

# **Diseño de Interfaces de Usuario**

## **Memoria P3 - PROTOTIPADO / Mockup App**

*Ingeniería de Software*

*Curso 2023-2024*

*4º Ingeniería Informática*



# **UNIVERSIDAD DE GRANADA**

Integrantes del equipo:

*José Luis Rico Ramos*

*David Martínez Díaz*

*Miguel Tirado Guzmán*

GitHub: <https://github.com/Duva-01/DIU.DTR>

# Índice

<b>1. Moodboard</b>	<b>3</b>
Estrategia de Marca	3
Color	3
Tipografía	3
Logo	3
Imágenes	4
Frase Motivadora	4
<b>2. Landing Page</b>	<b>5</b>
<b>3. Guidelines</b>	<b>6</b>
<b>4. Layout HI-FI</b>	<b>8</b>
<b>5. Publicación del Case Study</b>	<b>8</b>

# 1. Moodboard

## Estrategia de Marca

Nuestro club de lectura está dedicado a explorar la infinita riqueza de la literatura mundial. Buscamos inspirar discusiones profundas y descubrimientos personales a través de la lectura compartida. Valoramos la diversidad de géneros y voces, enfocándonos en crear un espacio inclusivo donde cada miembro se sienta bienvenido y sus ideas, respetadas.

## Color

- **Paleta de Colores:** Nuestra paleta utiliza el azul prusia (#1C4351) para representar profundidad y confianza; el terracota (#FDB088) para añadir calidez y accesibilidad.

La elección de los colores principales se realiza buscando el color complementario del azul prusia, aprovechando que el terracota también suscita energía y diversión, que es lo que se pretende lograr con el club de lectura.

Se suele utilizar el blanco como color de fondo para dar mayor sensación de libertad al navegar por la página web o aplicación.

## Tipografía

Nuestras Tipografías: Para nuestros materiales, elegimos dos tipografías que reflejan nuestro espíritu.

- **Brand Serif**, una serif elegante y fácil de leer para remarcar aquellos títulos sobre los que se quiere llamar la atención, evoca la tradición de la literatura clásica.

- **Brand Sans**, una sans serif limpia apta para pantallas la cual se usa en textos de mayor tamaño. Aporta modernidad y facilita la navegación en nuestros materiales digitales.

## Logo

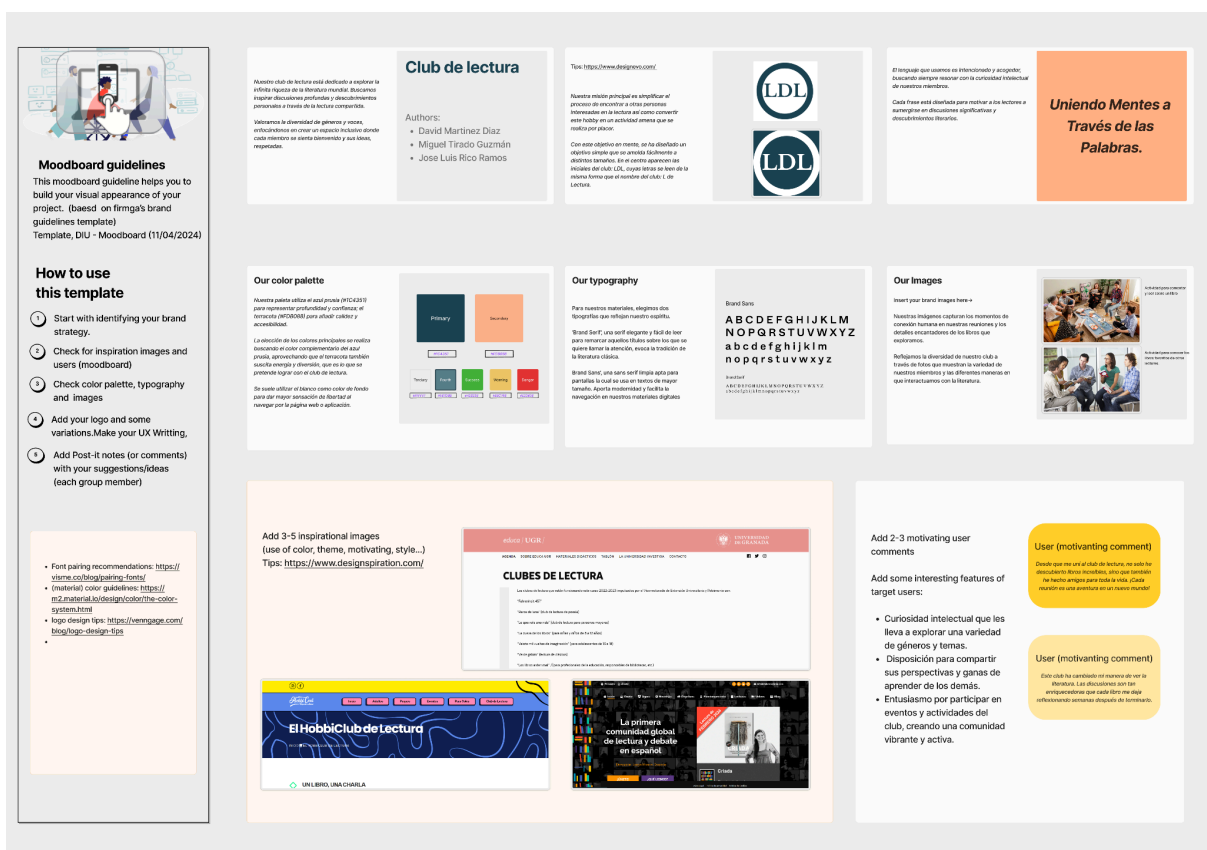
- **Diseño del Logo:** El logo del club incluye las iniciales "LDL", que se leen de la misma forma que el nombre del club: L de Lectura. Este diseño simple y adaptable se integra perfectamente en diversos formatos y tamaños.

