# **HU\_02 - Definición del Diseño y Estilos de la Aplicación**

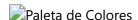
## Descripción:

Como equipo de desarrollo, necesitamos establecer la identidad visual de la aplicación de *Explora Neiva*, definiendo los **colores, tipografía, botones y otros elementos de diseño** para garantizar una experiencia de usuario atractiva y coherente con la marca. Además, se deben definir los **mensajes de notificación** para proporcionar retroalimentación clara sobre las acciones realizadas.

# **Criterios de Aceptación:**

- ✓ Se define una paleta de colores principal y secundaria basada en la identidad visual de Explora Neiva.
- ✓ Se elige la **tipografía** para títulos, subtítulos y textos generales, asegurando legibilidad.
- ✓ Se diseñan los estilos de botones, barras de navegación y otros componentes interactivos.
- ✓ Se establecen los **mensajes de notificación** para acciones clave (éxito, error, advertencia, información).
- ✓ Se crea una guía visual con ejemplos de los elementos definidos.
- ✓ Se valida que el diseño sea accesible y fácil de usar en dispositivos móviles y web.

### Paleta de Colores Seleccionada



Elemento	Código HEX	Descripción
Fondo Principal	#05161A	Azul Oscuro Profundo
Barras de Navegación	#072E33	Verde Oscuro
Textos Principales	#C7C7C5	Gris Claro
Botones Primarios	#0F969C	Azul Turquesa
Botones Secundarios	#6DA5C0	Celeste Claro
Mensajes de Notificación	#294D61	Azul Medio

# Task (Distribución por integrante - Fase de Diseño con Notificaciones)

- 1 Definición de la paleta de colores y validación de accesibilidad (Integrante 1)
  - Implementar la **paleta de colores** en el diseño base de la aplicación.
  - Asegurar que los colores sean **accesibles** y tengan buen contraste.
  - Definir el uso de cada color en los elementos de la interfaz.

# 2 Selección de tipografía y tamaños de texto (Integrante 2)

- Elegir una fuente adecuada para títulos, subtítulos y textos generales.
- Establecer tamaños y pesos adecuados para una mejor jerarquía visual.
- Probar la **legibilidad** en diferentes resoluciones y dispositivos.

### 3 Diseño de botones, barras de navegación y mensajes de notificación (Integrante 3)

- Definir los **estilos de botones** (colores, bordes, sombras, estados hover/active).
- Diseñar barras de navegación y otros elementos interactivos.
- Establecer mensajes de notificación estándar para diferentes tipos de acción:
  - **Éxito**: Acción completada con éxito. (#0F969C)
  - Advertencia: Algo requiere atención del usuario. (#6DA5C0)
  - **X Error**: Ocurrió un problema con la acción. (#294D61)
  - o i Información: Mensajes que guían al usuario. (#C7C7C5)

## 4 Creación de la guía visual y validación final (Integrante 4)

- Unificar los elementos diseñados en una mini guía visual.
- Presentar ejemplos de uso con capturas o prototipos rápidos.
- Revisar y validar con el equipo para realizar ajustes finales.

#### Para Trello:

- Lista: "Sprint Actual" (o "Diseño UI")
- Tarjeta: "Definición del Diseño, Botones y Notificaciones"
- ☆ Checklist con tareas asignadas
- **Etiquetas:** Diseño, UI/UX, Accesibilidad, Notificaciones
- Fecha estimada de cierre alineada con el sprint