

Estrategia visual del logo de la empresa de desarrollo

1. Coherencia visual: es necesario mantener una coherencia visual en todas las comunicaciones que se realicen.
2. Durabilidad: el logotipo debe ser duradero y no pasar de moda rápidamente.
3. Identificación: el logo debe ser atractivo para aquellos que no están familiarizados con la empresa y debe fijarse en la mente del público.
4. Representación: el logotipo debe reflejar los valores y objetivos de la empresa.

Selección de nombre del sistema a realizar

S: Sistema

La letra "S" representa "Sistema", que se refiere al conjunto de componentes interconectados que trabajan juntos para lograr un objetivo común. En este caso, el objetivo es facilitar la clasificación de las competencias de KATA

I: Informático

La letra "I" representa "Informático", que se refiere a la utilización de tecnologías de la información y la computación para procesar, almacenar y transmitir información. En este contexto, el sistema informático se encargará de gestionar y organizar los datos relacionados con las competencias de KATA.

C: Clasificación

La letra "C" representa "Clasificación", que se refiere al proceso de organizar y categorizar los datos de acuerdo con ciertos criterios. En este caso, el sistema informático clasificará a los competidores de KATA según su desempeño en las competencias

K: KATA

La letra "K" representa "KATA", que es una práctica en el karate que consiste en realizar secuencias de movimientos específicos dirigidos a un oponente virtual. Las competencias de KATA evalúan la habilidad de los competidores para ejecutar estas secuencias de movimientos con precisión, velocidad y potencia.

En resumen, el sistema informático S.I.C.K. (Sistema Informático de Clasificación KATA) será una herramienta diseñada para facilitar la clasificación de las competencias de KATA. Este sistema procesará y organizará los datos relacionados con las competencias, clasificando a los competidores según su desempeño en las pruebas de KATA.

Estrategia visual

Logo del sistema.



Justificación del Logo: ¿Por qué ese logo? ¿Alineación? ¿Tamaño? ¿Ubicación? ¿Por qué la elección de colores?

- El nuevo logo del sistema para Confederación Uruguaya de Karate (C.U.K) se inspira en la bandera de Uruguay, lo que le da un significado patrio y hace alusión a las competencias KATA de la organización. La forma, los colores y la composición del diseño son perceptibles para aquellos clientes que conocen la bandera. Además, el logo se adapta fácilmente a distintos tamaños de pantalla gracias a su formato de gráficos vectoriales escalables (SVG), lo que lo hace una elección coherente para su realización en un software como "Illustrator".
- El diseño del logotipo ha sido cuidadosamente planificado para asegurar una alineación centrada con respecto a otro elemento del código.
- Además, se ha considerado su escalabilidad para adaptarse a diferentes resoluciones en versiones de móvil y ordenador.
- Para garantizar la alineación, se ha establecido que el logotipo estará centrado con respecto al elemento "header", el cual tendrá un tamaño de 100vh.
- La elección de colores del logotipo se ha basado en la bandera patria de Uruguay. El sol del logotipo se ha representado con el color hexadecimal #FBB511, mientras que las franjas se han diseñado con el color hexadecimal #045B9D.

Estas decisiones de diseño buscan asegurar una coherencia visual y representar adecuadamente la identidad y los valores de la empresa en el logotipo.

Selección de paleta de colores de la interfaz. Justificación.

La justificación de la selección de una paleta de colores conformada por blancos, azules y escala de grises se basa en los siguientes puntos:

1. **Significado y asociaciones:** El color azul se asocia comúnmente con la tranquilidad, la confianza y la serenidad. Es un color que transmite una sensación de calma y estabilidad, lo cual puede ser apropiado para transmitir la autoridad y la perfección que se busca representar en el logotipo de la Confederación Uruguaya de Karate. Por otro lado, el color blanco se asocia con la pureza, la simplicidad y la elegancia. El uso de la escala de grises añade un toque de neutralidad, equilibrio y sofisticación al diseño.
2. **Coherencia visual:** La selección de una paleta de colores azules, blancos y grises permite mantener una coherencia visual con la bandera de Uruguay, la cual también utiliza estos colores. Esto crea una conexión visual entre el logotipo y la identidad nacional del país, reforzando la representación patria que se busca transmitir.
3. **Legibilidad y accesibilidad:** El uso de colores azules, blancos y grises en la interfaz puede mejorar la legibilidad y la accesibilidad de los elementos visuales. El contraste entre estos colores puede facilitar la lectura de textos y la identificación de elementos interactivos, lo cual es fundamental para una buena experiencia de usuario.