# Imágenes

- **Nuestras Imágenes:** Capturamos los momentos de conexión humana en nuestras reuniones y los detalles encantadores de los libros que exploramos. Reflejamos la diversidad de nuestro club a través de fotos que muestran la variedad de nuestros miembros y las diferentes maneras en que interactuamos con la literatura.

## Frase Motivadora

- **Lema del Club:** "*Uniendo Mentes a Través de las Palabras.*" Este lema encapsula nuestra misión de conectar a los amantes de la literatura y fomentar discusiones enriquecedoras y significativas.



## 2. Landing Page

Se propone un Landing page sencillo, con un recorrido visual en zigzag, teniendo el botón de registro al final de dicho recorrido. En este landing page se integra la paleta de colores propuesta aprovechando el contraste que ofrece.

Se hace uso de imágenes como apoyo al mensaje que se quiere ofrecer. La silueta y trazado de estas imágenes es sencillo, igual que el uso de la página.

**L de Lectura**

Iniciar Sesión

Registrarse



## La lectura como nunca antes la habías vivido

### Creando conexiones profundas a través de páginas compartidas

Los libros son puentes que conectan a las personas, promoviendo discusiones significativas y una comunidad unida.





### Transformamos lectores solitarios en una comunidad de exploradores literarios

Nuestro club no solo atrae a amantes de la lectura, sino que los transforma en activos participantes de una comunidad que celebra la diversidad de pensamientos y opiniones.

### Obtén mucho más pagando mucho menos

Con L de Lectura obtendrás rebajas en los últimos libros en una gran selección de tiendas

Únete al club





**Club de lectura**  
Contacto  
Ayuda

**Comunicación**  
Blog  
Trabaja con nosotros  
Socios

**Links útiles**  
Iniciar sesión  
Registrarse  
Acerca de

**Sobre la Web**  
Política de Cookies  
Términos y condiciones  
Privacidad

**Contacto**  
@MyTourExplorer  
mytoarexplorer@gmail.com  
+34 612 34 56 78

### 3. Guidelines

El objetivo principal que se persigue en la selección de los distintos elementos es conseguir una interfaz sencilla e intuitiva, la cual sea fácilmente reconocible. Por ello elegimos en primer lugar el paquete de Google Material design 3 y sus líneas elegantes y simples.

Tras seleccionar cada elemento se modifican sus colores, y en ocasiones sus formas, para que se ajuste a lo determinado en el moodboard (paleta de colores, inspiración, tipografía...)

Los patrones utilizados para esta práctica son:

- **Menú de navegación.** Se emplea el menú de navegación propio de Google Material de 4 opciones. Para el club de lectura se adaptan los iconos usando unos cuyos significados sean fácilmente reconocibles:
- **Iconos de barra de navegación.** Utilizamos los iconos proporcionados por el Material 4 que más se adaptan a nuestra interfaz amigable e intuitiva, seguida durante todo el proyecto.
- **Carrusel de imágenes.** Para hacer más intuitiva nuestra página de inicio, hemos introducido en esta un carrusel con algunas de las imágenes, actividades y lecturas más destacadas.
- **Wizards.** Para ayudar en la descripción de las distintas interfaces de usuario de nuestro proyecto, utilizamos Wizards, con descripciones representativas de cada una de estas.
- **Lista Card.** Para ayudar al usuario a encontrar su actividad o lectura favorita, hacemos uso de las listas proporcionadas por el Material 3, tanto en la página de inicio como en los listados, dándole los colores representativos de nuestro proyecto y nuestra tipología.
- **List item.** Los distintos elementos que se muestran dentro de las listas se proporcionan con una interfaz priorizando la facilidad de entendimiento de nuestros usuarios, nuevamente extraído de las opciones de Guidelines de Material 3, con un nombre descriptivo, imagen representativa, característica y opción de saber más.
- **Input Form.** Otro elemento adaptado a nuestra aplicación que proporciona la librería de Materials 3 es en de los formularios, el cual hemos utilizado dándole nuestros colores característicos, para poder realizar inicios de sesión y registros de usuarios.

