# Guion para el Video de Sustentación - PARCIAL

## Persona 1: Introducción, Paleta de Colores y Tipografía (2 min)

* **Introducción**:
  + *“Hola, somos [Nombre del equipo], y hoy vamos a sustentar el sistema de diseño que hemos desarrollado para la marca ( Plaza San Miguel )*
  + *Nos enfocamos en crear una interfaz limpia, intuitiva y alineada con la identidad de la marca, asegurándonos de seguir los lineamientos solicitados.”*
* **Paleta de Colores y Tipografía**:
  + Mi nombre es [ Nombre ]
  + *“Voy a comenzar explicando la paleta de colores y las tipografías. Nos basamos en los colores clave de la marca, que son [colores], para construir un esquema armónico y contrastante. Aquí en el código CSS hemos definido variables para los colores, lo que nos ayuda a mantener la consistencia en todo el sitio.”*
  + *“En cuanto a las tipografías, hemos seleccionado [nombre de la fuente] para los títulos y [nombre de la fuente] para el texto del cuerpo, buscando una buena legibilidad y jerarquía visual.”*
  + (Mostrar ejemplos del código CSS y cómo se aplican estos estilos en la interfaz a través del navegador.)

## Persona 2: Componentes UI (Botones, Enlaces e Imágenes) (2-3 min)

* **Botones y Enlaces**:
  + Mi nombre es [ Nombre ]
  + *“Voy a hablar sobre los botones y los enlaces.*
  + *Nuestros botones siguen el esquema de colores que mencionó mi compañero(a) y tienen transiciones suaves para mejorar la interacción del usuario. Aquí pueden ver el código CSS donde definimos su estilos.*
  + *“Para los enlaces, hemos mantenido la misma paleta, aplicando un estilo distintivo para que sean fácilmente identificables, pero sin romper la armonía visual del diseño.”*
  + *“Las imágenes han sido optimizadas para diferentes tamaños de pantalla. Implementamos estilos que permiten que se ajusten sin perder calidad ni deformarse, aplicamos estilos como border-radius y width para m*antener la proporción y relación con el sistema de diseño.
  + (Mostrar código relacionado con las imágenes y cómo responden en diferentes dispositivos dentro del navegador.)

## Persona 3: Diseño Responsive (Breakpoints) y Flexbox/Grid (3 min)

* **Diseño Responsive y Breakpoints**:
  + Mi nombre es [ Nombre ]
  + *“Yo me voy a centrar en cómo estructuramos el diseño para que sea completamente responsive. Utilizamos varios breakpoints con un enfoque desktop-first para asegurarnos de que la interfaz se vea bien en pantallas grandes, medianas y pequeñas.”*
  + *“Por ejemplo, cuando bajamos el ancho a 768px, el layout principal cambia de de proporción 80/20 a 70/30 y cuando llegamos a 425px Se ponen uno debajo del otro.* *Aquí pueden ver el uso de media queries que hace posible esta adaptación.”*
* **Flexbox y Grid**:
  + *“Además, utilizamos Flexbox y Grid para organizar el contenido de manera flexible y precisa. Flexbox se usó para alinear los elementos de forma vertical y horizontal, mientras que Grid nos permitió crear una estructura más compleja y adaptable para la disposición general del contenido. Aquí pueden ver cómo esto está implementado en el código.*
  + (Mostrar ejemplos en el código y el comportamiento del diseño en el navegador.)

## Persona 4: Animaciones, Transiciones y Conclusión (2-3 min)

* **Animaciones y Transiciones**:
  + Mi nombre es [ Nombre ]
  + *“Voy a hablar sobre las animaciones y transiciones que agregamos para mejorar la experiencia del usuario. Nosotros aplicamos transiciones suaves en botones, enlaces y otros elementos interactivos para que el usuario perciba de forma natural los cambios de estado.*
  + *“Usamos animaciones para algunos elementos clave, como [ejemplo: el menú de navegación, las card o las imagenes].*
  + *Esto añade dinamismo a la interfaz sin sobrecargarla visualmente.”*
  + (Mostrar el código y las animaciones en funcionamiento en el navegador.)
* **Conclusión**:
  + *“En resumen, hemos desarrollado un sistema de diseño que es visualmente coherente, adaptable y centrado en mejorar la experiencia del usuario.* *Nos aseguramos de que todos los componentes fueran responsivos, accesibles y fáciles de usar, gracias por su atención.”*

## Distribución de Tiempos Aproximados (Actualizado)

* **Persona 1: Introducción y colores/tipografía** – 2 min.
* **Persona 2: Componentes UI (botones, enlaces, imágenes)** – 2-3 min.
* **Persona 3: Diseño responsive, Flexbox/Grid y breakpoints** – 3 min.
* **Persona 4: Animaciones, transiciones y conclusión** – 2-3 min.