

Nombre: Diego Alfredo López Malerva		Matrícula: 2999206
Nombre del curso: Producción de diseño interactivo		Nombre del profesor: Manuel Alejandro García Andrade
Módulo: 3		Evidencia: Entrega Final
Fecha: 02 de diciembre de 2023		
Bibliografía: <ol style="list-style-type: none">1) López, D. (2023, 9 septiembre). Actividad 3 Producción de diseño interactivo. Recuperado 29 de noviembre de 2023, de Canvas Student.2) López, D. (2023, 29 enero). Actividad 2 Programación para páginas web y multimedia. Recuperado 29 de noviembre de 2023 de Canvas Student.3) López, D. (2023, 21 febrero). Evidencia 1 Programación para páginas web y multimedia. Recuperado 29 de noviembre de 2023 de Canvas Student.4) López, D. (2023, 16 septiembre). Evidencia 1 Producción de diseño interactivo. Recuperado 29 de noviembre de 2023 de Canvas Student.5) López, D. (2023, 28 octubre). Evidencia 2 Producción de diseño interactivo. Recuperado 29 de noviembre de 2023 de Canvas Student.6) López, D. (2023, 18 septiembre). Actividad 5 Producción de diseño interactivo. Recuperado 29 de noviembre de 2023, de Canvas Student.7) Gutierrez, A. (2019, 1 noviembre). Cuál es la resolución de pantalla ideal para tu PC. <i>aboutespanol</i>. Recuperado 29 de noviembre de 2023, de https://www.aboutespanol.com/cual-es-la-resolucion-de-pantalla-ideal-para-tu-pc-35078298) <i>Galaxy Tab A (2019) 32GB Samsung Latinoamérica</i>. (2020, 22 octubre). Samsung latin. Recuperado 29 de noviembre de 2023, de https://www.samsung.com/latin/tablets/galaxy-tab-a/galaxy-tab-a-8-inch-black-32gb-wi-fi-sm-t290nzkagto/9) Amazon. (s. f.). <i>Motorola Moto G20</i>. Recuperado 29 de noviembre de 2023, de https://www.amazon.es/Motorola-Moto-Android-Tipo-5000/dp/B096Y65BLJ		
Nota: Los archivos mencionados son de mi propia autoría.		

Planteamiento inicial:

- **Nombre del proyecto:**

SwitchGG

- **Principales características y funciones del proyecto:**

Con relación a su construcción y a las posibilidades, la página podrá proporcionar a los usuarios un gran repertorio de videojuegos, distribuidos por género y consola (Dispositivo específico), facilitando la búsqueda de estos, a su vez la página contará con la ayuda de un buscador, para la localización de algún título en particular, también les proporcionará a los usuarios la posibilidad de personalizar un perfil para almacenar todos sus movimientos.

Al momento de encontrar el videojuego de su elección, se desplegará toda su información, como su nombre, dispositivo de ejecución, clasificación, opiniones de los usuarios, costo, sinopsis, características de jugabilidad, idiomas disponibles, imágenes y su tráiler oficial.

Seleccionando la opción de compra, la página mostrará en pantalla las opciones de pago que se encuentran dentro de la página web (Tarjeta de crédito y débito), al ingresar su método de pago y finalizar correctamente, se mostrará en pantalla dos opciones para conseguir el videojuego:

- Mediante un código especial, el cual al introducirlo en su consola se comenzará a descargar el videojuego.
- Utilizando una descarga inmediata, en la que se realiza la descarga del videojuego en la consola o dispositivo en el que se encuentre.

