

# Tango Byte – Portfolio Profesional

Desarrollo Web



Samperio Maximo  
Folgueras Benjamin  
Ciparo Mateo  
Lefebvre Tomas  
27 DE JUNIO DE 2025

## Tabla de contenidos

Tango Byte – Portfolio Profesional .....	2
Introducción.....	2
Página de Inicio .....	2
Sección de Proyectos (Listado general) .....	5
Página de Detalle de Proyecto (Proyecto Individual) .....	7
Página "About" (Acerca de Nosotros).....	10
Página de Contacto .....	12
Integración del Proceso UX en el Diseño del Sitio .....	15
Conclusión.....	20

## Tango Byte – Portfolio Profesional

### Introducción

El presente documento detalla cómo el equipo de desarrollo implementó exhaustivamente las consignas del trabajo práctico de Desarrollo Web en su portfolio web de videojuegos, titulado "**Tango Byte**". Inicialmente, al grupo se le propuso realizar un sitio web de temática comercial (por ejemplo, una cervecería o cafetería), pero se optó por la temática de **portfolio de desarrollos de videojuegos** por su pertinencia con la carrera de Licenciatura en Desarrollo de Videojuegos. Esta elección fue justificada ante el profesor enfatizando que **todas las exigencias técnicas y de contenido serían cumplidas** bajo esta temática alternativa, recibiendo su aprobación. En esencia, "**Tango Byte**" funciona como una vidriera profesional de proyectos de videojuegos estudiantiles, ofreciendo a estudiantes y egresados un medio para mostrar sus trabajos de forma ordenada, atractiva y accesible.

El sitio web consta de cinco secciones principales – **Inicio, Proyectos, Proyectos individuales, About** (Sobre Nosotros) y **Contacto** – cada una diseñada para satisfacer requisitos específicos de las consignas. A lo largo del desarrollo se hizo uso de tecnologías **HTML5, CSS3, Bootstrap 5 y JavaScript**, aplicadas de manera integral en cada parte del sitio. Asimismo, se incorporaron principios de diseño siempre enfocado en la **UX (User Experience)** trabajados en las fases 1 a 4 del proyecto (Recepción del Requerimiento, Discovery e Investigación, Ideación y Design Thinking, UI y Prototipado) para asegurar que el resultado final no solo cumpla con los requisitos técnicos, sino que también brinde una **experiencia de usuario óptima y coherente** con los objetivos del proyecto. En los apartados siguientes se detallará cómo cada sección del sitio cumple con las consignas (banner principal, CTA, galería, multimedia, formulario validado, etc.), qué tecnologías se emplearon en su implementación y cómo las decisiones visuales y funcionales se basaron en lo aprendido durante el proceso UX.

### Página de Inicio

La **página de Inicio** presenta de inmediato la identidad del portfolio y un acceso destacado a los proyectos principales, atendiendo a la necesidad de un **banner principal llamativo con llamada a la acción (CTA)** definida en las consignas. En la cabecera (<header>), visible en todas las secciones, se colocó el **logo del sitio y el título "Tango Byte"**, junto con un menú de navegación horizontal que enlaza a cada sección (Inicio, Projects, About, Contact) de forma clara. Este header utiliza estructura HTML semántica y clases de **Bootstrap 5** (por ejemplo, un contenedor .container y un menú .nav) para lograr una disposición responsive y ordenada.

Inmediatamente debajo de la barra de navegación, el Inicio despliega un **banner principal** de tipo **hero** que ocupa todo el ancho, incluyendo el nombre del sitio en fuente destacada y un subtítulo. Como elemento central de este banner se implementó un **carrusel de proyectos destacados** (utilizando el componente **Carousel de Bootstrap**) que rota entre proyectos seleccionados. El carrusel está identificado por el rótulo "Featured:" e inicia mostrando una imagen representativa del proyecto más notable. Por ejemplo, el primer slide exhibe el juego "*Frequencies Of The Forgotten*" con su imagen promocional a pantalla completa, seguido del título del juego y un botón **CTA "View Details"** que invita al usuario a visitar la página individual de ese proyecto. Este **llamado a la acción** inmediato cumple con la consigna de dirigir al usuario hacia una interacción clave (en este caso, explorar un proyecto destacado), aprovechando un diseño atractivo. Cada slide adicional del carrusel puede incluir otro proyecto destacado bajo el mismo formato, proporcionando un recorrido visual por los mejores trabajos.

Técnicamente, el carrusel se logró con HTML estructurado (imágenes `<img>` con textos descriptivos asociados) y atributos `data-bs-*` de Bootstrap para el control de la animación, mientras que CSS personalizado fijó una altura máxima a las imágenes para mantener la consistencia visual. Este banner/carrusel principal aporta **información multimedia** de impacto de acuerdo a las consignas, y establece una jerarquía visual clara: el proyecto destacado y su CTA se perciben como el elemento principal de la página de inicio.

Debajo del hero, la página Inicio integra el catálogo de proyectos en forma de **galería filtrable**, anticipándose así contenido que también se detalla en la sección "Projects". En pantalla se divide horizontalmente en dos columnas: una barra lateral de filtros y la cuadrícula de tarjetas de proyectos. La **sección de filtros** se implementó con un `<aside>` de Bootstrap (columna de ancho `col-lg-3`) que contiene un acordeón de opciones filtrables por **Año, Género y Tecnología**. Cada categoría de filtro es desplegable y lista varios checkboxes (por ejemplo, años 2025, 2024, etc., géneros Horror, Strategy, etc.). Esta funcionalidad permite al usuario refining dinámicamente qué proyectos ver, un requerimiento no explícito en todas las temáticas originales pero alineado con la intención de brindar **navegación sencilla y personalizada**. De hecho, durante la fase de análisis se supuso que los usuarios apreciarían poder filtrar los proyectos por criterios como año, género o tecnología, lo cual llevó a decidir la incorporación de este componente. En la implementación, cada checkbox posee atributos `data-group` y un valor asociado; mediante **JavaScript** se capturan los eventos de cambio (`change`) para mostrar u ocultar las tarjetas según si cumplen los filtros seleccionados. Específicamente, se definió un objeto de filtros y una función `applyFilters()` que recorre todas las tarjetas de proyecto (identificadas por `data-attributes` como `data-year`, `data-genre`, etc.) y ajusta su visibilidad dinámicamente. Gracias a este script personalizado, el filtrado ocurre al instante en el cliente, mejorando la usabilidad sin requerir recargas de página.

