

Las cartas de Sofía: Hoja de estilos

Jafet Núñez González

2º DAW

Índice

| | |
|------------------------------|----|
| Introducción | 3 |
| Idea de Proyecto | 3 |
| Objetivo | 3 |
| Logo | 4 |
| Estructura de la web | |
| Retícula | 4 |
| Definición de niveles | 6 |
| Maquetación | 6 |
| Paleta de colores | 11 |
| Tipografía | 14 |
| Especificaciones por niveles | |
| Panel Landing | 16 |
| Panel Formulario | 21 |
| Panel Perfil | 22 |
| Panel Tablero | 24 |

Introducción

Idea de proyecto

El objetivo de este proyecto es establecer el landing page además del perfil del usuario de una web de un juego de cartas. A pesar de que el mercado está plagado de los juegos de cartas online, este presentará una diferencia al resto en torno a una temática única. La temática seleccionada sería la antigua Grecia, puesto que el juego de cartas está basado en filósofos.

La guía de estilos estará enfocada a dar énfasis al juego, puesto que este proyecto versa sobre la misma construcción de la landing page, mostrando en un único vistazo todo lo que el juego puede ofrecer en lo referente a la diversión para los potenciales jugadores. Además, habrá un espacio que muestre noticias del juego para dar énfasis en que se sigue trabajando en él, y un lugar para las redes sociales.

Objetivo del producto

El objetivo de este producto consiste en hacer 2 cosas a la vez, enseñar algo relativo a filosofía mientras se consigue una experiencia lúdica, para ello se busca ambientar toda la web en un espacio que tenga reminiscencias a la antigua Grecia, lugar donde nace la filosofía, además de que pueda casar con estilos más novedosos como podría ser la época de la revolución industrial, dado que el juego tendrá filósofos de todas las épocas.

La idea principal es simular diversos debates acercando la vida de los filósofos a un público no entendido en filosofía, que tampoco tendrá una clara vocación por la lectura ni un conocimiento previo.

Logo

El logo escogido es simple y llanamente el reverso de las cartas que aparecerán por defecto en el juego. La idea del logo es que remita a un libro y a una carta a la vez, de modo que éste tendrá varios tamaños.



Este sería el tamaño por defecto Este sería para el favicon de 16x16 px.

Estructura de la web

Retícula

La estructura de la web estará basada en una retícula compuesta por 12 columnas y las filas se definirán en torno a las diversas cantidades de columnas que capture una fila. Es decir, la fila se puede componer de 1 a 12 trozos de columna, tal y como se muestra en la siguiente imagen.

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Ese sería las columnas, ahora con las filas:

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

La idea de organizar el contenido de esta forma sería favorecer el responsive, además de favorecer una consistencia de todas las diversas páginas que se van a visualizar.

Definición de niveles

En este apartado estableceremos la cantidad de ventanas o paneles que van a haber en el web site. Así de entradas lo que vamos a plantear es son 3 niveles, los cuales obedecen a las siguientes necesidades:

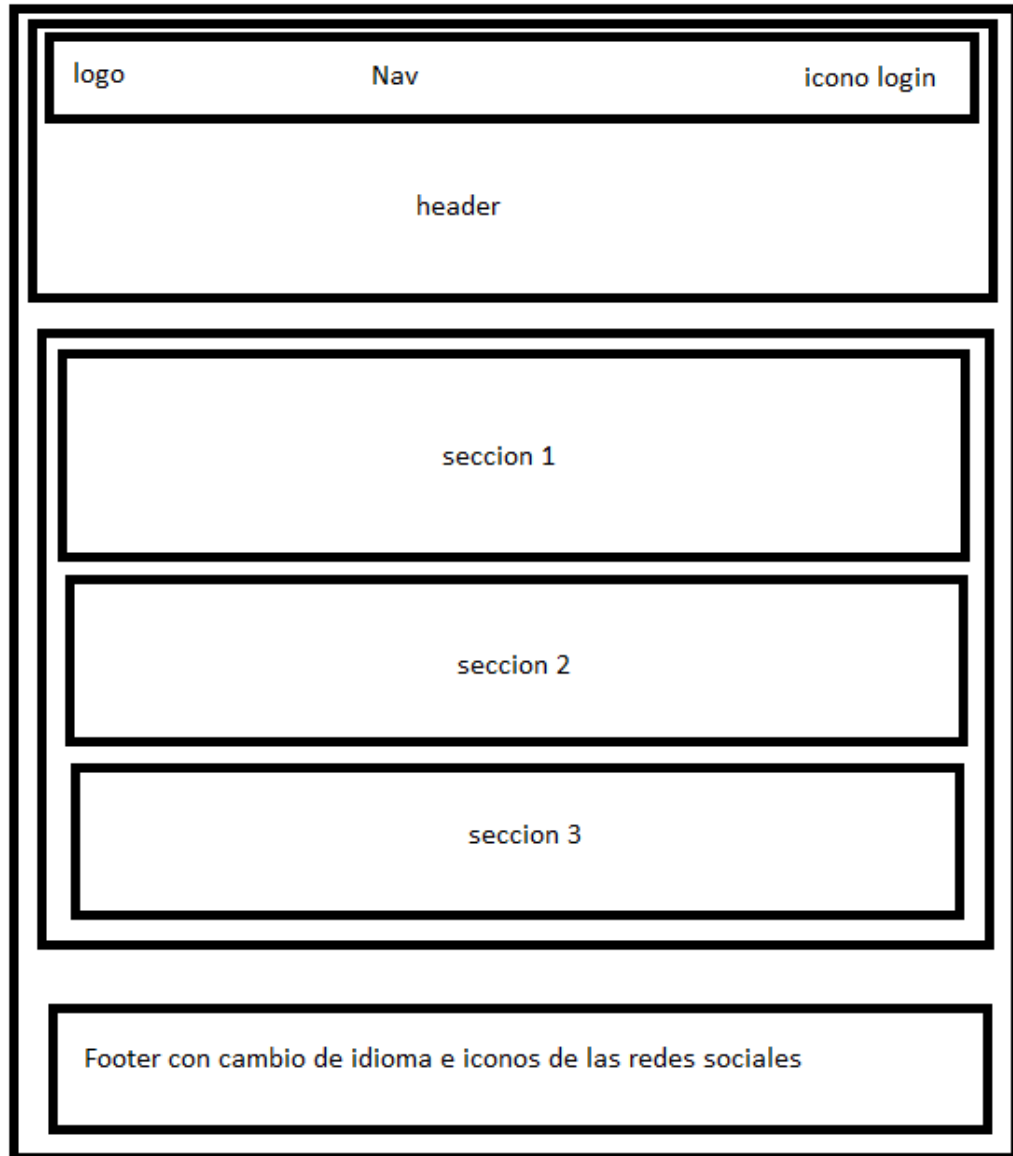
1. Nivel 1 o landing page: en esta se tendrá en cuenta lo referente a llamar la atención del posible jugador, además de facilitar el login a la página, de manera que sea visible.
2. Nivel 2 o login: en esta se hará un formulario que permita la creación de una cuenta de usuario, además de las recuperaciones de contraseña.
3. Nivel 3 o menú de usuario: en este panel se va a definir las acciones que puede hacer nuestro usuario dentro de la aplicación web, en él aparecerá el diseño de una habitación que habilitará submenús que puedan dar interacción al jugador.
4. Nivel 4 o tablero: en este se hará un tablero que remita a un espacio de debate en el que ambos jugadores tendrán su encuentro o partida.