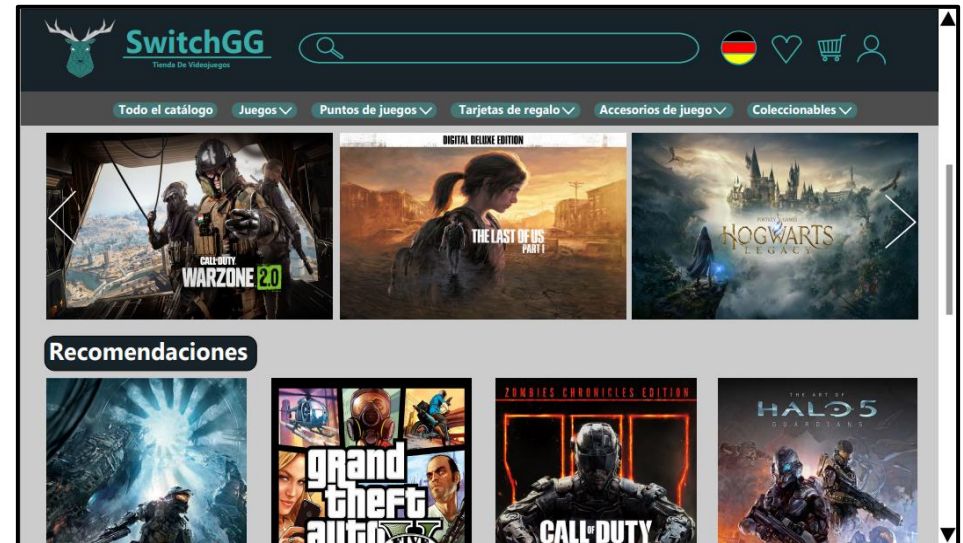
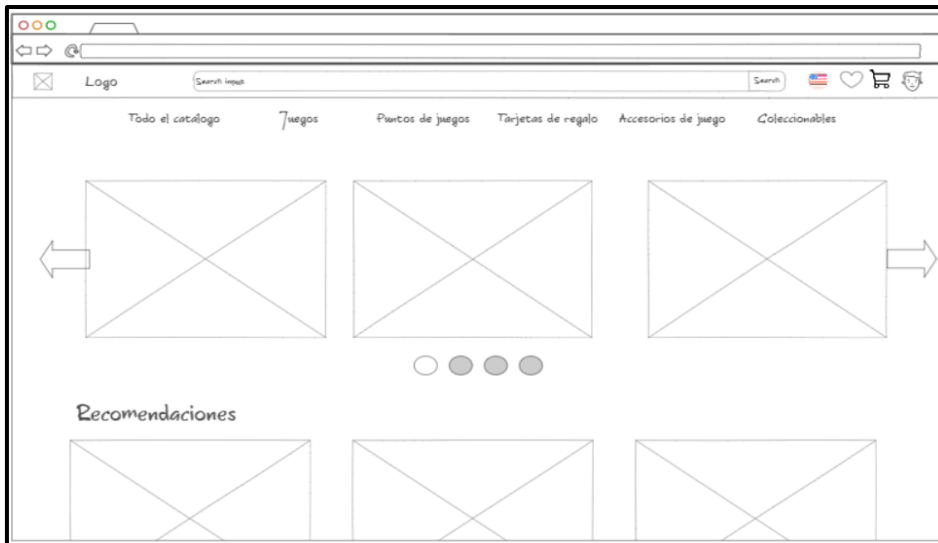
Dentro de la página, se implementarán a su vez diferentes artículos en venta, como tarjetas de regalo, puntos de videojuegos (Monedas, experiencia, etcétera) y coleccionables; estos mantendrán un método de obtención similar al mencionado con anterioridad, solo que en el caso de los coleccionables se solicitará vincular una dirección hacia dónde se realizará la entrega.

Nota: Estos aspectos fueron establecidos en la Evidencia número 2 del curso “Producción de diseño interactivo”.

1.- Bocetos iniciales (Wireframing) del primer diseño de la interfaz del producto digital.

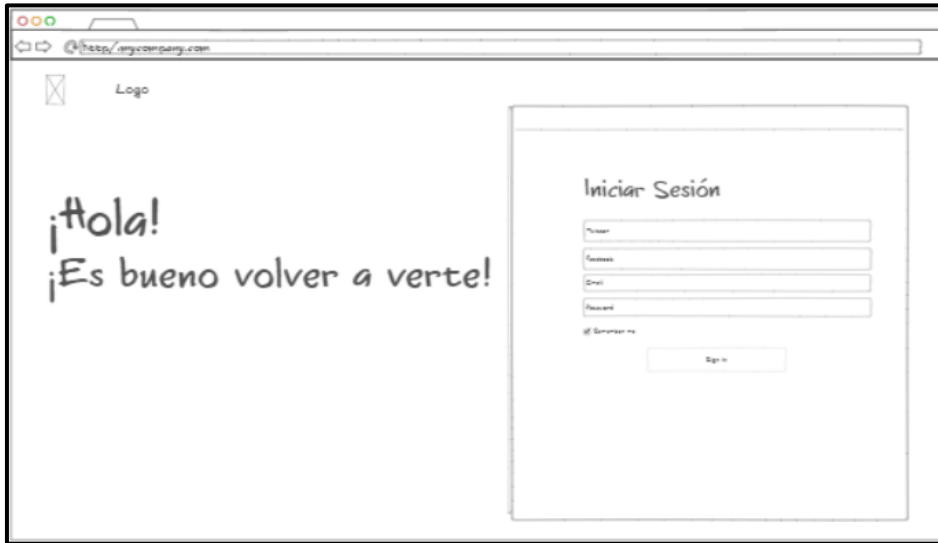
Para desarrollar este punto, decidí realizar mis bocetos en Ninjamock y en Adobe Illustrator:

- **Página principal:**



En esta página, existirá un buscador principal, botones como carrito, usuario, favoritos y el cambio de ubicación, a su vez contará con un menú de navegación que desplegará de diferentes formas todo el contenido de la página; entorno a la información desplegada en la página principal, se mostrará lo más nuevo, algunas recomendaciones y promociones (Con un carrusel de imágenes).

