

Práctica 2 - Guía de Estilo

Autor: Carlos Osma Fernández

Descripción de la Aplicación

La aplicación a diseñar se encargará de vender material de escalada y montañismo al por menor y además dar consejos y soporte en estos ámbitos a los clientes.

Se venderán los siguientes materiales:

Calzado (trekking, senderismo)

Ropa (chaquetas, cortavientos, impermeables)

Material (mochilas, iluminación, GPS)

Escalada (mosquetones, arneses, cintas, guantes, cascos)

Los consejos que se proporcionarán serán sobre:

Escalada

Running

Trekking

Vías Ferrata

Finalmente, también tendrá un foro donde los clientes pueden compartir opiniones.

Tipografías

Las tipografías que usaremos para los diferentes apartados serán:

Oswald – Títulos principales

Oswald Variable (1 axis) | Vernon Adams, Kalapi Gajjar, Cyreal
Everyone has the right to freedom of thought, conscience and rel

Roboto – Subtítulos y temas

Roboto 12 styles | Christian Robertson
Everyone has the right to freedom of thought, consci

Montserrat – Textos generales y escritos

Montserrat Variable (1 axis) | Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral, Jacques Le Bailly
Everyone has the right to freedom of thought,

Gama de Colores

Se utilizará para el color una paleta que tendrá como base el verde, con contrastes de marrón y fondo blanco



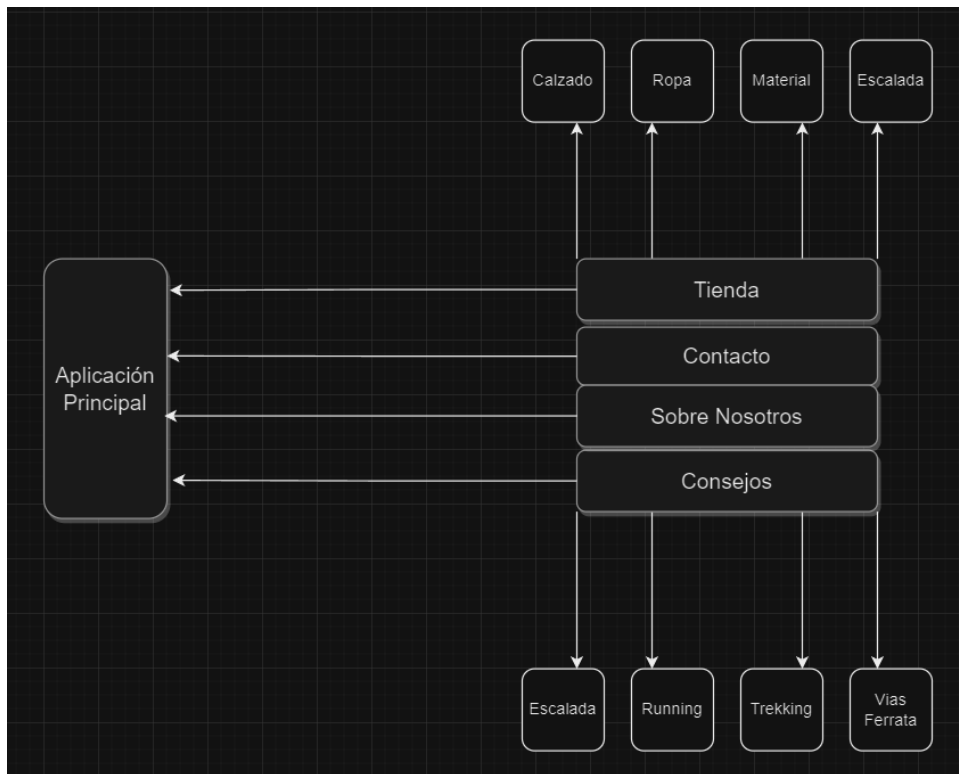
Logo

El logo representa un camino introduciéndose por la montaña.



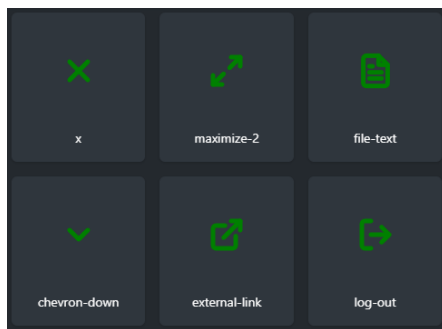
Estructura de Capas

Aquí podemos ver la estructura de la aplicación según los menús que dispondra



Elementos Gráficos

Los iconos serán verdes de tipo sencillo



Solo se usarán imágenes que tengan una gama de color como la paleta de la aplicación, tonos verdosos y marrones. Formato png apaisado mínimo 1920x1080