GUÍA DE ESTILO

Contenido

[1. DESCRIPCIÓN DE LA SECCIÓN 2](#_Toc151055984)

[2. SKETCHES EN PAPEL 2](#_Toc151055985)

[3. WIREFRAMES DE MEDIA RESOLUCIÓN 3](#_Toc151055986)

[3.1 PRIMERA PÁGINA 3](#_Toc151055987)

[3.2 SEGUNDA PÁGINA 4](#_Toc151055988)

[3.3 TERCERA PÁGINA 5](#_Toc151055989)

[4. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN 6](#_Toc151055990)

[5. PALETA DE COLORES 7](#_Toc151055991)

[6. TIPOGRAFÍA 7](#_Toc151055992)

[7. ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA PÁGINA. 8](#_Toc151055993)

# DESCRIPCIÓN DE LA SECCIÓN

La sección de la guía de etiquetado y clasificación de juguetes antiguos, como su nombre indica, sirve para ayudar al coleccionista a clasificar sus artículos según los diferentes factores que estos tengan, como por ejemplo su antigüedad, estado, modelo etc.

Esta sección se compone de tres páginas, la primera sirve para escoger si quieres leer la guía de etiquetado o de clasificación, siendo una página con dos secciones representando cada una a una de las guías.

La segunda página sirve para escoger que paso de la guía deseas leer, estos se encuentran en una columna con cada paso siendo una franja con un número, su título, y una pequeña descripción. Encima de esta lista de pasos se encuentra una barra de progreso que te indica en que guía estás y que te permite volver a la página principal.

La tercera página consiste en el texto de la sección, formado por su título, los títulos de cada subsección y la descripción de esta. Justo encima del footer tiene tres enlaces, uno para la anterior sección, otro para volver al índice y un último para pasar a la siguiente sección. Esta página también incluye la barra de progreso, la cual también indica la sección en la que nos encontramos.

# SKETCHES EN PAPEL

Diagrama

Descripción generada automáticamente

La corrección realizada fue cambiar la estructura de la primera página. En lugar de ser dos cuadrados cada uno con una imagen y el título de la guía, la página está divida en dos por el medio, con una imagen de fondo en cada una de las mitades y el título por encima de estas.

El motivo de la corrección fue que, al no haber más de dos guías, meterlas en cuadrados dejaba demasiado espacio en blanco, y de esta manera se podía cubrir toda la página.

# WIREFRAMES DE MEDIA RESOLUCIÓN

## PRIMERA PÁGINA

Texto

Descripción generada automáticamente

En la primera página se puede ver la ley de Gestalt del fondo-figura: la imagen de fondo tiene la transparencia más baja que el título de la guía, por lo que esta se percibe como el fondo mientras que el título se percibe como la figura.

Se utiliza un diseño minimalista y estético al estar formado por simplemente dos secciones con el título de cada guía y una imagen de fondo, permitiendo al usuario identificar rápidamente la guía en la que quieren entrar.

El patrón de diseño es el de una pantalla dividida, siendo una sección la de etiquetado, y la otra la de clasificación.

## SEGUNDA PÁGINA

Tabla

Descripción generada automáticamente

La ley de Gestalt que se encuentra en esta página es la de continuidad: las secciones están ordenadas en una lista descendente, lo que hace que el usuario identifique el orden de los pasos automáticamente, incluso antes de ver el número de cada uno de ellos.

Se puede ver una barra de estado que indica al usuario en que guía se encuentra, lo cual sigue el patrón heurístico de la visibilidad de estado. También se encuentra el patrón heurístico del control de usuario, en forma de un enlace encima del pie de página que permite al usuario volver a la página principal.

Sigue el patrón de diseño de las franjas horizontales, donde cada uno de los elementos de la lista constituye una franja que ocupa todo el ancho de la página, haciendo que cada uno de los elementos de esta sea más reconocible a simple vista.

## TERCERA PÁGINA

Texto

Descripción generada automáticamente

El ejemplo de la ley de Gestalt en esta página es el de la Región común, en la que cada una de las subsecciones, al tener un mismo diseño en cuanto a tamaño estructura, se perciben como si pertenecieran a un mismo grupo, diferente del de la imagen principal.