En resumen, la selección de una paleta de colores azules, blancos y grises para la interfaz del logotipo de la Confederación Uruguaya de Karate se justifica por su significado, asociaciones, coherencia visual, legibilidad y accesibilidad. Además, se pueden buscar inspiración en diversas fuentes para obtener ideas y referencias adicionales.

Seleccionar los tipos de contenidos

Realizar el prototipo del sitio web. (Wireframe Mobile y PC)

Puedes echar un vistazo al prototipo del sitio web y obtener una vista previa de su diseño interactivo visitando el siguiente enlace: **haz clic aquí**. Al hacer clic, serás redirigido a la plataforma Figma, donde podrás explorar y analizar el diseño propuesto en detalle.

Seleccionar las funcionalidades y aplicaciones a incorporar. Justificar.

1. **Accesibilidad para usuarios con discapacidades:** Es fundamental garantizar que todos los usuarios puedan acceder y navegar por tu sitio web sin problemas, independientemente de sus capacidades.
2. **Diseño responsivo:** Asegurar que tu sitio web se adapte a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla es crucial para ofrecer una experiencia de usuario óptima.
3. **Modo oscuro y modo claro:** Ofrecer la opción de cambiar entre un tema oscuro y uno claro puede mejorar la experiencia del usuario en diferentes entornos de iluminación y preferencias personales.

Definir menús del Índice.

Los menús propuestos y justificados para la interfaz son los siguientes:

Inicio: Este menú permite a los usuarios acceder a la página principal de la interfaz, donde podrán encontrar información general y enlaces a las diferentes secciones del sitio web. Es esencial para que los usuarios puedan regresar fácilmente al punto de partida y tener una visión general del contenido disponible.

GUI (Graphical User Interface) de los jueces: Este menú proporciona acceso a la interfaz específica para los jueces, donde podrán encontrar información y herramientas relevantes para su función. Al separar esta sección del resto, se garantiza que los jueces puedan acceder rápidamente a la información que necesitan, mejorando su experiencia de usuario.

GUI (Graphical User Interface) de los administrativos: Similar al menú de los jueces, este menú proporciona acceso a la interfaz específica para el personal administrativo. Al agrupar la información y las herramientas relevantes para los administrativos en una sección separada, se facilita su acceso y se mejora su experiencia de usuario.

GUI (Graphical User Interface) del público: Este menú permite a los usuarios acceder a la interfaz destinada al público en general. Aquí, los visitantes podrán encontrar información y recursos de interés general, así como detalles sobre eventos, noticias y actualizaciones. Al incluir un menú específico para el público, se garantiza que los visitantes puedan encontrar fácilmente la información que buscan.

En resumen, estos menús del índice han sido diseñados para mejorar la experiencia de usuario y facilitar la navegación en la interfaz. Al separar las secciones según el tipo de usuario (jueces, administrativos y público), se garantiza que cada grupo pueda acceder rápidamente a la información y las herramientas relevantes para sus necesidades.

Realizar Wireframe (representación visual de las páginas).

Para concluir con la representación visual de las páginas, se ha utilizado Figma, una herramienta de diseño de interfaces de usuario y experiencia de usuario que permite generar wireframes, mockups y prototipos.

Algunas ventajas de Figma incluyen su facilidad de uso, la posibilidad de trabajar en línea y guardar los diseños en la nube, y la compatibilidad con múltiples dispositivos y sistemas operativos.

Puedes observar el Wireframe online haciendo **clic aquí** como enlace proporcionado.