Dadas las diversas funcionalidades que hay cada uno de los niveles se ven obligados a tener un diseño propio y unas cualidades interactivas propias, de modo que en el nivel 1º se buscará hacer un diseño llamativo, en el 2º un diseño con buena usabilidad de modo que el usuario entienda que está poniendo bien o mal los datos, en el 3º se buscará un equilibrio entre la usabilidad y el diseño, dado que el menú tiene que ser atractivo a la vista y a la vez usable (dado que será como el jugador interaccione con el juego), y en último lugar tenemos el 4º nivel que refiere al tablero. Éste tendrá varias animaciones para dar una sensación de que dicho espacio se encuentra vivo y dinámico. Así que en este último nivel será donde se vuelva a incidir mucho más en el diseño y un poco menos en usabilidad (dado que para jugar una carta simplemente habrá algún indicativo que te haga hacer click y ya).

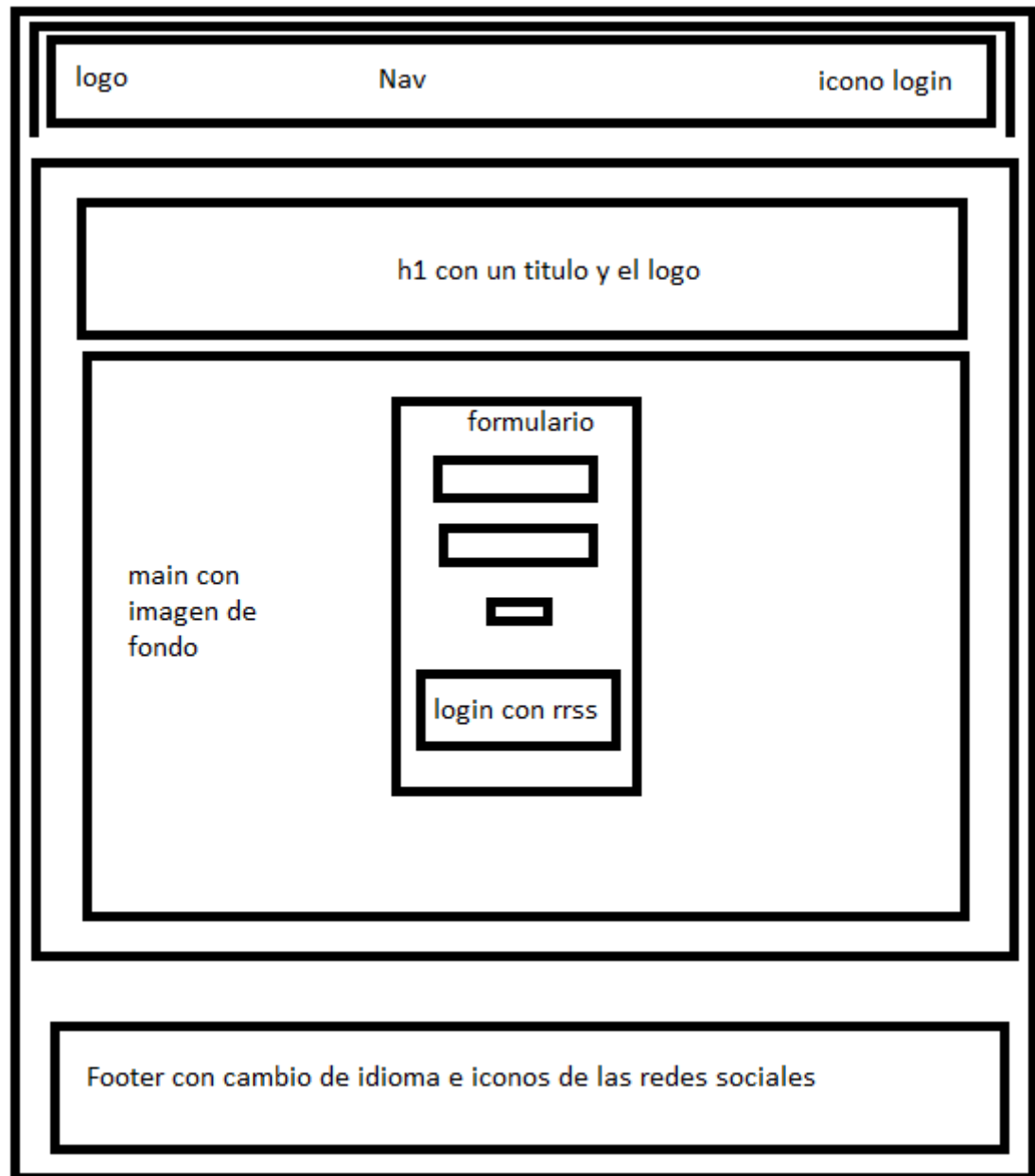
Maquetación

Este apartado irá de diversas formas puesto que, como se acordó en el punto anterior, cada nivel iba a tener diversos diseños ajustados a las funciones. Por ello mismo, la maquetación de la página se hará en torno a los diversos niveles previamente definidos. Así que vamos por partes:

1. En el landing page se optará por una estructura de cabecera, barra de navegación, cuerpo y footer, tal y como se muestra en la imagen:

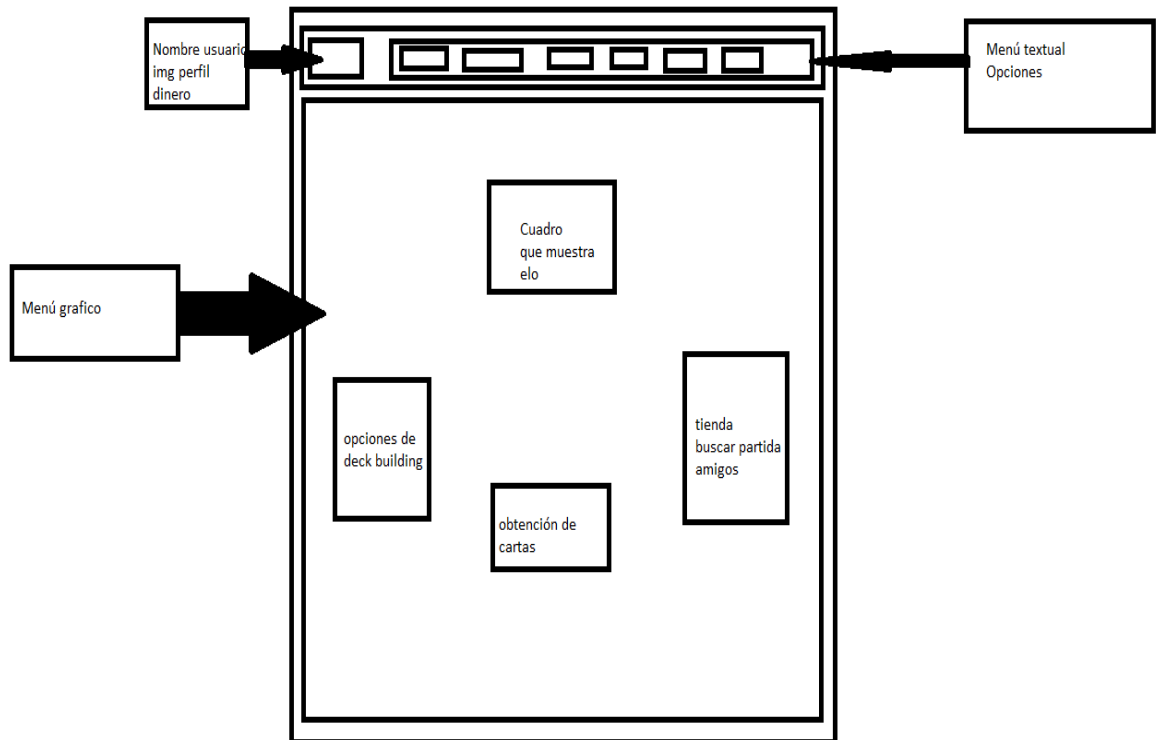


2. En el nivel 2 o paneles de login se optará por un formulario que conserve la barra de navegación para que en caso de que el usuario quiera volver a ver las prestaciones del juego, pueda volver a repasarlas antes de crearse una cuenta. En este caso este panel responderá a la siguiente imagen:

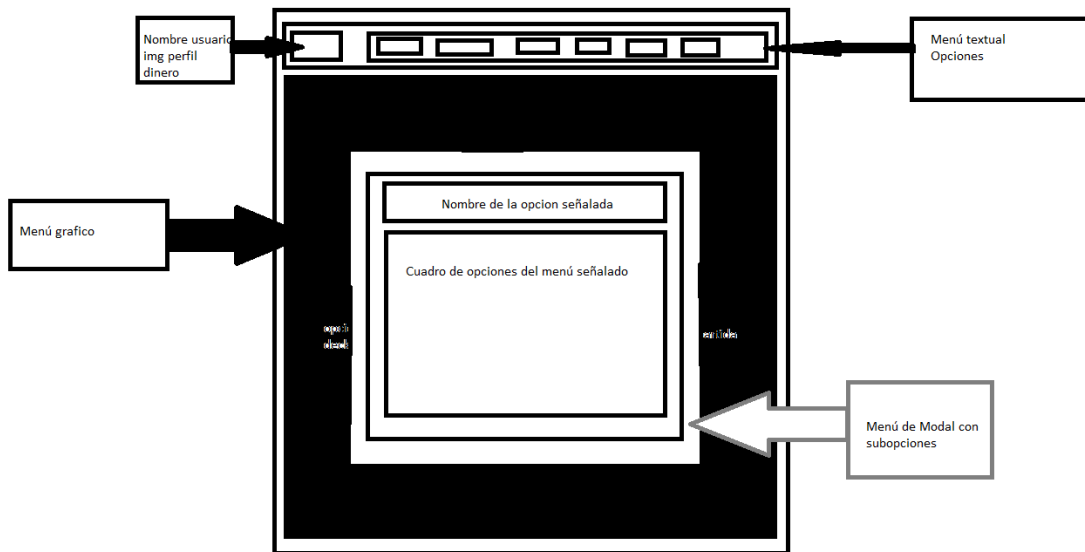


3. En este panel optaremos por un diseño algo más complejo dado que el menú no va a presentar como tal un orden establecido, puesto que la idea es simular una

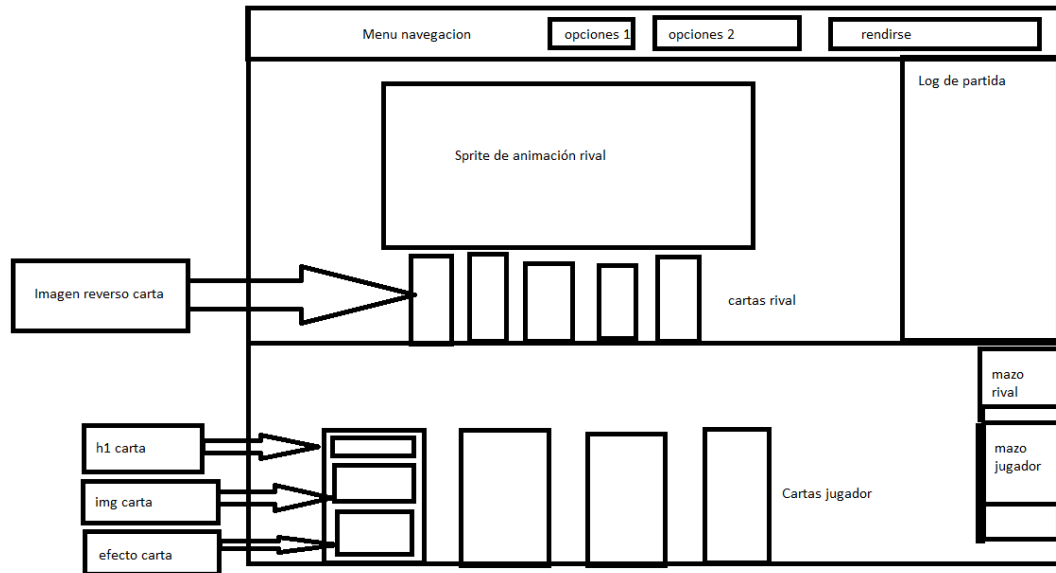
habitación. Esto nos llevará a proponer un estilo algo más desordenado sin eliminar la interactividad. En este caso, una vez entrados a la página la barra de navegación cambiará para ganar en usabilidad y dejar un menú con letras en dicho navegador (por si algún usuario se perdiese por el menú gráfico). Por otro lado, el menú gráfico, como se muestra en esta imagen:



Como aquí tan solo aparece un menú con las opciones repartidas, lo que quedaría sería añadir una cuestión más que sería la parte de ver que ofrece el juego en cada opción. La idea es que cuando cliques en la opción del menú, tanto gráfico como textual, salga una ventana en medio con las opciones que tienes. Así lo que quedaría sería a rasgos generales:



4. En el 4º panel o el panel del tablero de juego se optará por una temática virtual, dado que la idea es que los debates se hagan como si fueran online, sin salir de casa. La idea de fondo es plantear el ciberespacio como un espacio de debate. Al ser un juego de cartas la distribución del espacio sería para simular a otra persona en frente de uno, y de ahí plantear el tablero a demanda de las opciones de juego. En este caso el menú textual presentado en la barra de navegación cambiará a opciones que van más allá del juego como alguna opción puntual o simplemente poner un botón de rendirse para finalizar la partida.