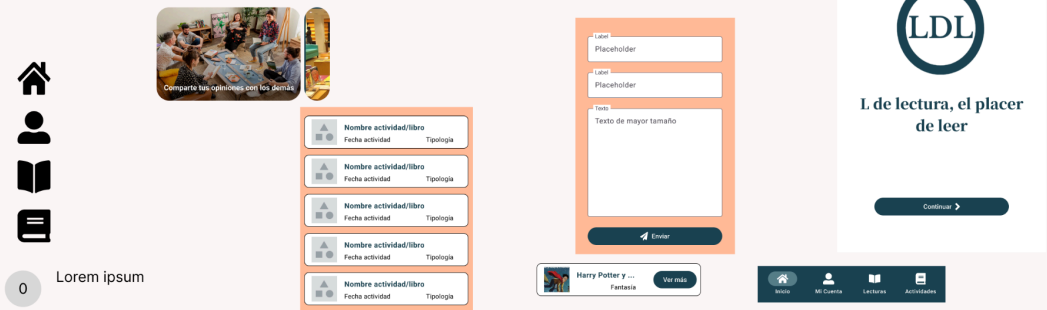
Guidelines

El objetivo principal que se persigue en la selección de los distintos elementos es conseguir una interfaz sencilla e intuitiva, la cual sea fácilmente reconocible. Por ello elegimos en primer lugar el paquete de Google Material design 3 y sus líneas elegantes y simples.

Tras seleccionar cada elemento se modifican sus colores, y en ocasiones sus formas, para que se ajuste a lo determinado en el moodboard (paleta de colores, inspiración, tipografía...)

Los patrones utilizados para esta práctica son:

- Menú de navegación. Se emplea el menú de navegación propio de Google Material de 4 opciones. Para el club de lectura se adaptan los iconos usando unos cuyos significados sean fácilmente reconocibles:
- Iconos de barra de navegación. Utilizamos los iconos proporcionados por el Material 4 que más se adaptan a nuestra interfaz amigable e intuitiva, seguida durante todo el proyecto.
- Carrusel de imágenes. Para hacer más intuitiva nuestra página de inicio, hemos introducido en esta un carrusel con algunas de las imágenes, actividades y lecturas más destacadas.
- Wizards. Para ayudar en la descripción de las distintas interfaces de usuario de nuestro proyecto, utilizamos Wizards, con descripciones representativas de cada una de estas.
- Lista Card. Para ayudar al usuario a encontrar su actividad o lectura favorita, hacemos uso de las listas proporcionadas por el Material 3, tanto en la página de inicio como en los listados,dándole los colores representativos de nuestro proyecto y nuestra tipología.
- List item. Los distintos elementos que se muestran dentro de las listas se proporcionan con una interfaz priorizando la facilidad de entendimiento de nuestros usuarios, nuevamente extraído de las opciones de Guidelines de Material 3, con un nombre descriptivo, imagen representativa, característica y opción de saber más.
- Input Form. Otro elemento adaptado a nuestra aplicación que proporciona la librería de Materials 3 es en de los formularios, el cual hemos utilizado dándole nuestros colores característicos, para poder realizar inicios de sesión y registros de usuarios.



## 4. Layout HI-FI

Disponible en el documento “Layout HI-FI.pdf”

## 5. Publicación del Case Study

Además de en la página de GitHub de la portada, también se puede ver el proyecto en general en:

[https://www.figma.com/file/vM1tIAkkYpMMqKy0TshBB/Layout-\(Copy\)?type=design&node-id=509%3A4589&mode=design&t=PgZYdIpCUBO9bNqI-1](https://www.figma.com/file/vM1tIAkkYpMMqKy0TshBB/Layout-(Copy)?type=design&node-id=509%3A4589&mode=design&t=PgZYdIpCUBO9bNqI-1)

Para ver el prototipo (Utilizar el modo pantalla completa para mejorar la experiencia):

[https://www.figma.com/proto/vM1tIAkkYpMMqKy0TshBB/Layout-\(Copy\)?type=design&node-id=519-25206&t=R6UeQsRLavLLE7CW-1&scaling=scale-down-width&page-id=509%3A4589&starting-point-node-id=521%3A21765&mode=design](https://www.figma.com/proto/vM1tIAkkYpMMqKy0TshBB/Layout-(Copy)?type=design&node-id=519-25206&t=R6UeQsRLavLLE7CW-1&scaling=scale-down-width&page-id=509%3A4589&starting-point-node-id=521%3A21765&mode=design)