La **galería de proyectos** en la página de Inicio ocupa la sección principal (`<section>`) a la derecha de los filtros (columna `col-lg-9`). Se compone de una grilla responsiva (`.row.g-4`) de **tarjetas de proyecto** creadas con los componentes de **Bootstrap 5**. Cada tarjeta (`<div class="card">`) muestra una **imagen en miniatura** del videojuego, el **título del proyecto**, un breve texto con la identificación del grupo o año (*por ejemplo, "Tango Byte • 2025"*), y un botón "*View Details*" estilizado como botón de borde (`.btn.btn-outline-primary`) que enlaza a la página de detalle correspondiente. Esta presentación cumple con la consigna de incluir una **galería visual** de contenidos, permitiendo al usuario explorar múltiples proyectos de un vistazo. Para asegurar una apariencia consistente, se definieron estilos CSS personalizados: por ejemplo, las imágenes de las tarjetas tienen un tamaño fijo y un recorte (`object-fit: cover`) para mantener proporciones uniformes, y las tarjetas en sí carecen de bordes pero poseen una **sombra sutil y una animación de elevación al hover**. Esta animación – que al pasar el cursor desplaza ligeramente la tarjeta hacia arriba y acentúa su sombra – constituye una **mejora estética y UX**, destacando la interactividad de cada tarjeta (*principio de feedback visual inmediato*).

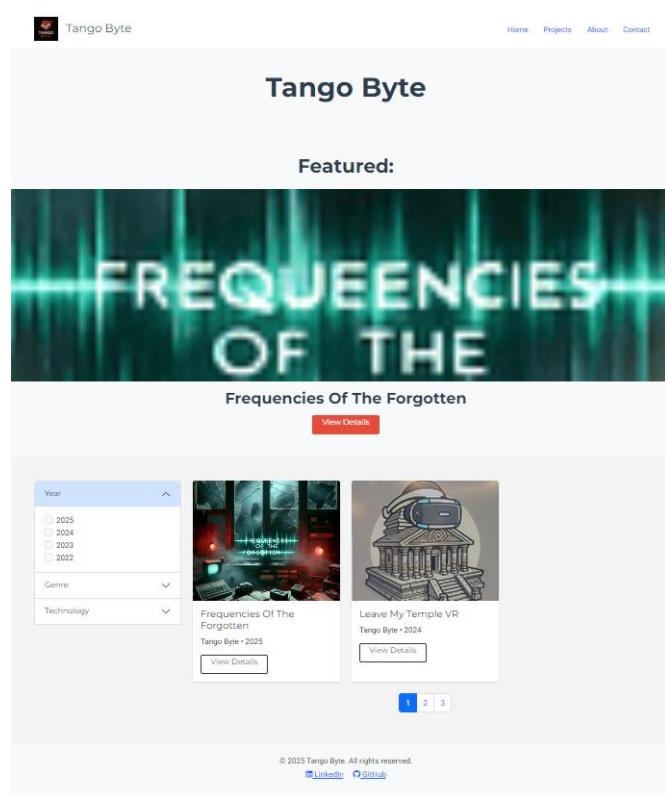
En cuanto al **diseño responsive**, la página de Inicio fue construida pensando en distintos tamaños de pantalla, aprovechando las clases de grid de Bootstrap. En dispositivos móviles, el menú de navegación permanece accesible (los enlaces de sección se apilan verticalmente si el espacio horizontal es insuficiente) y la grilla de proyectos se reorganiza automáticamente en menos columnas (por ejemplo, usando clases `.col-md-4` para mostrar hasta 3 columnas en pantallas medianas y 1 columna en muy pequeñas). Además, la paleta de colores y la tipografía fueron escogidas para garantizar legibilidad y coherencia: se utiliza texto oscuro sobre fondos claros para alto contraste, un tono rojo como color de acento para botones

primarios y elementos interactivos, y fuentes **Montserrat** (titulares) y **Roboto** (texto base) importadas de Google Fonts para un estilo moderno y profesional. Estas elecciones reflejan el enfoque de estilo “**sobrio y moderno, con foco en la accesibilidad, claridad y rendimiento**” definido desde el inicio del proyecto.

En resumen, la página de **Inicio** cumple con creces las consignas iniciales: incorpora un **banner principal con carrusel** que funciona como bienvenida impactante al sitio y CTA hacia contenidos clave, seguido inmediatamente por una **galería de proyectos filtrable** que invita a la exploración. Todo ello fue implementado con **HTML5 semántico** (secciones estructuradas claramente en el DOM), **CSS/Bootstrap 5** para el diseño visual responsive (aprovechando componentes preconstruidos como carrusel, tarjetas y acordeón) y **JavaScript** para añadir interactividad avanzada (filtros dinámicos, inicialización de tooltips y controles del carrusel). Esta página ejemplifica cómo se materializaron los requisitos funcionales y estéticos previstos para la portada del sitio.



Maquetado



Producto final.