Paleta de colores

En cuanto a la paleta de colores y respetando la temática del juego se tomará como color principal un marrón, puesto que la gran mayoría de libros están planteados con hojas de dicho color. A parte por una cuestión simbólica el marrón representa la tierra, y de una forma poética podría ser similar al fundamento del conocimiento, al igual que la tierra sostiene la vida del planeta. En cuanto a los colores complementarios optaremos por azules puesto que éstos se han asociado a la verdad o a cierta seriedad. A parte el azul representa el cielo espacio donde se ubica el espacio de las ideas. Así los colores que se usarán serán:

Colores principales:



Marrón:

Hex: #A86931

RGB: (168,105, 49)



Azul:

Hex: #1D98B3

RGB: (29, 152, 179)



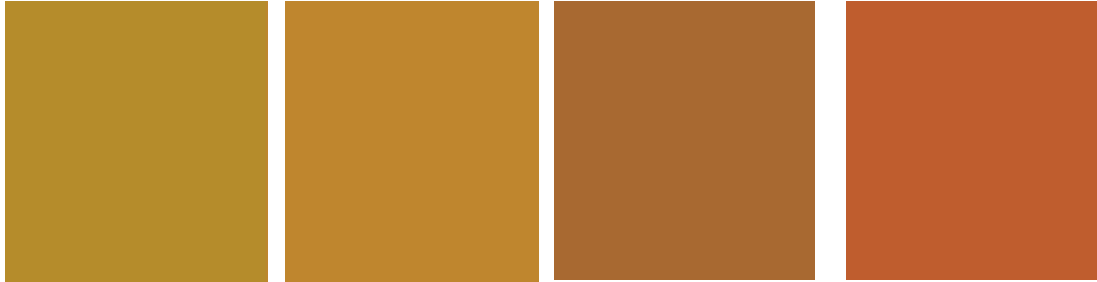
Amarillo:

Hex: #F0B100

R: (240, 177, 0)

Colores secundarios:

Los colores secundarios escogidos desde el color marrón son los siguientes:



Hex: #B58C2B

Hex: #BF5D2E

Hex: #BF862E

Hex: #A86931

RGB: (181, 140, 43) RGB: (191, 93, 46) RGB: (161, 105, 49) RGB: (168,105,49)



Hex: #B5442B

RGB: (181,68,43)

Los colores secundarios escogidos desde el color azul son:



Hex: #2B9EB5

Hex: #3193A8

RGB: (43,158,181)

RGB: (49,147,168)

Los colores secundarios escogidos desde el color Amarillo son:



Hex: # B53E2B

RGB: (181, 62, 43)



Hex: # BF592E

RGB: (191, 89, 46)



Hex: # F0B100

RGB: (240, 177, 0)

Tipografías

En cuanto a la tipografía lo que se busca es que sea legible para los usuarios que van a jugar al juego, de modo que todo tipo de tipografías que sean cursivas o escritas a mano se descartan dado que suele ser poco clara la lectura de éstas. Además, como el juego no es un espacio personal, considero que esa tipografía no debería estar en el juego. Frente a esto las tipografías serán normales y negritas, además de que para ciertas zonas tendrán un sombreado. Entre las tipografías se han elegido las siguientes:

Cinzel:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

Esta tipografía se usará sobre todo para etiquetas HTML de encabezados como puede ser h1, h2 o h3, el motivo es que posteriormente tendrá cambios de color, sombreados y bordes para poder visualizar cosas como los encabezados de las cartas y en tamaño reducido las descripciones de las cartas.

Roboto:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

Esta tipografía es muy popular y se usará para textos pequeños y cuestiones que no exigen de mucha personalización, como puede ser un formulario, o alguna cosa sencilla que sea simplemente a nivel informativo. Esta tipografía sería propia para el log de partida, y para información menos relevante dentro de los menús.

