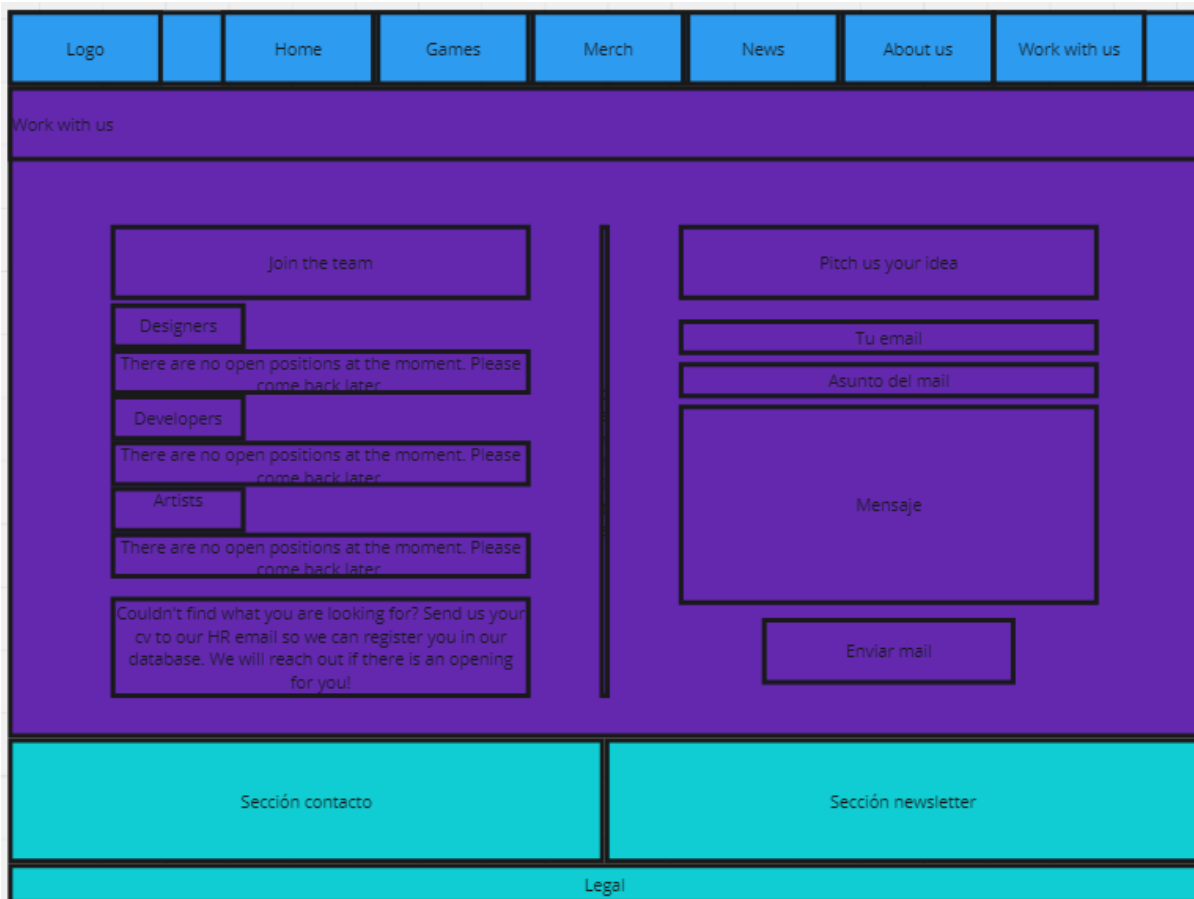
Arquitectura de sitio web horizontal: Todo el contenido debe poder ser accesible en un par de clicks.



## Maquetación de algunas páginas







## Roles

- Baldan, Santino: Diseñador UX/UI / Maquetador
- Czernikowski, Brian: Comunicador web
- Rubio, Thiago: Programador