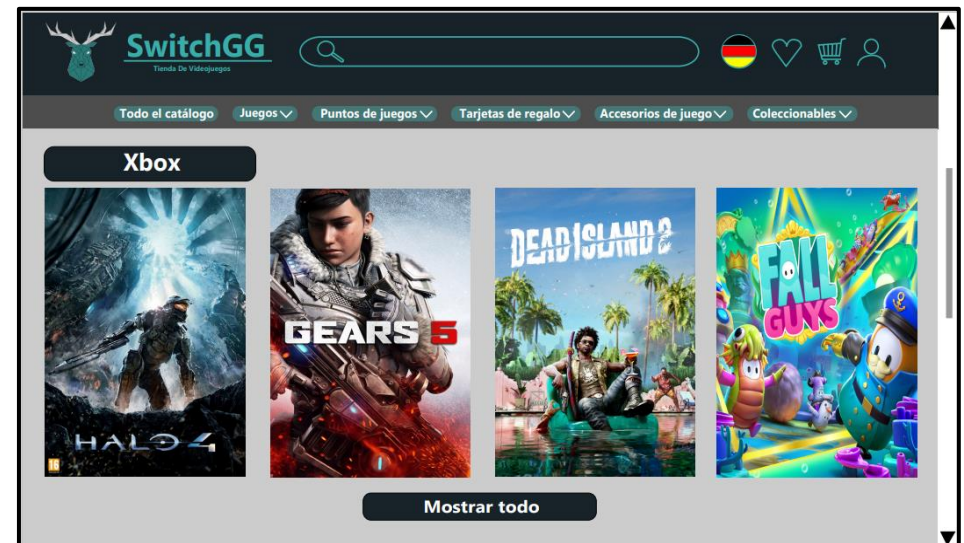
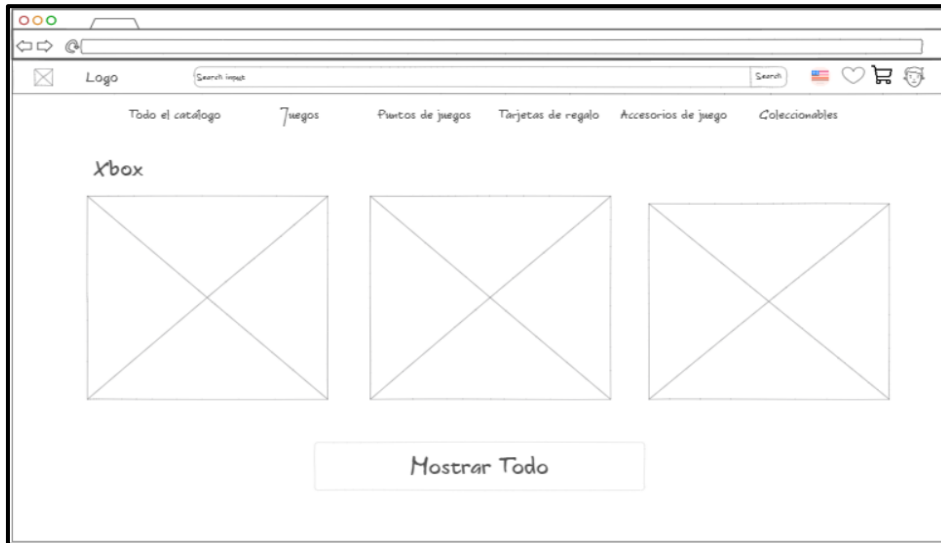
- Inicio de sesión:



La página de inicio de sesión dará la bienvenida a los usuarios con un mensaje inicial y ofrecerá varias opciones de acceso. Se presentarán botones distintivos para acceder a través de Facebook, Twitter o mediante la introducción manual del correo electrónico y la contraseña; en el caso de ingresar los datos manualmente, se requerirá hacer clic en el botón "Iniciar Sesión" para acceder al perfil.

Además, se incorporará la opción de mostrar la contraseña ingresada y la funcionalidad para recordar la contraseña; estas funciones mejorarán la experiencia del usuario al brindarle el control sobre sus credenciales de inicio de sesión y facilitarán futuros accesos a la página.