Definir los contenidos de la página de inicio.

La página de inicio propuesta incluirá una introducción al sistema y un formulario de inicio de sesión para identificar si el usuario es parte del público, un juez o un administrativo. A continuación, se enriquece y justifica el contenido de la página de inicio:

Introducción al sistema: La introducción al sistema proporcionará una breve descripción del propósito y las funciones del sitio web. Esto es esencial para informar a los visitantes sobre qué esperar y cómo pueden beneficiarse del sitio web. Además, una introducción clara y concisa puede ayudar a retener a los visitantes en la página, ya que los usuarios tienden a abandonar las páginas web en 10-20 segundos si no encuentran información relevante.

Formulario de inicio de sesión: El formulario de inicio de sesión permitirá a los usuarios identificarse como parte del público, jueces o administrativos. Esto es crucial para proporcionar una experiencia de usuario personalizada y dirigir a los usuarios a las secciones apropiadas del sitio web según su rol. Al incluir un formulario de inicio de sesión en la página de inicio, se facilita el acceso a las áreas específicas del sitio web para cada tipo de usuario, mejorando la usabilidad y la eficiencia de la navegación.

En resumen, la página de inicio debe incluir una introducción al sistema y un formulario de inicio de sesión para mejorar la experiencia del usuario y facilitar la navegación en el sitio web. Estos elementos permiten a los visitantes comprender rápidamente el propósito del sitio web y acceder a las secciones relevantes según su rol.

Definir el contenido de las otras páginas.

Los contenidos de las otras páginas se enfocan en diferentes tipos de usuarios y sus necesidades específicas:

Público: La interfaz para el público incluirá una previsualización del estado de la competición KATA, mostrando el puntaje de cada competidor e información relevante sobre ellos. Esto permitirá a los visitantes seguir el progreso de la competición y conocer a los participantes, lo que aumenta el interés y la participación del público.

Jueces: La interfaz para los jueces estará diseñada para ser utilizada en tablets, lo que facilitará la suma, resta, envío y formateo del puntaje en caso de ser necesario. Esta funcionalidad permitirá a los jueces realizar sus tareas de manera eficiente y en tiempo real, mejorando la experiencia de usuario y la precisión en la evaluación de los competidores.

Administrativos: La interfaz para los administrativos les permitirá ver toda la información relevante, desde las puntuaciones en vivo de los jueces hasta el desempeño de los participantes. Además, incluirá detalles como el nombre, edad y peso de cada competidor. Esta funcionalidad proporcionará a los administrativos una visión completa de la competición y les permitirá tomar decisiones informadas y gestionar el evento de manera efectiva.

En resumen, las páginas adicionales están diseñadas para satisfacer las necesidades específicas de cada tipo de usuario, ofreciendo una experiencia de usuario personalizada y funcionalidades relevantes. Al proporcionar información y herramientas adecuadas para el público, los jueces y los administrativos, se garantiza una experiencia de usuario óptima y una gestión eficiente de la competición KATA.

Estructura HTML Básica (HTML5)

La estructura básica de HTML5 ha sido implementada en el enlace que puedes visitar a continuación **pulsando aquí**. No obstante, también puedes encontrarla dentro de las mismas carpetas de este documento.

No olvides que puedes explorar la página en cuestión visitando el siguiente enlace: haz **clic aquí**. Al hacer clic, serás redirigido a la página web donde podrás experimentar y disfrutar de su contenido. ¡No dudes en explorar y sumergirte en la experiencia que ofrece este sitio web!

Incorporación CSS (Básico)

La estructura básica de CSS ha sido implementada en el enlace que puedes visitar a continuación **pulsando aquí**. No obstante, también puedes encontrarla dentro de las mismas carpetas de este documento.

Implementación del sitio web institucional de la empresa.

La estructura HTML ya incluye un enlace al sitio institucional de la empresa. En caso de que se presente algún problema técnico, se puede acceder al enlace haciendo **clic aquí**.

~~Propuesta de reformulación del sitio web del cliente.~~