

# Revisión y Ajuste de Mockups para Aplicación de E-commerce Gaming

---

## Paso 1: Revisión de Ejemplos

Antes de revisar mis mockups, analicé ejemplos de diseño en aplicaciones similares de e-commerce gaming para identificar mejores prácticas en la aplicación de principios de diseño visual y principios Gestalt.

---

## Paso 2: Evaluación del Énfasis

- Se utilizó un contraste fuerte entre el fondo oscuro y los botones destacados en **azul eléctrico**, asegurando que los elementos clave sean fáciles de identificar.
  - Los **botones principales** son más grandes y con colores vibrantes para captar la atención del usuario.
  - Las **tarjetas de productos** están elevadas con sombras suaves para diferenciarlas visualmente.
- 

## Paso 3: Evaluación de la Jerarquía

- Se implementaron diferentes tamaños de tipografía para **organizar la información de manera clara**.
  - Los **títulos y subtítulos** son más grandes para priorizar la lectura.
  - Se asignó un menor tamaño de fuente al **texto descriptivo**, asegurando que la información sea escaneable y comprensible.
- 

## Paso 4: Evaluación de la Escala y Proporción

- Se mantuvo una escala balanceada entre **títulos, subtítulos y texto de cuerpo** para garantizar legibilidad.
  - Los **botones de acción** tienen un tamaño prominente para facilitar su identificación.
  - Se estableció una proporción coherente entre los elementos, manteniendo una relación clara entre imagen y texto en las tarjetas de productos.
- 

## Paso 5: Evaluación de la Unidad y Variedad

- Se creó unidad a través de la **tipografía consistente** y la alineación estructurada.
  - Se aplicaron **formas similares** en botones y tarjetas para mantener coherencia visual.
  - Se generó variedad en la interfaz con **diferentes niveles de contraste y colores complementarios** para atraer la atención de manera equilibrada.
- 

## Paso 6: Evaluación de los Principios Gestalt

- **Similitud**: Los productos tienen el mismo diseño de tarjetas para mostrar unidad.

- **Proximidad:** Se agruparon elementos relacionados, como precios y botones de compra, para mejorar la comprensión.
  - **Región Común:** Se enmarcaron secciones como "Ofertas destacadas" para diferenciarlas del contenido general.
  - **Continuidad:** Se alinearon los elementos para guiar la mirada del usuario a través de la pantalla.
  - **Cierre:** Se aseguró que los diseños de botones y tarjetas sean claros y completos, sin elementos inconclusos.
- 

## Paso 7: Evaluación de la Consistencia e Impacto

- Se verificó que los **elementos visuales sean uniformes** en todas las pantallas.
  - Se mantuvo una coherencia en **colores, tipografía e iconografía**.
  - Se aseguró que la experiencia del usuario fuera **atractiva y funcional**, alineada con la identidad gaming.
- 

## Paso 8: Reflexión sobre el Proceso

Durante la revisión, hice ajustes en el contraste de los botones para mejorar la accesibilidad y optimicé el tamaño de algunos textos para una mejor jerarquía. Aplicar los principios Gestalt permitió estructurar la información de manera clara y atractiva.

---

## Paso 9: Guardado del Trabajo

- Se guardaron los archivos en **Figma** y se exportaron versiones en **PNG** y **JPG**.
- Se documentaron los cambios con capturas de pantalla.
- Se respaldó todo el trabajo en **Google Drive** para futuras iteraciones.