- **Página de juegos:**



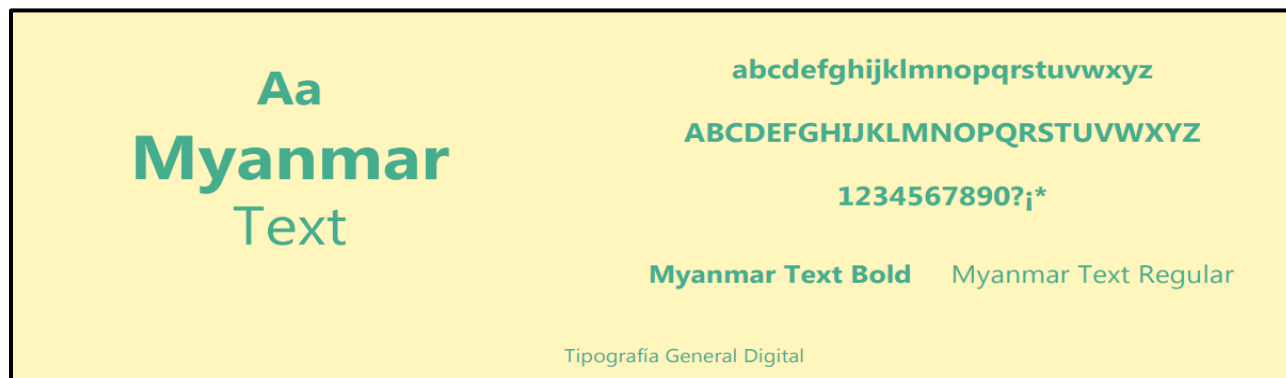
En esta página, nuevamente se presentarán las acciones que se mostraban en la página de inicio, solo que ahora en lugar de desplegar algunas recomendaciones, se muestran solo videojuegos relacionados a la marca Xbox y para ver más elementos relacionados, existirá un botón que dirige a otra página donde se encontrarán todos los elementos existentes en la tienda bajo ese filtro; este diseño es un ejemplo representativo de la estructura que se empleará principalmente para resaltar el contenido de SwitchGG, enfocándose en ofrecer una experiencia más centrada en los productos y videojuegos.

Nota: Estos aspectos fueron establecidos en la Evidencia número 2 del curso “Producción de diseño interactivo”.

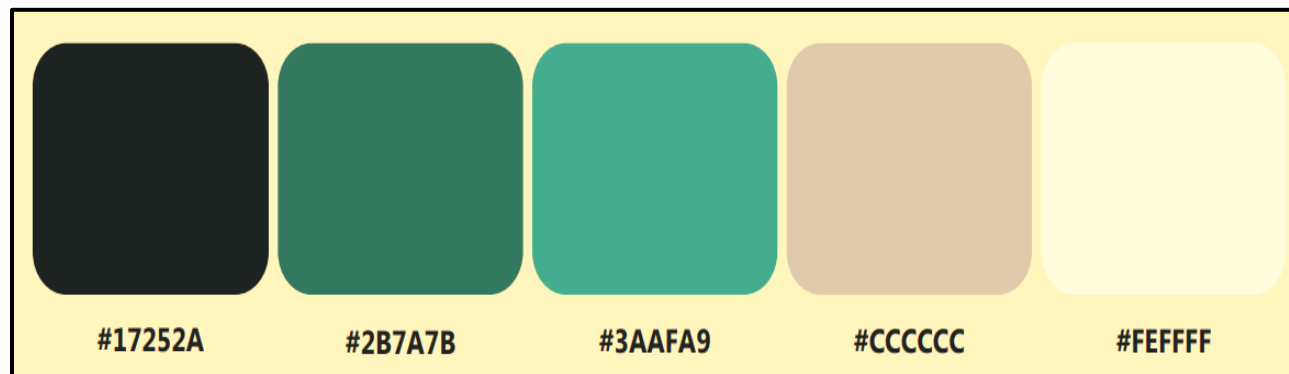
2.- Design System.

Para llevar a cabo esta tarea, opté por crear los elementos del Design System utilizando Adobe Illustrator:

- Paleta tipográfica:



- Paleta de colores:



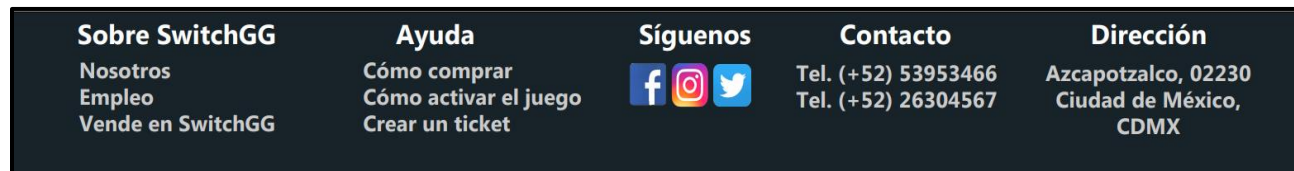
- **Íconos y Botones:**

Para aclarar este punto de manera más efectiva, divido las secciones donde se encuentran estos elementos:

- **Header:**

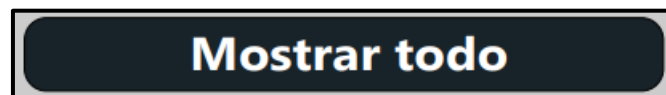


- **Footer:**



- **Botones más utilizados:**

En esta sección, destacan botones clave como “Mostrar todo”, “Más detalles”, “Subir” y “Comprar”.



- **Formularios:**

Para aclarar este punto de manera más efectiva, divido las secciones donde se encuentran estos elementos:

- **Inicio de sesión:**



A mockup of a login form titled "Iniciar sesión" in bold black text. It features two input fields: "Nombre" and "Contraseña". Below the fields is a checkbox labeled "Recordar cuenta" and a link "¿Olvidaste tu contraseña?". At the bottom are three buttons: "Ingresar", "Registrarme", and "Regresar".