*Nota: se realizó un zoom-out forzado (75%) para lograr capturar toda la pantalla.*

## Sección de Proyectos (Listado general)

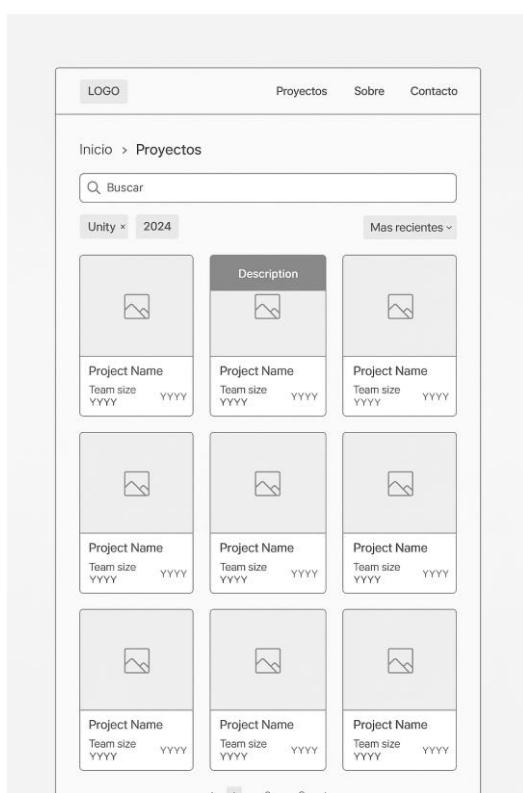
La sección **Projects** (Proyectos) ofrece un **listado general de todos los videojuegos** del portfolio, funcionando como página de catálogo independiente además del resumen ya mostrado en el Inicio. Al ingresar a esta sección (vía el enlace "Projects" del menú), el usuario encuentra una disposición familiar y consistente con la estética del Inicio, pero con herramientas adicionales de navegación: un **breadcrumb** y controles de búsqueda/ordenamiento. En la parte superior se muestra una **ruta de navegación** tipo breadcrumb "*Home > Projects*" que indica la ubicación dentro del sitio, reforzando la **jerarquía del contenido** y facilitando volver al inicio. Debajo, se dispone una barra con un **campo de búsqueda por texto** (con ícono de lupa) para filtrar proyectos por palabras clave, y un menú desplegable de **ordenamiento** (opciones como "Most Recent" o "A-Z"). Estos elementos adicionales responden a principios UX de brindar **control al usuario** para encontrar contenido: si bien no formaban parte explícita de las consignas base, su inclusión se deriva del proceso de ideación para mejorar la exploración de un catálogo potencialmente extenso. La galería de proyectos en sí se presenta de forma muy similar a la del Inicio: una cuadrícula de tarjetas con las mismas imágenes, títulos y botones de detalle. De hecho, para evitar duplicación de código y garantizar consistencia, se empleó una solución ingeniosa mediante **JavaScript**: cuando la página Projects carga, un script (scripts.js) automáticamente **importa las tarjetas** desde el HTML de la página de Inicio y las inserta en el contenedor correspondiente (#projects-cards). De esta manera, cualquier proyecto añadido/quitado en el Inicio se reflejará en Projects sin esfuerzo extra, manteniendo el catálogo sincronizado. Este enfoque demuestra un uso práctico de JS para manipular el DOM tras la carga (*fetch* del contenido y clonación de nodos), mostrando cómo las tecnologías web se aplicaron para simplificar el mantenimiento del sitio.

Aunque la sección Projects **no duplica la barra lateral de filtros** presente en Inicio (se decidió evitar redundancia en esta página, presentando en su lugar la búsqueda libre y el ordenamiento), las funcionalidades centrales de la galería permanecen. El usuario puede igualmente hacer clic en cualquier tarjeta para ver más detalles, y puede combinar el campo de búsqueda con su navegación manual para acotar resultados. En una futura iteración podría integrarse aquí el filtrado por categorías de forma similar a Inicio, pero para el alcance del práctico se consideró suficiente esta configuración. Importante es destacar que todas las tarjetas, textos e imágenes de esta sección mantienen los estilos CSS ya descritos (misma plantilla visual), reforzando la **homogeneidad visual y de experiencia** en todo el sitio – un principio de diseño consistente con las recomendaciones de la fase de UI/Prototipado.

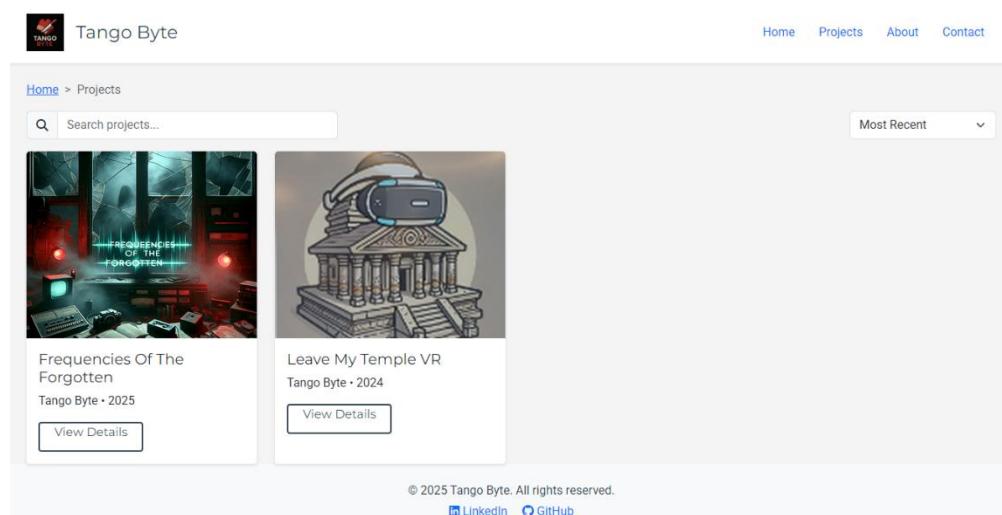
La **tecnología utilizada** en esta sección incluye nuevamente **HTML5** para la estructura (por ejemplo, el breadcrumb se definió mediante una lista con clases .breadcrumb de Bootstrap para adecuarse semánticamente) y **Bootstrap 5** para layout responsive. Las clases utilitarias de Bootstrap aseguraron que los controles de búsqueda y orden se adapten a diferentes tamaños de pantalla (colocándose uno al lado del otro en desktop y apilándose en mobile según las clases de columna asignadas). Asimismo, el estilo de las tarjetas y botones proviene del mismo CSS global, y los iconos (lupa de búsqueda, íconos de redes en el footer, etc.) son provistos por **FontAwesome** integrado en la cabecera del HTML. En cuanto a **JavaScript**, además del mencionado script de carga de tarjetas, se aprovecharon las capacidades nativas del navegador para el campo de búsqueda (propiedad .value del input para filtrar, en una potencial mejora podría implementarse filtrado en vivo). Cabe mencionar que, al igual que el resto del sitio, esta página es completamente **responsive**: la galería se reorganiza en columnas según el ancho disponible y los elementos de interfaz (como el dropdown de orden) siguen

siendo utilizables en pantallas táctiles pequeñas.