Cormorant Garamond

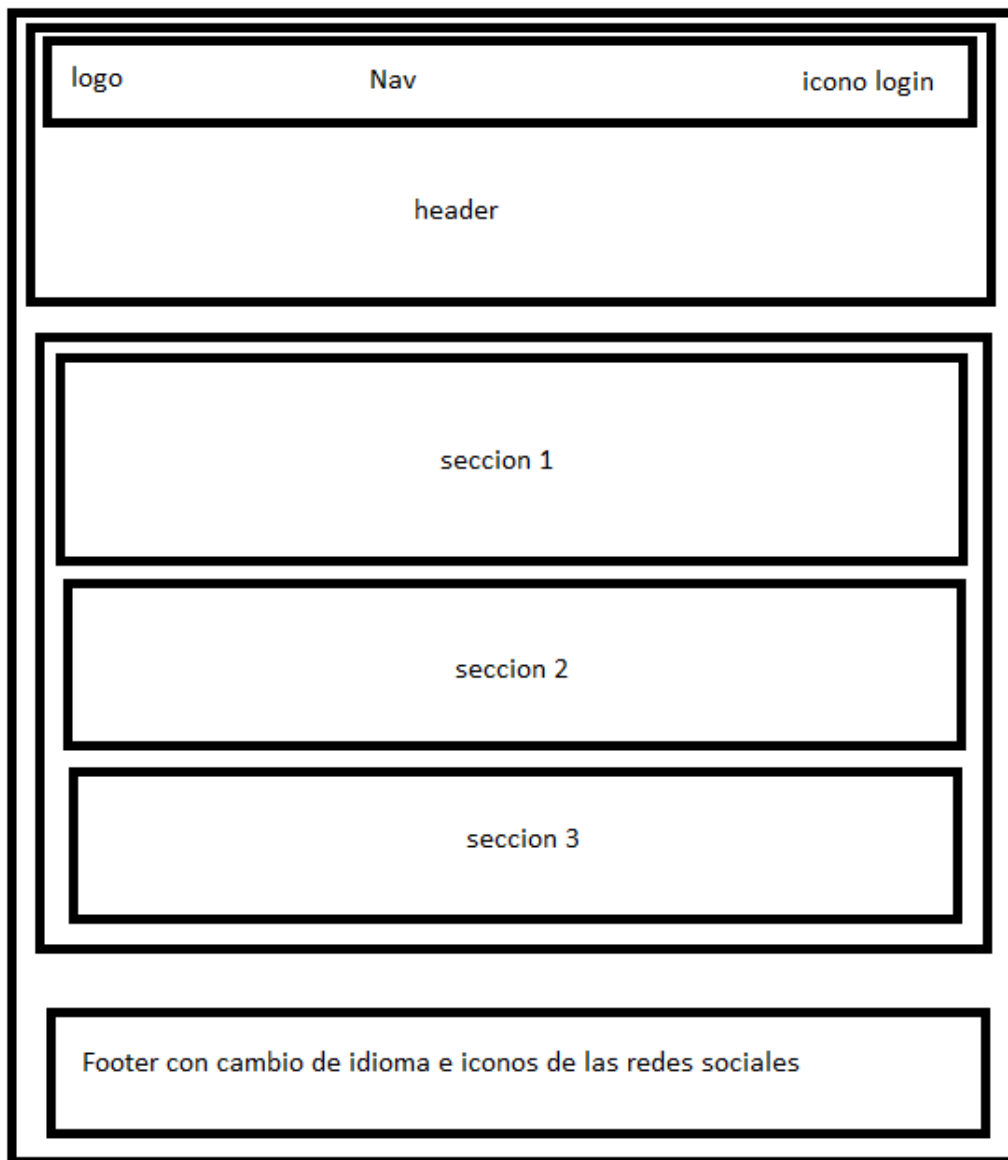
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

Esta tipografía será empleada para la obtención de cartas. La idea es que para obtener las cartas hay que leer un libro, de modo que seleccionando los conceptos obtienes las cartas. La selección de esta tipografía se ha dado por el toque clásico que tiene, pero sin llegar a ser muy cursiva ni del estilo hecha a mano, dado que dificultaría la lectura del mismo.

Detalles por nivel

Panel Landing

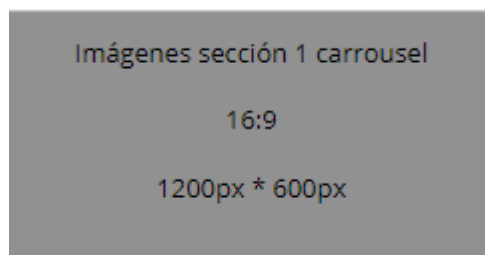
Como se vio previamente la maquetación del landing page se va a hacer de la siguiente forma:



Lo que se ha especificado es el tema del color y de las tipografías, pero faltaría saber como serían las imágenes e iconos en cuanto al tamaño. Serían de la siguiente forma.

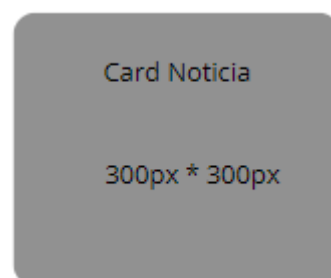
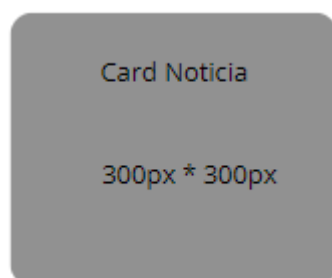


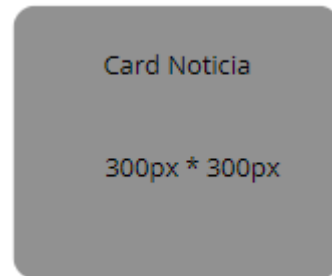
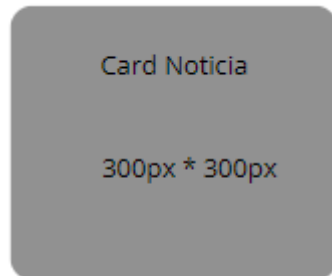
Este tamaño me parece razonable para que no opaque mucho en la página ni que el navegador sea demasiado grande, éste tiene que ser pequeño para que se pueda ver correctamente. En cuanto a la cabecera habrá un carrousel para que se puedan ver imágenes impactantes con algo de texto para indicar propiedades específicas del juego y diferenciarlo de los demás juegos de cartas:



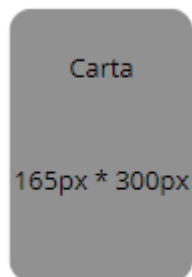
La toma de decisión sobre este tipo de imagen es que no ocupará el espacio correcto para tener una buena visualización una vez centrada.

En la sección 1 se mostrarán noticias sobre el juego en cards, de modo que facilitarán el responsive haciendo uso de la rejilla previamente mentada en el primer apartado. Las cartas tendrán un tamaño lo suficientemente grande como para que hayan 2 o 3 noticias, no mucho más porque la idea de dichas noticias es mostrar que el juego está vivo, y que hay comunidad tanto trabajando en él como jugando. Así el tamaño de estas cartas se reparte de la siguiente forma.