Iniciar sesión

Nombre

Contraseña

Recordar cuenta ☐

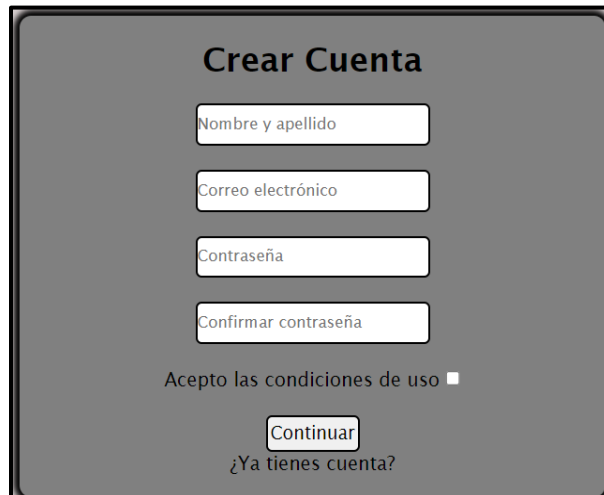
[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Ingresar

Registrarme

Regresar

- **Registro:**



A mockup of a registration form titled "Crear Cuenta" in bold black text. It features four input fields: "Nombre y apellido", "Correo electrónico", "Contraseña", and "Confirmar contraseña". Below the fields is a checkbox labeled "Acepto las condiciones de uso" and a link "¿Ya tienes cuenta?". At the bottom is a button labeled "Continuar".

Crear Cuenta

Nombre y apellido

Correo electrónico

Contraseña

Confirmar contraseña

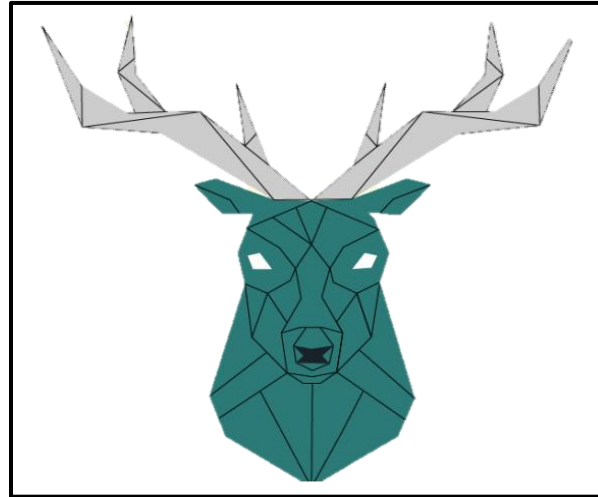
Acepto las condiciones de uso ☐

[¿Ya tienes cuenta?](#)

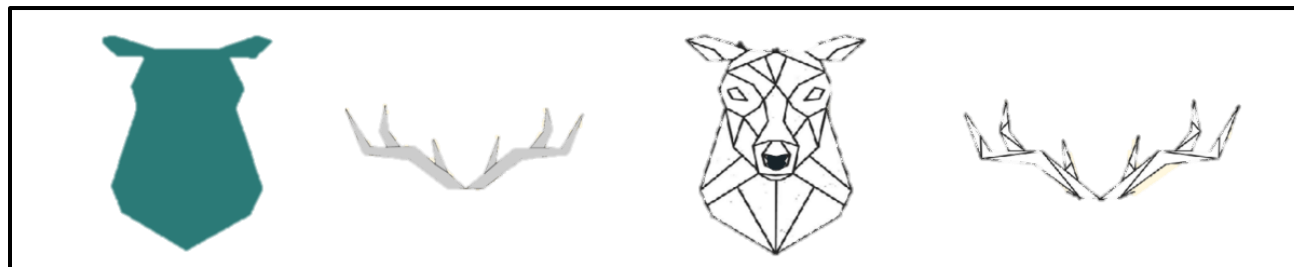
Continuar

- **Logotipo:**

- **Visualización general:**



- **Etapas de desarrollo:**



3.- Maquetas del diseño en dos resoluciones.

Para desarrollar este punto, planteo las siguientes resoluciones:

- **Laptop:**
 - ♦ **Tamaño:** Más de 15 pulgadas.
 - ♦ **Resolución:** 1920 x 1080.



