

# Patrón de Diseño UX – Proyecto DeRevés

"Una plataforma deportiva centrada en la experiencia humana, no solo en las canchas."

## Objetivo del UX

Diseñar una experiencia que:

- Sea **intuitiva**, incluso para usuarios no técnicos.
- Genere **sentido de comunidad** (jugadores conectados entre sí).
- Permita **acciones rápidas** (reservar, crear partidos, ver torneos) en menos de 3 clics.
- Se adapte tanto a **pantallas grandes** (televisores en complejos, escritorio) como a **móviles**.

## Filosofía UX

**DeRevés** busca combinar tres sensaciones principales:

Pilar	Sensación	Aplicación práctica
 <b>Deporte</b>	Energía, acción, movimiento	Animaciones fluidas, íconos dinámicos, foco en resultados.
 <b>Comunidad</b>	Conexión, cercanía	Perfiles, seguidores, mensajes cortos, invitaciones simples.
 <b>Gestión inteligente</b>	Orden y eficiencia	Tablas limpias, accesos directos, menús contextuales.

## Principios UX de DeRevés

PROF

### 1. Minimalismo funcional

- Menos pantallas, más claridad.
- Todo se puede hacer con 2–3 clics desde la pantalla principal.

### 2. Consistencia visual y semántica

- Colores y jerarquías uniformes.
- Íconos coherentes con la acción ( torneos,  partidos,  reservas).

### 3. Feedback inmediato

- Cada acción da respuesta visual (swal, toast o animación).
- Ejemplo: al reservar, mostrar " ¡Turno confirmado!".

### 4. Arquitectura de información jerárquica

- Nivel 1: Acciones principales (reservar, ver torneos, perfil).
- Nivel 2: Gestión y detalle (editar complejo, ver partidos).
- Nivel 3: Configuración o administración avanzada.

## 5. Diseño emocional

- Mensajes cercanos y positivos: “¡Buen revés!”, “Te ganaste una pelotita”.
  - Evitar lenguaje técnico, usar tono humano.
- 

## ■ Estructura UX por tipo de usuario



**Objetivo UX:** Gestión rápida, visual y control total.

**Flujo principal:**

1. **Inicio (Panel de control)**
  - Estadísticas de reservas, torneos y ocupación.
  - Botón “+ Nueva reserva” visible siempre.
2. **Gestión de canchas y horarios.**
3. **Torneos:** crear, gestionar inscripciones, ver fixture.
4. **Página pública:** vista previa del subdominio.
5. **Sponsors / Publicidad local.**

**Principios clave:**

- Layout tipo **dashboard limpio y oscuro**.
  - Iconografía clara y moderna.
  - Gráficos simples de rendimiento.
- 

—  
PROF

## ■ Jugador

**Objetivo UX:** Jugar rápido, conocer gente y seguir su progreso.

**Flujo principal:**

1. **Inicio:**
  - Botón grande “Reservar cancha”.
  - Partidos abiertos cerca (“Únete a un partido”).
  - Torneos activos.
2. **Perfil:**
  - Foto, estadísticas, logros, historial.
  - “Mis partidos”, “Mis torneos”.
3. **Feed social:**
  - Ver actividades de amigos.
  - Reacciones rápidas (❤️🔥).

#### 4. Notificaciones:

- Invitaciones, recordatorios, resultados.

#### Principios clave:

- Interfaz clara, colores vivos, sensación de movimiento.
  - Priorizar interacción social sin perder la función deportiva.
- 

### Organizador de torneos

**Objetivo UX:** Simplificar la logística y publicación.

#### Flujo principal:

1. **Crear torneo** → Seleccionar tipo, categoría y fecha.
  2. **Inscripciones** → Cargar parejas o jugadores.
  3. **Fixture automático** → Vista visual tipo cuadro.
  4. **Resultados** → Carga rápida con drag-and-drop o selector.
  5. **Ranking** → Autoactualizado y compatible.
- 

### Estructura de navegación principal

◆ Barra superior fija (para todos los roles)

PROF

Elemento	Función
Logo DeRevés	Home / inicio rápido
 Turnos	Ir al calendario de reservas
 Partidos	Ver / crear partidos abiertos
 Torneos	Listado y resultados
 Comunidad	Jugadores, rankings, feed
 Perfil	Mi cuenta / configuración

◆ Menú lateral (solo para administradores)

- Panel general
  - Canchas
  - Torneos
  - Publicidad
  - Configuración
- 

### Jerarquía de interacción

Nivel	Pantalla	Objetivo UX
Nivel 1	Inicio / Home	Acción directa (reservar, unirse, crear)
Nivel 2	Detalle (cancha, torneo, jugador)	Información, análisis, acciones secundarias
Nivel 3	Configuración	Personalización, ajustes o administración

## ⚙️ Microinteracciones UX

Evento	Comportamiento
Reserva confirmada	Animación + toast "✓ ¡Listo tu turno!"
Invitación a partido	Vibración / sonido corto en móvil
Ganar partido	Efecto visual + sumar "pelotitas"
Error de validación	Mensaje claro + campo resaltado
Hover o tap en botones	Sombra o cambio de color suave

## 🔊 Tono y lenguaje

**Tono general:** Deportivo, cercano y positivo.

**Ejemplos de copywriting:**

- “¡Jugá hoy, conocé nuevos rivales mañana!”
- “Sumaste una pelotita más 🎱”
- “Tu cancha te espera.”
- “No hay partidos disponibles... ¿Querés crear uno?”

## 🧭 Adaptabilidad y Responsividad

PROF

- Diseño **Mobile First**.
- Breakpoints principales:
  - 480px (móvil vertical)
  - 768px (tablet)
  - 1200px (desktop)
- Componentes flexibles (tarjetas, botones grandes, íconos simples).
- Menús adaptativos (hamburguesa en móviles).

## ♿ Accesibilidad UX

- Contraste alto entre texto y fondo.
- Iconografía con etiquetas ARIA.
- Tamaño mínimo de toque: 48x48 px.
- Navegación por teclado y lectores de pantalla.



## Fases de prueba:

1. **Wireframes interactivos** (Figma / Penpot).
  2. **Pruebas con usuarios reales** (dueños y jugadores).
  3. **Iteración por métricas de uso:** tiempo en página, tasa de clics, tareas completadas.
  4. **Test A/B:** botones y flujos (reservar vs. explorar).
- 

## ⌚ Resultado esperado

- Flujo fluido, emocionalmente positivo y sin fricción.
  - Alta retención de usuarios gracias a la simplicidad.
  - Interfaz adaptable que sirva como base para la **UI final**.
- 



## Mantis Software Solutions

"Diseñamos experiencias que se sienten, no solo se usan."

📍 Cruz Alta, Córdoba, Argentina

🌐 www.mantistec.com

✉️ contacto@mantistec.com

---