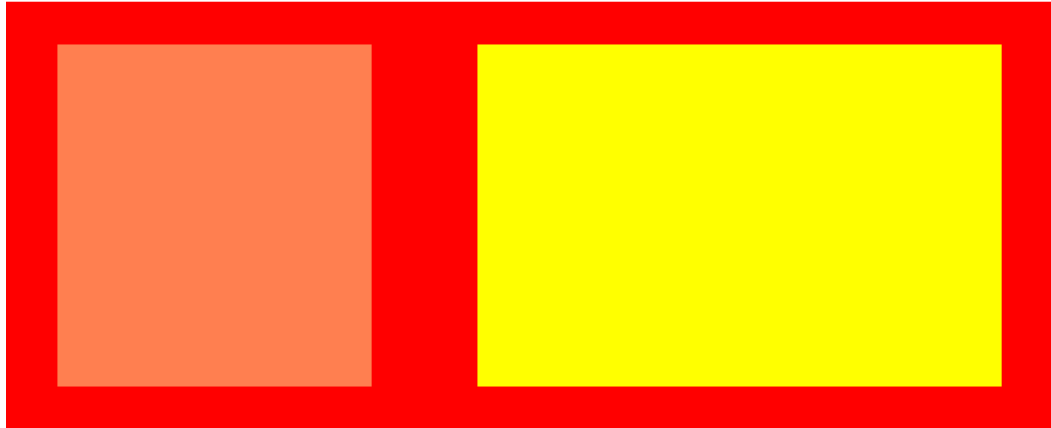


En la sección 2 lo que se va a poner son ejemplos de cartas para que se vea como son éstas para poder familiarizar a los jugadores con ellas. Éstas no serán muy grandes y serán del siguiente tamaño:



La decisión de este tamaño es porque va a llenar toda la parte correspondiente de la sección donde va a estar, que es en la sección 2. Aquí en esta sección se aprovechará para contar algún breve esbozo del juego como por ejemplo el trasfondo del mismo, pero de manera muy resumida.

En la sección 3 lo que se hará será dejar un espacio para hablar de especificaciones del juego como el sistema de obtención de cartas, el cual es único, o alguna cuestión más específica. Para ello se hará con una imagen indicativa que ocupará alrededor de $\frac{1}{4}$ parte de la sección, de modo que se pueda dar importancia al texto. La distribución sería tal que así:



Siendo el cuadrado coral donde estaría la imagen y el amarillo donde estaría el texto explicativo. Los colores, obviamente no serían estos, dado que es un indicativo de como se va a estructurar. El tema es que la imagen ocupe una parte de la sección más pequeña que la del texto.

Finalmente, el pie incluirá todo lo referente a las redes sociales, contacto y cambio de idioma de la página. La disposición de esto se hará de forma en columnas en este orden:

- Selección de idioma
- Iconos de redes sociales
- Pegi



En líneas generales esto es lo que se hará con la landing page, y con los iconos. El resultado pretendido es según esta imagen:



Panel Login

En cuanto a los detalles de este panel tenemos que poner como iría el h1, la imagen



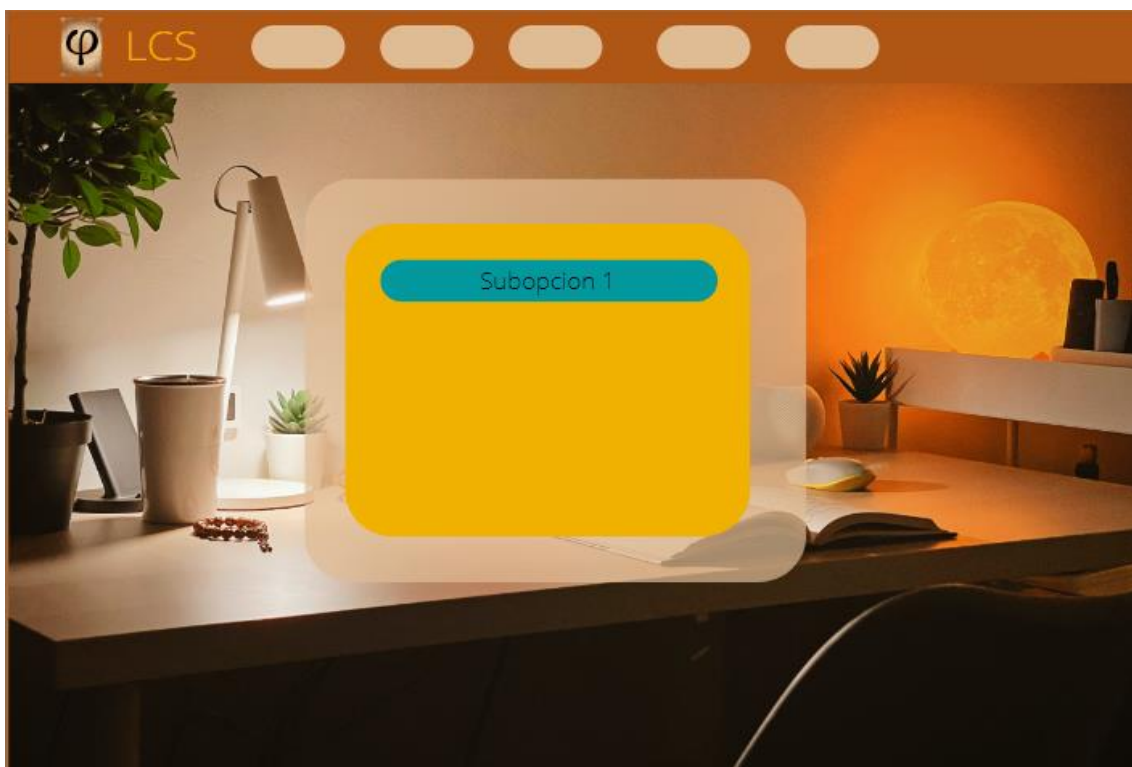
de fondo y el pie. El pie de página será siempre el mismo allá donde aparezca, mientras que los cambios aquí se encuentran en la imagen de fondo. Este sería un prototipo algo más detallado de lo que tendría que ser ese formulario incluyendo el h1.