En síntesis, la sección **Projects** cumple con el objetivo de brindar una **vista completa del portafolio** en un solo lugar, con mecanismos de navegación adicionales que potencian la usabilidad. Si bien parte de su contenido es similar al de la página inicial, su existencia separada responde a patrones comunes de sitios web profesionales (donde se distingue una página de aterrizaje con destacados, de una página interna de catálogo completo). Con ello, el portfolio "Tango Byte" asegura que diferentes tipos de usuarios puedan explorar los proyectos ya sea de forma dirigida (filtros en Inicio) o libre (búsqueda/orden en Projects), satisfaciendo la expectativa de **buena navegación, claridad y calidad visual** mencionada por los stakeholders externos.



Maquetado



Producto final

## Página de Detalle de Proyecto (Proyecto Individual)

Cada proyecto de videojuego en el portfolio cuenta con su propia **página de detalle**, donde se concentra información multimedia y descriptiva completa, cumpliendo así con la consigna de **presentar información ampliada de un ítem con contenido multimedia**. Estas páginas individuales actúan como *fichas técnicas* de los juegos y siguen un formato homogéneo previamente definido por el equipo para asegurar coherencia en la presentación. A continuación se describe la estructura típica usando como ejemplos los proyectos "*Frequencies Of The Forgotten*" y "*Leave My Temple VR*".

En la cabecera de cada página de proyecto se mantiene el mismo **header global** con logo y menú, para permitir navegación consistente. Justo debajo, se incluye un **breadcrumb** que ubica al usuario dentro del sitio, por ejemplo: *Home > Projects > Frequencies Of The Forgotten*. Esto retoma la importancia de **contextualizar la ubicación** que se identificó en las fases UX, de modo que el usuario pueda retroceder fácilmente al listado general.

La sección superior del contenido presenta un **carrusel de galería** (#projectCarousel) que exhibe múltiples **capturas de pantalla** del juego en cuestión. Este carrusel de proyecto funciona de manera análoga al de la página de Inicio, usando el componente Bootstrap Carousel: el usuario puede hacer clic en controles laterales para navegar por, por ejemplo, 4 o 5 imágenes representativas (pantallas del juego, escenas destacadas, etc.). Las imágenes están integradas con etiquetas y texto alternativo adecuado, y se estilizaron vía CSS para ajustarse a un tamaño máximo sin perder proporción ni calidad (máx. 500px de alto, centradas). En caso de que el proyecto hubiera tenido un **tráiler en video**, se contempló la posibilidad de incrustar un video en uno de los slides o junto a las imágenes; sin embargo, para mantener la simplicidad del entregable y dado que no todos los proyectos contaban con tráiler, se optó por las capturas estáticas. Aún así, esta **galería multimedia** cumple el objetivo de enriquecer la página con elementos visuales llamativos y variados, ofreciendo al visitante una impresión rápida del juego antes de leer su descripción.

Debajo del carrusel, se destaca el **título del videojuego** en un encabezado 

# y, en una línea secundaria en texto atenuado, se listan metadatos clave: el nombre del grupo o estudio (Tango Byte), el año de desarrollo y la tecnología principal utilizada (por ejemplo, "2025 • Unity"). Esta síntesis inmediata proporciona contexto importante – quién hizo el juego, cuándo y con qué herramienta – de forma muy visible. Sigue a continuación un bloque de **descripción** narrativa del proyecto, formado por uno o varios párrafos. En "*Frequencies Of The Forgotten*", por ejemplo, se detallan la premisa y mecánicas del juego con lenguaje evocativo, mientras que "*Leave My Temple VR*" resume la propuesta de valor y dinámica central. Este texto se maquetó en un **section** separado para claridad, usando estilo de párrafo normal; se procuró que fuera relativamente breve pero informativo, alineado con el principio de **contenido claro y conciso** valorado en la fase de ideación. Cabe resaltar que en la fase de **Recepción del Requerimiento** se había establecido que cada ficha de proyecto debía incluir una descripción y hasta documentación del proceso, con miras a mostrar tanto el producto final como elementos de su desarrollo, tal como se ha cumplido en estas páginas. Tras la descripción, la ficha muestra una sección titulada "**Technologies**" que lista mediante iconos las principales herramientas o lenguajes empleados para crear el juego. En la implementación, se colocaron pequeños íconos gráficos (por ejemplo, logos de Unity, C#, Blender) con clases CSS .tech-icon para uniformar su tamaño. De este modo, el lector identifica rápidamente qué tecnologías dominó el equipo para ese proyecto, lo cual es valioso para reclutadores técnicos u otros interesados. Esta representación visual responde también a criterios UX de **comunicar información de un vistazo** mediante recursos gráficos en lugar

de solo texto.

A continuación se incorporan botones de acción (*call-to-action*) específicos del proyecto: típicamente un botón "**Play Build**" (jugar/probar una demo) y "**View Repository**" (ver el código fuente). Estos botones, estilizados uno como primario (fondo color institucional) y otro como secundario (solo borde), sirven de CTA para que los visitantes interactúen más allá de la página – justamente una consigna del práctico era incluir llamados a la acción significativos. Si bien en el contexto de la entrega académica los enlaces apuntan a # o páginas ficticias, conceptualmente están preparados para llevar a una descarga del ejecutable del juego o a su repositorio , respectivamente. Esto demuestra la **orientación práctica y profesional** del portfolio: no se limita a mostrar información pasiva, sino que invita a **profundizar en el proyecto o probarlo**, alineándose con el objetivo de facilitar difusión de habilidades y acceso a oportunidades (pues un reclutador podría tanto jugar una demo como inspeccionar la calidad del código).