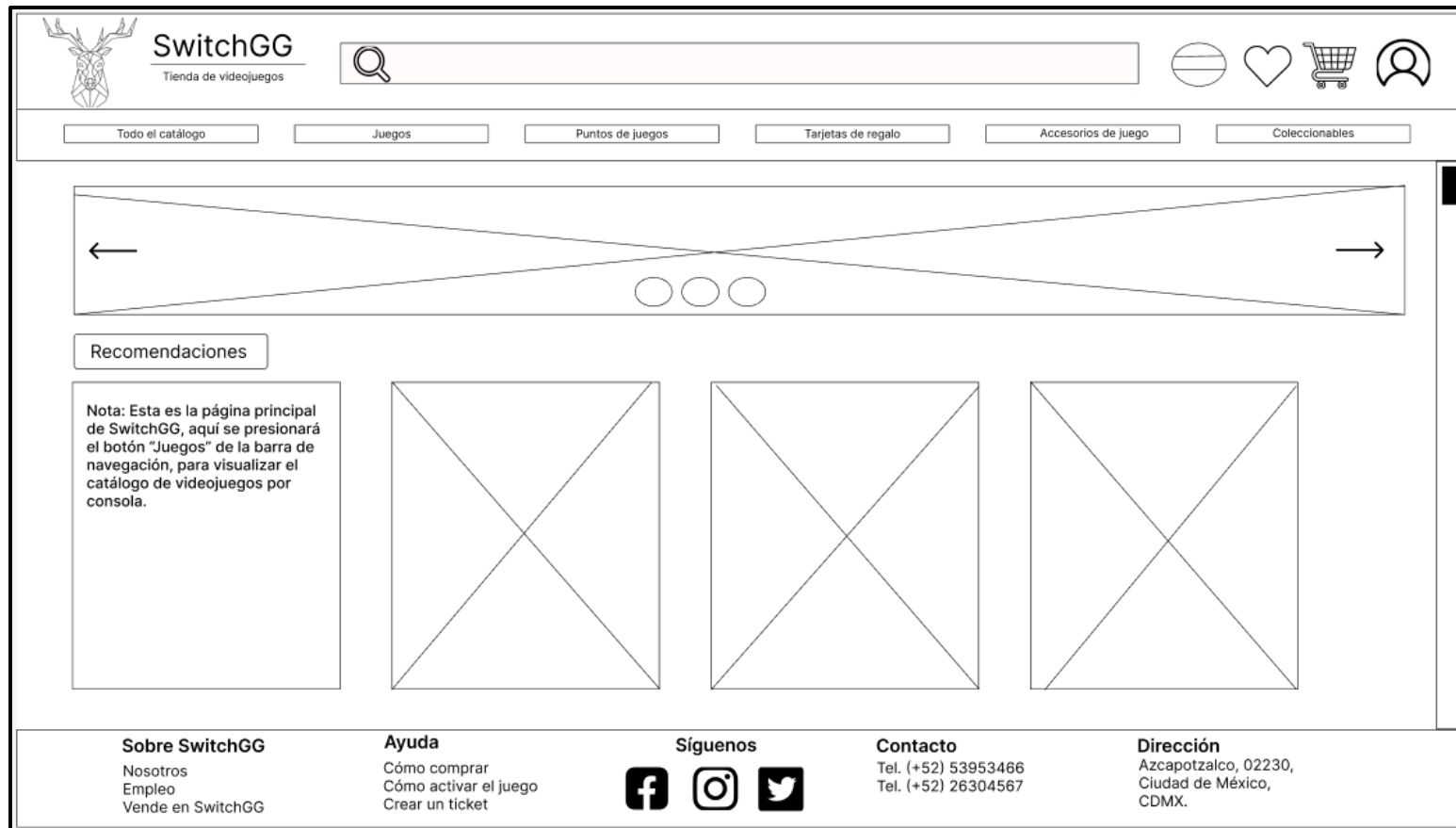
- **Tableta:**
 - ♦ **Tamaño:** 8 a 10 pulgadas.
 - ♦ **Resolución:** 1280 x 767.