Panel menú jugador

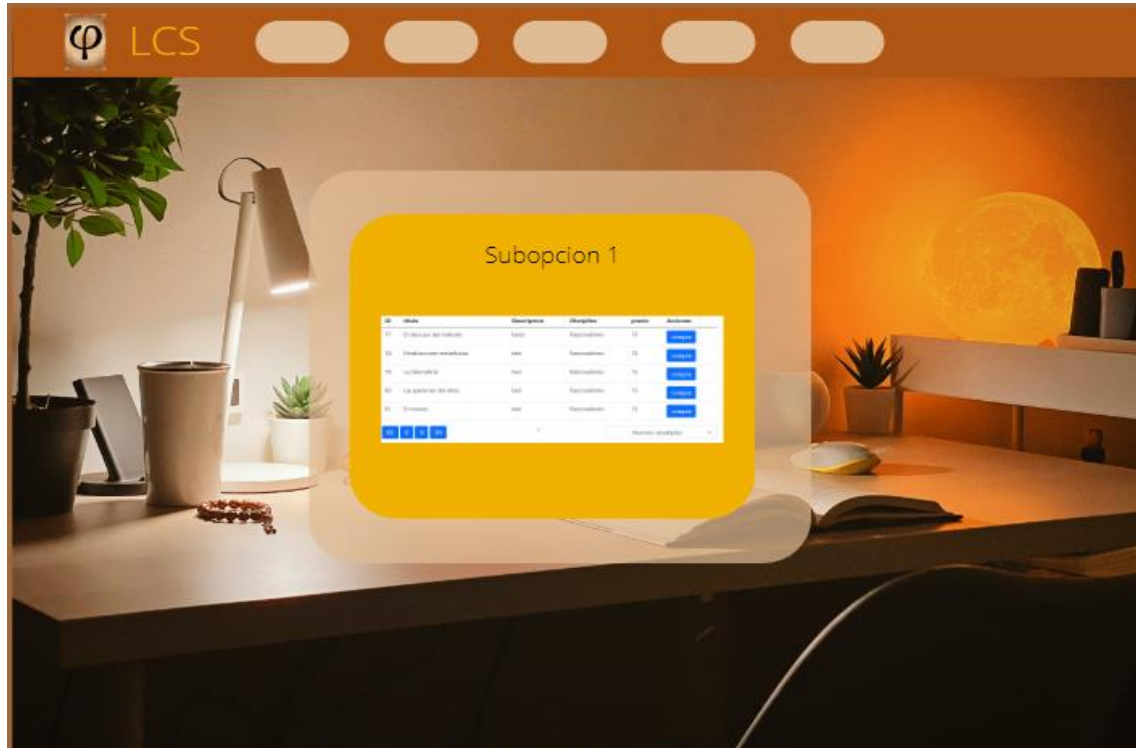
Una aproximación más detallada de lo que se busca en este menú, es que al pulsar uno de los muebles de la habitación muestre las diversas opciones que permite el juego. Una idea del boceto más detallada es esta:



Cuando se presione una de las opciones que sería el ordenador o el libro aparecerá el conjunto de otras opciones tal que así:



Una vez seleccionada la subopción nos quedaría así:



En este menú se encontraría también la parte referente al trasfondo de una forma más específica en una sección. Pero generalmente va a tener un listado de las cosas que puede consultar el jugador o incluso las cosas que puede comprar el jugador para mejorar sus mazos o crear unos nuevos. Los botones de arriba estarían indicados para mejorar la usabilidad por si alguien no comprendiese el menú gráfico.

Panel tablero de juego

Con respecto a este panel voy a exponer antes de nada que las partidas son entendidas como un debate, de modo que se harían desde internet. Por ello se empleará un marco de algún sistema operativo tal y como muestra la imagen:



En el caso en el que el juego se quiera jugar en un móvil se hará que la pantalla se ponga en horizontal ampliando más la parte del campo y reduciendo el hueco del mazo y del log de la partida. En la siguiente imagen se presenta la versión para móviles:



De este modo se preservará la interfaz de una manera que sea similar a la del ordenador, pero buscando siempre que se vea de la mejor manera posible. Para seleccionar una carta simplemente le brillará el borde un poco cuando le pases el ratón por encima, para mejorar la usabilidad y hacer creer al usuario que puede usar esa carta, o que es un objeto interactivo. Por otra parte, haciendo click podrá jugar la carta, la cual se mostrará en el centro del tablero.