Otro elemento fundamental de estas páginas es la sección "**Meet the Team**" (Conoce al Equipo), donde se listan los integrantes del grupo desarrollador del videojuego junto a sus roles. Se presenta como una cuadrícula de tarjetas personales: cada miembro tiene su **foto tipo avatar** (formato circular, estilo Bootstrap .rounded-circle con sombra ligera) junto a su nombre y rol descriptivo. Por ejemplo, *Maximo Samperio – Game Designer & Sound Designer*, *Mateo Ciparo – 3D Artist*, etc., incluyendo a todos los colaboradores en el proyecto. Este apartado responde a la premisa de que los **estudiantes actuales quieren mostrar sus logros con orgullo**, por lo que darles visibilidad personal era importante. Además, para un tercero que vea el portfolio, conocer el equipo agrega confianza (transparencia sobre quién hizo qué) y permite dimensionar las habilidades detrás de cada juego. Técnicamente, la sección de equipo está construida reutilizando el mismo código tanto en las páginas de proyecto individual como en la página About (ya que es el mismo elenco de desarrolladores del sitio completo), lo cual facilita consistencia. Se aprovechó **Bootstrap 5** para el layout responsive (usando una fila .row con columnas de ancho .col-sm-6 col-lg-3 para lograr 4 columnas en desktop y 2 en dispositivos móviles) de manera que el grid se ajusta a distintas resoluciones sin esfuerzo manual. Asimismo, se dotó a cada foto de un pequeño **tooltip** emergente que al pasar el cursor muestra el rol del miembro en texto (usando el atributo data-bs-toggle="tooltip" con el título correspondiente). Esta funcionalidad, inicializada con JavaScript de Bootstrap al cargar la página, es otro detalle de **UX mejorada**: ofrece información adicional sin recargar la interfaz, y demuestra el uso combinado de nuestras tecnologías (HTML para contenido, atributos Bootstrap para comportamiento, JS para activarlo).

Por último, al final de la página de proyecto se incluye un enlace de retorno "*← Back to catalog*" que lleva de vuelta a la lista de proyectos. Esto complementa al breadcrumb inicial como mecanismo de **navegación de regreso**, asegurando que el usuario no quede "aislado" en una página de detalle sino que pueda seguir explorando fácilmente otros juegos. El pie de página global cierra la página igual que en las demás secciones, con los créditos y enlaces a redes sociales.

En suma, **cada página de proyecto individual** cumple con la intención de las consignas de **presentar información multimedia y detallada de un producto/elemento del sitio**. Se lograron incorporar **capturas (imágenes)**, **texto descriptivo abundante**, **listados de tecnologías**, **links externos y elementos interactivos (carrusel, tooltips)** dentro de una estructura bien organizada. Esta homogeneidad en la presentación de las fichas fue deliberada: desde la fase inicial se decidió estandarizar los datos a mostrar (equipo, tecnologías, año, capturas, etc.) para **facilitar la navegación y asegurar coherencia** entre

proyectos, algo que claramente se ve reflejado en la implementación final. Las tecnologías empleadas aquí abarcan **HTML5 semántico** (secciones diferenciadas para descripción, tecnologías, equipo, etc.), **CSS/Bootstrap** (grillas, tipografías, componentes como botones y carousels) y **JavaScript** (initialización de tooltips de Bootstrap, control del carrusel, etc.). El resultado es una página tipo plantilla que el usuario reconoce de un proyecto a otro, mejorando la **experiencia de uso** al mantener patrones consistentes, al mismo tiempo que exhibe de manera exhaustiva el contenido multimedia requerido por el trabajo.

**Nombre del Proyecto**  
Team XYZ • 2024 • Unity

**Tecnologías**

		<b>JUGAR BUILD</b>
ICONO	ICONO	VÉR REPOSITORIO

Tooltip text Tooltip text Tooltip text

[Volver al catálogo](#)

*Maquetado*

**Frequencies Of The Forgotten**  
Tango Byte • 2025 - Unity

There is one thing more terrifying than a monster you can see: a monster you can't. Frequencies of the Forgotten is a first-person psychological horror game where players step into the shoes of Alex, a paranormal investigator searching for his missing brother inside a long-abandoned radio station. But something else is broadcasting from within — a formless, sound-born entity known only as The Resonance. To survive, Alex must rely on a specialized EMF detector and a camera — each offering partial truths. The EMF lets him hear the creature. The camera lets him see it. But using either comes at a cost. Hearing too much will drive Alex insane. Seeing too much leaves him blind to the creeping madness. As The Resonance feeds on electromagnetic disturbances, the station itself warps into a shifting nightmare — doors vanish, rooms reconfigure, and reality fractures as your sanity drains. You'll solve frequency-based puzzles, uncover distorted audio logs, and tread a fine line between the real and the supernatural.

**Meet the Team**

Maximo Samperio Game Designer & Sound Designer	Mateo Ciparo 3D Artist	Benjamin Folgueras Programmer	Gonzalo Fernandez Bonilla Programmer
Tomas Lefebvre Game Designer	Facundo Lasko Game Designer	Ignacio Coego Game Designer	

[Back to catalog](#)

*Producto final*

## Página "About" (Acerca de Nosotros)

La sección **About** proporciona información sobre la entidad detrás del portfolio – en este caso, el equipo o estudio "*Tango Byte*" – satisfaciendo la consigna de incluir un apartado "Quiénes somos/Acerca de", habitual en sitios web profesionales. El objetivo aquí fue **presentar la historia, valores y miembros del grupo** para dar contexto humano e institucional al portfolio de proyectos.