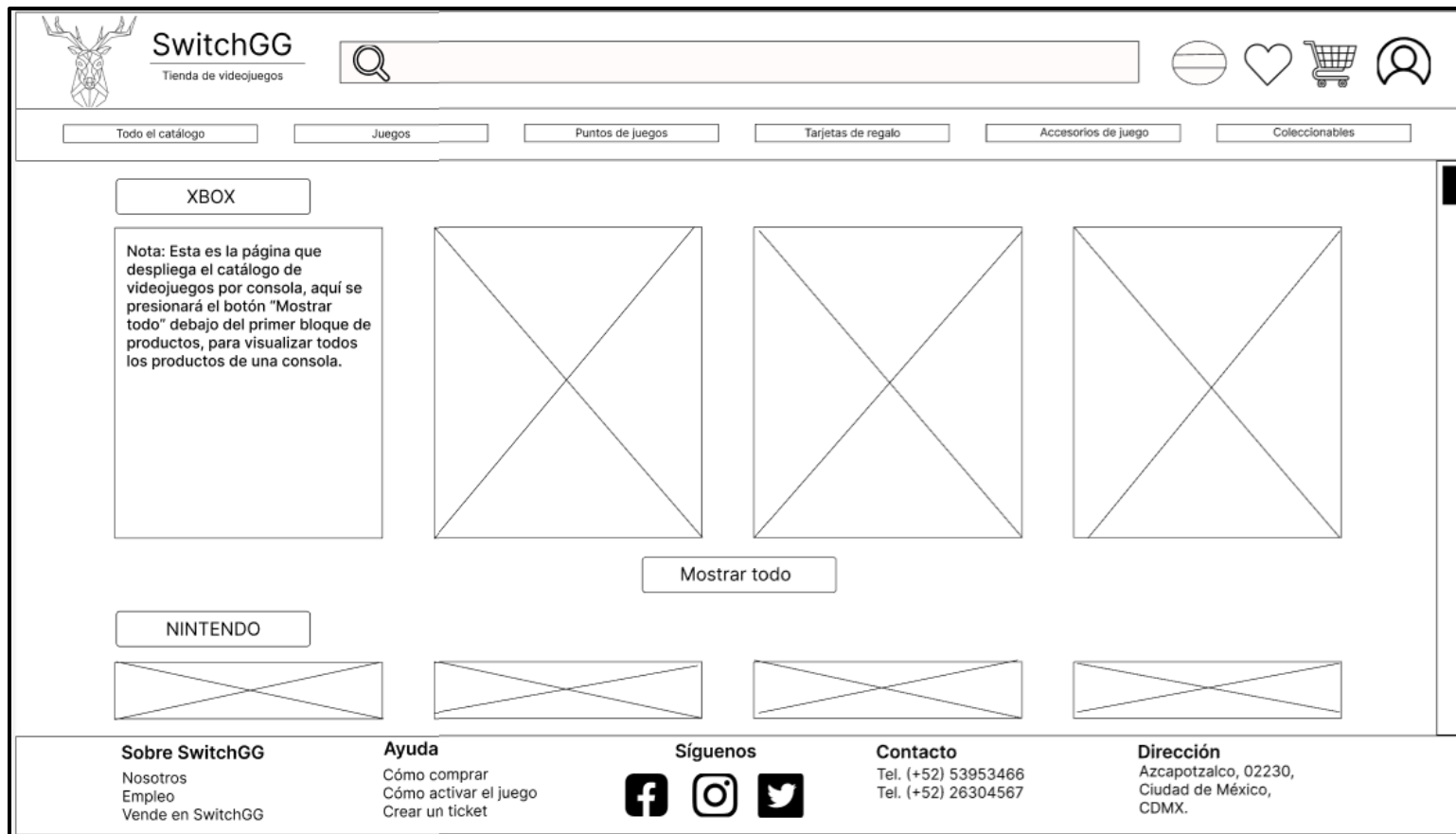



Nota: El proyecto mostrado en las imágenes corresponde a su versión final luego de su desarrollo.

4.- Storyboard.

Para abordar este punto, me apoyé en la plataforma de diseño Figma:











SwitchGG

Tienda de videojuegos



Todo el catálogo

Juegos

Puntos de juegos

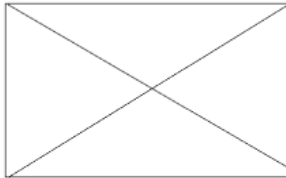
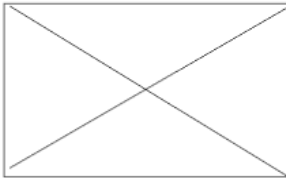
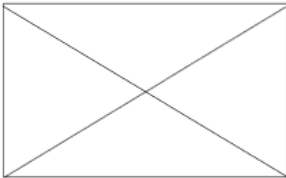
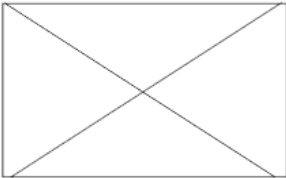
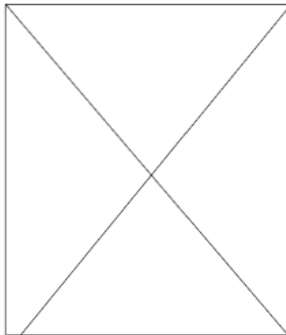
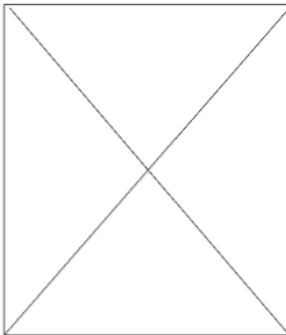
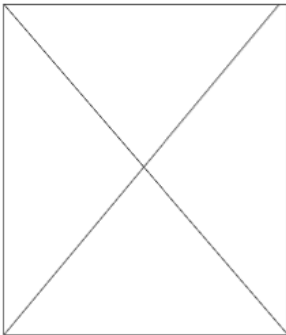
Tarjetas de regalo

Accesorios de juego

Coleccionables




XBOX

Nota: Esta es la página que despliega todos los videojuegos de una consola, aquí se presionará cualquier videojuego para visualizar toda su información relevante.



