

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 colores, tipografía, iconografía y organización visual.

Paso 2: Evaluación de la Tipografía

- Utilicé una combinación de fuentes **sans-serif modernas**, como *Montserrat* y *Roboto*, para garantizar una lectura fácil y una apariencia tecnológica acorde con el público gaming.
 - Se estableció una jerarquía clara:
 - **Títulos principales:** Tamaño grande, en negrita, para destacar categorías de productos y promociones.
 - **Subtítulos:** Tamaño medio, con un color ligeramente atenuado respecto al título principal.
 - **Texto de descripciones y detalles:** Tamaño menor, priorizando la legibilidad.
 - **Botones:** Texto en mayúsculas para llamadas a la acción, como "Comprar Ahora".
-

Paso 3: Evaluación del Uso del Color

- Se estableció una **paleta de colores predominante en celestes y azules**, reflejando una estética futurista y tecnológica.
 - Se aplicó la regla **60/30/10**:
 - **60%** fondo oscuro en tonos azul marino para destacar el contenido principal.
 - **30%** elementos secundarios como tarjetas de productos en azul celeste.
 - **10%** colores de acento en blanco y azul eléctrico para llamadas a la acción y detalles importantes.
 - Se verificó que el contraste entre texto y fondo asegurara la **accesibilidad visual**.
-

Paso 4: Evaluación de los Íconos

- Se utilizaron **íconos minimalistas** y de estilo gaming para representar funciones clave (carrito de compras, perfil, configuraciones, etc.).
 - Los íconos estándar se emplearon para mejorar la **usabilidad** (ej. lápiz para editar, lupa para buscar).
 - Se aseguró que los íconos fueran reconocibles y estuvieran alineados con la **identidad de marca**.
-

Paso 5: Evaluación del Uso de Contención

- Se implementaron **divisores sutiles** en color gris oscuro para separar secciones sin sobrecargar la interfaz.
- Se agregaron **bordes redondeados** en las tarjetas de productos para mejorar la estética.

- Las sombras suaves se aplicaron en tarjetas de productos y botones para dar un efecto tridimensional sin afectar la claridad.
-

Paso 6: Evaluación del Espacio Negativo

- Se optimizó el **espaciado entre elementos** para evitar una interfaz sobrecargada.
 - Se aseguró que los elementos interactivos como botones y tarjetas tuvieran suficiente **separación para una navegación cómoda**.
 - Se validó que los **tamaños de texto** y botones fueran adecuados para el uso en dispositivos móviles.
-

Paso 7: Evaluación de la Consistencia

- Se verificó que los **colores, tipografías e iconografía** fueran coherentes en todas las pantallas.
 - Se mantuvo un **estilo uniforme** en los botones, tarjetas de producto y elementos de navegación.
 - Se aseguró que todas las interacciones estuvieran alineadas con la **experiencia de usuario esperada** en un e-commerce gaming.
-

Paso 8: Reflexión sobre el Proceso

Durante la revisión, noté mejoras necesarias en la distribución del espacio negativo y ajustes en la paleta de colores para garantizar mejor contraste. La aplicación del principio de **60/30/10** ayudó a equilibrar la paleta de colores y mejorar la jerarquía visual.

Paso 9: Guardado del Trabajo

- Se han guardado los archivos fuente en **Figma** y se han exportado versiones en **PNG** y **JPG**.
- Se documentó el proceso con capturas de pantalla de los cambios realizados.
- Se respaldó el diseño en una carpeta en **Google Drive** para futuras iteraciones.