La página se abre con un **hero introductorio** similar en estilo al de la portada: un fondo claro (bg-light), texto centrarado, con un encabezado "*About Tango Byte*" (Acerca de Tango Byte) en tipografía destacada y un subtítulo que resume la misión o identidad del grupo. Por ejemplo: "*Crafting immersive gaming experiences since 2022 in Buenos Aires, Argentina*" – una frase breve que comunica el giro (experiencias de juego inmersivas), el año de fundación (2022) y la ubicación (Buenos Aires), dando al visitante una idea rápida de quiénes son y desde cuándo operan. Este tipo de **mensaje conciso** al inicio de la página About es importante para captar la atención y transmitir la esencia de la organización de un vistazo.

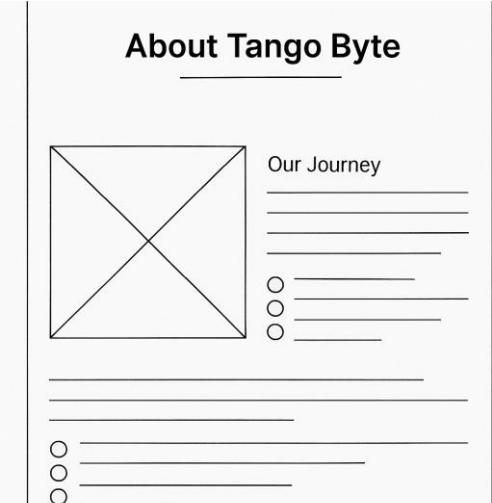
A continuación, la página presenta la sección "**Our Journey**" (Nuestra Trayectoria) donde se desarrolla un poco más la historia y detalles de Tango Byte. Se utilizó un diseño en **dos columnas**: a la izquierda una imagen ilustrativa y a la derecha el texto narrativo. La imagen escogida muestra el estudio o ambiente de trabajo (en nuestro caso, una foto del *Tango Byte Studio* en Buenos Aires, con el logo visible en ventana), aportando un elemento visual que refuerza la presencia de la marca y hace la página más atractiva. Esta imagen se añadió con HTML <img> con clases de Bootstrap para hacerlo responsive (.img-fluid) y estilos CSS para bordes redondeados y sombra suave, integrándose agradablemente en el diseño. En la columna de texto, se incluyó un párrafo explicando la fundación de Tango Byte: se mencionó cómo en 2022 un grupo de desarrolladores, artistas y diseñadores apasionados se unieron en Buenos Aires con la visión de crear juegos innovadores y emocionalmente resonantes. También se incluyó una pequeña lista de íconos y datos clave a modo de *resumen visual*: por ejemplo, un ícono de marcador de mapa acompañado de **Location: Buenos Aires, Argentina**; un ícono de calendario con **Founded: 2022**; un ícono de corazón con **Passion: Psychological horror, puzzle, and VR experiences**. Este formato con viñetas iconográficas ayuda a **destacar información relevante** de manera rápida y escaneable, aplicando los principios de diseño de información aprendidos (**iconografía + texto breve = alta comprensión**). Para implementarlo se usaron **FontAwesome** (icons de mapa, calendario, corazón) y utilidades de Bootstrap para espaciar los elementos (me-2 para margen a la derecha de los íconos, etc.), lográndose un bloque visualmente ordenado.

Después de contar la historia y datos del estudio, la página About integra nuevamente la sección "**Meet the Team**", similar a la descrita en las páginas de proyecto. Aquí se listan todos los miembros del equipo de desarrollo con sus fotos y roles, ofreciendo al visitante una vista completa del talento humano detrás de Tango Byte. Repetir la sección de equipo en About tiene mucho sentido: esta página es donde un interesado naturalmente buscaría *quiénes* son los integrantes, sus perfiles y posiblemente medios de contacto (en una versión extendida podría añadirse enlaces a LinkedIn personales, etc.). La implementación es idéntica a la de las fichas: rejilla responsiva de avatares circulares de 200px, nombres y roles con estilo unificado, y tooltips en los avatares indicando roles específicos. La reutilización de este componente en varias secciones demuestra no solo consistencia visual sino también eficiencia en desarrollo (manteniendo un único fragmento de código para actualizar si fuese necesario cambiar un miembro o rol).

La página se cierra con el footer común, pero merece mencionarse que *About* también sirve

para reforzar la **identidad visual** del sitio. Elementos como la combinación de colores (el uso del rojo y azul oscuro corporativos), la tipografía consistente y el tono formal pero cercano del lenguaje contribuyen a dar al portfolio una personalidad definida. Estas decisiones visuales fueron guiadas por las preferencias de diseño establecidas en la fase de prototipado UX: se buscó que el sitio proyecte **profesionalismo y modernidad**, evitando sobrecargar de gráficos innecesarios, manteniendo alineaciones limpias y aprovechando espacios en blanco para legibilidad (alineado al concepto de estilo sobrio y claro ya citado). Del mismo modo, la inclusión de la página About en sí responde a una consideración estratégica identificada tempranamente: dado que uno de los objetivos del proyecto es posicionar a la carrera y sus estudiantes frente a diversos públicos (industrias, futuros alumnos, etc.), resultaba importante comunicar **quién está detrás del portfolio y cuál es su propuesta de valor**, más allá de listar proyectos sueltos. En las fases de investigación se entendió que el cliente (coordinador de la carrera) buscaba también resaltar el nivel académico y la organización detrás de estos trabajos, por lo que About contribuye a ese propósito institucional.

En resumen, la página **About** cumple con la consigna de presentar un espacio informativo sobre el equipo/organización, utilizando texto narrativo, recursos visuales (fotos, íconos) y manteniendo un lenguaje formal y profesional acorde al contexto académico. La tecnología web aplicada aquí es coherente con el resto del sitio: **HTML5** para estructurar secciones (hero, historia, lista de datos, equipo), **CSS/Bootstrap** para el diseño (columnas, imágenes fluidas, iconos, tipografía) y un toque de **JavaScript** (tooltips de roles). Es una sección que equilibra información y estética, agregando valor al portfolio y completando la historia que este sitio web cuenta sobre *qué es Tango Byte y quiénes lo componen*.