Se encuentran las mismas leyes heurísticas que en la anterior página, Tanto la visibilidad de estado en forma de la barra que nos indica en que sección estamos como el patrón heurístico del control de usuario, en forma de unos enlaces encima del pie de página que permiten al usuario moverse entre secciones o volver directamente al índice.

El patrón de diseño es el de un patrón en F, en la que el usuario empezará a leer por el título de la sección, y después irá hacia abajo, leyendo cada una de las subsecciones y viendo las imágenes de esta, como si siguieran la forma de una F.

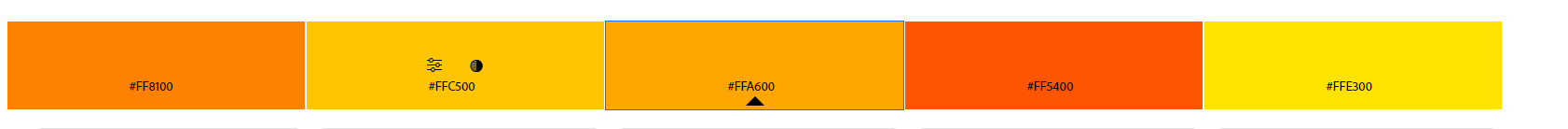
# ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteEsta es una arquitectura de lista encadenada, en la que el usuario va avanzando linealmente a través de la guía para llegar a cada una de las diferentes secciones que la componen, pasando por un índice que las lista.

Como se muestra en el diagrama, el usuario comienza en la página principal, desde donde puede ir hacia la guía de etiquetado o de clasificación. Desde cada una de las guías se puede mover de nuevo hacia la página principal o hacia cada una de las secciones de estas, pero no entre ellas. Desde cada una de las secciones de las guías, puede volver al índice de la guía o moverse a la siguiente o anterior sección (si es que hay anterior o siguiente), pero no puede saltar secciones o moverse a una de la otra guía.

# PALETA DE COLORES



La razón para escoger esta paleta de colores tiene que ver principalmente por la psicología del color naranja:

El naranja puede transmitir nostalgia, lo cual encaja con una web de juguetes antiguos, teniendo en cuenta que algunos de los coleccionistas pueden ser gente que jugó con juguetes similares cuando era pequeño, y los coleccione porque le recuerden a su niñez; en ese caso el naranja podría evocar ese sentimiento de nostalgia.

El naranja también puede transmitir creatividad, algo que suele estar asociado con el mundo de los juguetes. Puede ser que haya coleccionistas que simplemente admiren la artesanía de estos juguetes o su concepto, la creatividad que transmite el color naranja puede recordar a estos usuarios las razones por las cuales coleccionan estos objetos en primer lugar.

# TIPOGRAFÍA

Títulos: Freehand



Esta tipografía es llamativa y, además, imita la escritura a mano, encajando con la temática de la página, siendo muchos juguetes antiguos artesanales. Aun así, puede llegar a ser difícil de leer en textos más pequeños, por lo que se utilizará exclusivamente en los títulos.

Texto: DM Serif Display

Texto

Descripción generada automáticamente

Esta tipografía es mucho más fácil de leer que la anterior, lo cual hace que sea mucho más adecuada para textos normales, sobre todo a la hora de escribir una guía, Además, la tipografía es similar a la que se puede encontrar en los periódicos de noticias, un medio que ha ido perdiendo popularidad en comparación a internet, evocando de nuevo ese sentimiento de nostalgia que evocaba el color naranja.

# ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA PÁGINA.

Los elementos gráficos de la página son principalmente imágenes; al ser una guía, estas proporcionan ayuda visual al usuario a la hora de seguir el proceso de etiquetación o el de clasificación.

Las dos imágenes de la página principal sirven principalmente un propósito estético, evitando que quede un espacio en blanco en las zonas donde se encuentran los títulos de cada guía.

Las imágenes en el índice pueden servir para hacer que el usuario identifique más rápidamente la sección de la guía, poniendo una imagen relacionada con dicha sección, la cuál puede ser una de las ya utilizadas dentro de ella, sirviendo a modo de miniatura.

Las imágenes dentro de cada sección sirven para ayudar al usuario mostrando ejemplos gráficos de los pasos a seguir, un ejemplo podría ser varias imágenes de juguetes en diferentes estados para ayudar al espectador a calificar el de los suyos, también se podrían poner GIFs o vídeos mostrando alguno de los pasos que se explican.