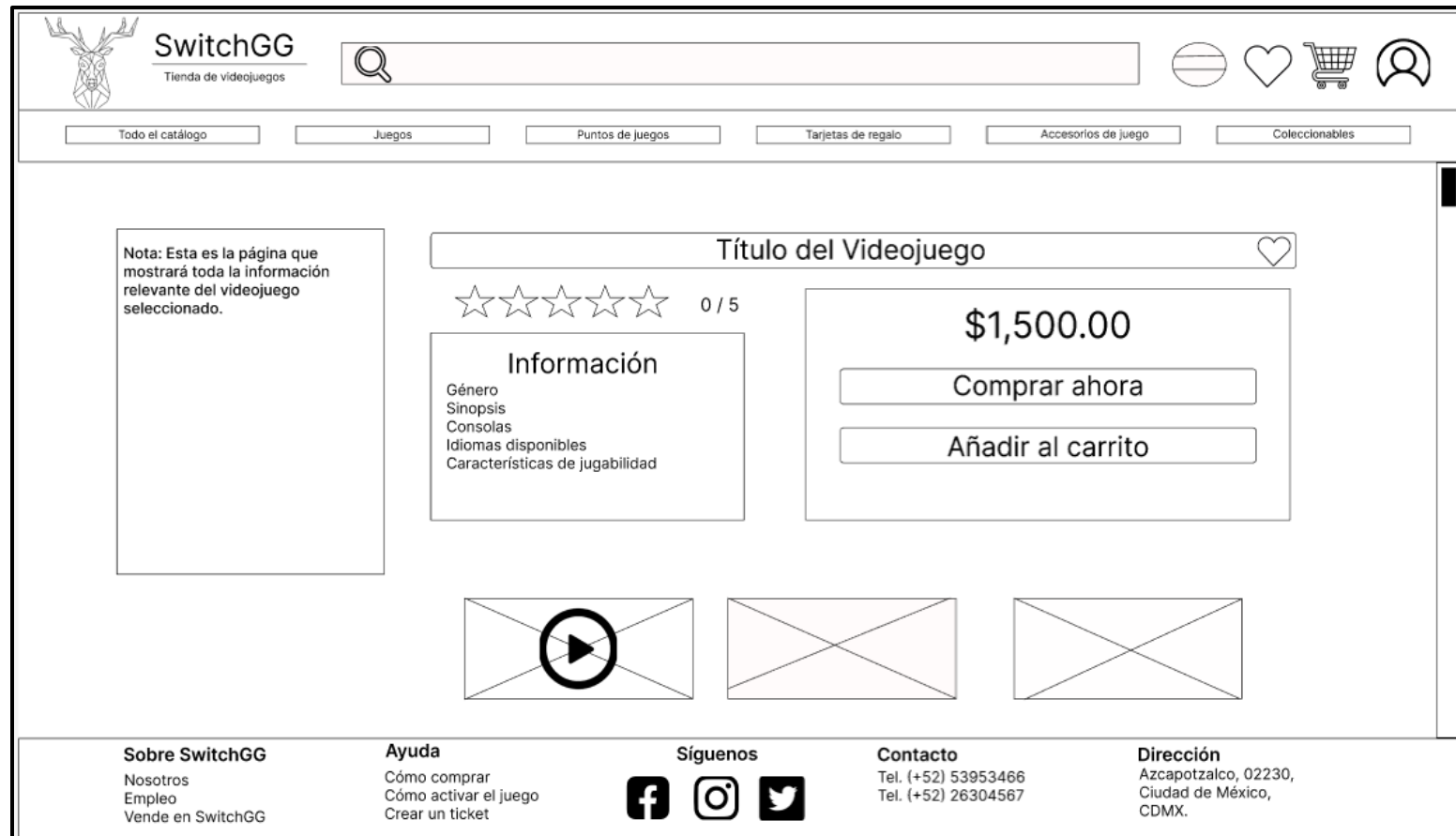
Sobre SwitchGG
Nosotros
Empleo
Vende en SwitchGG

Ayuda
Cómo comprar
Cómo activar el juego
Crear un ticket

Síguenos


Contacto
Tel. (+52) 53953466
Tel. (+52) 26304567

Dirección
Azcapotzalco, 02230,
Ciudad de México,
CDMX.



Nota: Este es el enlace de mi proyecto en Figma (También se encuentra un Maqueta/Prototipo):

- ♦ https://www.figma.com/files/project/107837962/Entrega_Final_DALM?fuid=1285293302281790245

5.- Desarrollo del proyecto.

Basándome en la información previa, he creado el siguiente proyecto, realizando algunos ajustes durante su proceso de desarrollo:

- https://github.com/DiegoMalerva/Proyecto_Final_Produccion_DI_DALM.git

Nota 1:

- El archivo en el repositorio se llama “Entrega_Final_DALM_”.

Nota 2:

- **Aspectos funcionales:**
 - **Header:**
 - ♦ Logo
 - ♦ Todo el catálogo
 - ♦ Juegos
 - ♦ Puntos de juegos
 - ♦ Tarjetas de regalo
 - ♦ Accesorios de juego
 - ♦ Coleccionables
 - ♦ Ícono ubicación
 - ♦ Ícono usuario
 - **Página principal:**
 - ♦ Las tres imágenes presentadas
 - **Footer:**
 - ♦ Contacto
- Ninguno de los elementos enlistados en los catálogos tiene una visualización extra, solo se observan en la lista.