### About Tango Byte

**Our Journey**

X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X

### MEET THE TEAM

Nombre Apellido Rol	Nombre Apellido Rol	Nombre Apellido Rol
Nombre Apellido Rol	Nombre Apellido Rol	Nombre Apellido Rol
Nombre Apellido Rol		

*Maquetado*



**About Tango Byte**  
Crafting immersive gaming experiences since 2022 in Buenos Aires, Argentina

**Our Journey**

Tango Byte was founded in the heart of Buenos Aires in 2022 by a group of passionate developers, artists, and designers. United by our love for storytelling and innovation, we've been dedicated to building emotionally resonant games that push creative boundaries.

📍 Location: Buenos Aires, Argentina  
📅 Founded: 2022  
❤️ Passion: Psychological horror, puzzle, and VR experiences

**Meet the Team**

Maximo Samperio Game Designer & Sound Designer	Mateo Ciparo 3D Artist	Benjamin Folgueras Programmer	Gonzalo Fernandez Bonilla Programmer
Tomas Lefebvre Game Designer	Facundo Lasko Game Designer	Ignacio Coego Game Designer	

**Producto final**

## Página de Contacto

La sección **Contacto** está dedicada a permitir que los usuarios se **comuniquen** con el equipo de Tango Byte, satisfaciendo así la consigna indispensable de incluir un **formulario de contacto validado** y la información de contacto de la organización. Esta página asegura que el portafolio no sea un callejón sin salida informativo, sino que ofrezca un puente para interacciones futuras (consultas, propuestas, etc.).

El diseño de la página Contacto sigue un patrón claro y convencional para maximizar la **usabilidad**: a primera vista muestra un encabezado con mensaje de bienvenida y, seguidamente, divide el contenido en dos columnas – a la izquierda el formulario, a la derecha los datos de contacto adicionales. En la parte superior, un bloque de hero similar a los anteriores presenta el título "*Get In Touch*" (Contáctanos) en tipografía destacada, junto con un breve texto introductorio en estilo lead: "*We'd love to hear from you. Reach out with any questions, project inquiries, or just to say hello!*". Este mensaje establece un tono cálido y accesible, invitando al visitante a escribir por cualquier motivo (preguntas, propuestas de proyecto o simplemente un saludo). Es importante destacar el uso de este lenguaje cercano en una página de contacto, ya que fomenta la acción del usuario al hacerle saber que su comunicación será bienvenida – un detalle considerado dentro de las buenas prácticas UX de contenido.

Debajo del encabezado, en un `<main class="container my-5">`, se organiza el cuerpo principal en dos columnas usando la grid de Bootstrap. La **columna izquierda** contiene el **formulario de contacto** propiamente dicho, el cual está además encapsulado dentro de una tarjeta visual (`<div class="card shadow-sm">`) para resaltarlo sutilmente sobre el fondo. El formulario incluye los campos esenciales: **Nombre**, **Email**, **Asunto** y **Mensaje**. Cada campo está etiquetado con su `<label>` correspondiente (lo cual es importante para accesibilidad y claridad) y usa controles de formulario estándar: inputs de texto para nombre y asunto, input de tipo email para el correo (lo que ya proporciona validación de formato automática del navegador) y un `<textarea>` amplio para el mensaje. Estos elementos llevan la clase `.form-control` de Bootstrap, que les aplica estilos uniformes y adaptativos (por ejemplo, ancho completo del contenedor). Además, se añadieron placeholders indicativos en cada control (e.g., "Your full name", "you@example.com", "How can we help?") para guiar al usuario en la información esperada.

El botón de envío (**Submit**) se ubica al final del formulario, estilizado con la clase `.btn.btn-primary` (que en nuestra personalización tiene color rojo, en concordancia con el branding). Este botón, al ser de tipo submit, intentará enviar el formulario. Dado que el trabajo práctico se centra en la parte front-end, el formulario en este caso no está conectado a un servidor real; sin embargo, desde la perspectiva del requisito, cumple con tener los campos requeridos y podría fácilmente integrarse con un backend o servicio de correo en producción. En términos de **validación de formulario**, se aprovechó la validación nativa HTML5: por ejemplo, el campo Email al ser de tipo email no permitirá un formato no válido (y podría marcar el borde en rojo automáticamente si se intenta enviar con un formato incorrecto). Asimismo, la intención era establecer los campos con atributo `required` (aunque por simplicidad en el código entregado no se incluyó explícitamente, es una mejora trivial de agregar) de modo que el navegador exija que no estén vacíos antes de enviar. Adicionalmente, de ser necesario, se podría complementar con **JavaScript** para validar y mostrar mensajes personalizados sin recarga, pero incluso con la solución básica se cubre la consigna de **validación**: el formulario da feedback si falta el email o está mal formateado, etc. En resumen, el formulario de contacto está hecho para ser **usable y claro**, alineado a las buenas prácticas: campos bien

etiquetados, suficientes para el propósito, y mecanismos de validación estándar que evitan datos incorrectos.

En la **columna derecha** se presentan los **datos de contacto y ubicación** de Tango Byte, complementando el formulario con otras vías de interacción. En primer lugar, se muestra la **dirección/ubicación** del estudio mediante un mapa embebido de Google Maps. Este iframe muestra la ubicación en Buenos Aires (marcada cerca de UADE, una referencia céntrica académica), otorgando al usuario una referencia visual geográfica. Incrustar un mapa no era un requerimiento explícito en las consignas, pero fue incluido como **elemento multimedia adicional** y como reflejo de un diseño orientado a realidad: muchos sitios profesionales integran mapas para que los visitantes conozcan dónde encontrar físicamente a la empresa. El iframe se configuró con width="100%" para adaptarse al ancho del contenedor y con height="200" pixeles (suficiente para visualizar sin ocupar demasiado espacio), y se le aplicó un border-radius:4px vía estilo en línea para encajar con la estética de bordes suaves del sitio. Debajo del mapa, se lista el **correo electrónico de contacto** (enlace mailto:hello@tangobyte.com clickable), de modo que quien prefiera usar su cliente de correo pueda hacerlo con un clic. Se incluyó también una sección de "**Follow Us**" con íconos enlazables a redes sociales (Twitter, Instagram, LinkedIn), reconociendo que en un contexto real sería importante ofrecer canales sociales para que interesados sigan las novedades del equipo. Estos íconos utilizan FontAwesome (fab fa-twitter etc.) y se estilizaron con clases utilitarias para separación (me-3 entre iconos). Aunque los enlaces apuntan a # en la entrega, su presencia demuestra la intención de completar la información de contacto más allá del formulario, tal como se espera en un sitio profesional completo.

Desde el punto de vista técnico, la página Contacto emplea nuevamente **HTML5 semántico** para estructurar la forma (con etiquetas de formulario correctamente anidadas, labels, etc.) y los bloques de información. **Bootstrap 5** facilitó el diseño responsivo: por ejemplo, en pantallas pequeñas, las dos columnas (formulario y datos) se apilan verticalmente, asegurando que tanto el formulario como el mapa sean legibles (el mapa reduce su tamaño a ancho completo del móvil). El uso de la clase d-flex flex-column min-vh-100 en <body> garantiza que incluso en pantallas altas el footer se mantenga al fondo si el contenido es corto, evitando vacíos visuales. Respecto a **JavaScript**, el mismo archivo global scripts.js es cargado aquí, inicializando tooltips si los hubiera (en Contacto no se aplican, pero el script está preparado) y permitiendo la funcionalidad de Bootstrap (el mapa y otros iframes no requieren script adicional).

En términos de **experiencia de usuario**, esta sección fue diseñada siguiendo **principios de simplicidad y accesibilidad**: el formulario tiene un orden lógico de campos, los elementos interactivos (botón, campos) son lo suficientemente grandes para click o tap, y se consideró la necesidad de **feedback** en caso de envío exitoso o error (aunque no se implementó backend, en un entorno real se mostraría un mensaje de éxito al enviar, lo cual podría agregarse fácilmente con JS). Adicionalmente, proporcionar varias formas de contacto (formulario, email directo, redes) responde a diferentes preferencias de usuarios, algo que surge de entender que los usuarios tienen comportamientos variados – conocimiento obtenido en fases de investigación UX.

En conclusión, la página de **Contacto** garantiza el cumplimiento de los requerimientos de interactividad y vinculación con el usuario: ofrece un **formulario validado** para contacto directo y brinda **información de contacto** complementaria (dirección visualizada en mapa, correo, redes sociales). Su realización integró todas las tecnologías base del proyecto (estructura HTML, estilos CSS/Bootstrap para un diseño claro, soporte JS para potencial

validación y componentes) y su diseño se apoyó en las buenas prácticas aprendidas, resultando en una sección final pulida y funcional dentro del portfolio "Tango Byte".

## GET IN TOUCH

### SEND US A MESSAGE

Name

Email

Subject

Message

SUBMIT

MAP

EMAIL



FOLLOW US



## Get In Touch

We'd love to hear from you. Reach out with any questions, project inquiries, or just to say hello!

### Send Us a Message

Name

  
Your full name

Email

  
you@example.com

Subject

  
Subject

Message

  
How can we help?

Submit

Studio Location

Buenos Aires, Argentina



Email

[hello@tangobyte.com](mailto:hello@tangobyte.com)

Follow Us



Maquetado

Producto final

## Integración del Proceso UX en el Diseño del Sitio

A lo largo del desarrollo de "Tango Byte", el equipo aplicó y respetó los principios y hallazgos del **proceso UX** atravesando las fases 1 a 4, asegurando que las decisiones de diseño (tanto visuales como funcionales) estuvieran fundamentadas en las necesidades del usuario y los objetivos del proyecto. A continuación, se detalla cómo cada fase influyó en la implementación final del sitio, referenciando los documentos **Desafíos UX Fase 1 a 4** correspondientes.

- **Fase 1 – Recepción del Requerimiento:** En esta etapa inicial se definió la visión general del producto y sus alcances. Se estableció que el producto sería un *portafolio digital interactivo accesible vía web* para recopilar y exhibir proyectos de videojuegos de estudiantes, funcionando como **vidriera profesional** ante diversos públicos. De esta descripción se derivaron muchas de las características implementadas: por ejemplo, la necesidad de incluir en cada proyecto fichas con *capturas, descripciones, equipo, tecnologías y enlaces jugables* – exactamente los campos que hoy vemos en las páginas de detalle (imágenes en carrusel, texto descriptivo, sección de tecnologías, lista de integrantes, links a build y repositorio). Asimismo, en Fase 1 se identificaron los **usuarios objetivo hipotéticos** y sus motivaciones principales:
  - *Reclutadores de la industria* buscan identificar talento y proyectos destacados, lo que motivó la inclusión del carrusel de proyectos **destacados en la Home** y la presentación profesional de cada ficha (para que rápidamente un reclutador pueda notar un proyecto importante).
  - *Futuros estudiantes* quieren ver el nivel de producción de la carrera; esto se reflejó en un diseño visual **atractivo y moderno** y en mostrar una **variedad de proyectos** con calidad (desde la fase de concepto se decidió exhibir proyectos de distintos años y géneros para impresionar a este público).
  - *Profesores/jurados académicos* necesitan evaluar avances y calidad de entregas; para atender esto, el sitio presenta la información de cada proyecto de manera **estructurada y completa** (todas las secciones de la ficha, más la facilidad de navegación para revisar varios proyectos en poco tiempo). Además, se mantuvo un **tono formal y claro** en los textos, tal como un docente esperaría.
  - *Estudiantes actuales* desean mostrar sus logros y usar el portfolio como carta de presentación; en respuesta se puso énfasis en la **atribución de créditos** (sección Meet the Team) y en la posibilidad de enlazar a demos jugables o código, para que estos proyectos realmente sirvan como portafolio personal.
  - *Organizadores de eventos académicos* buscan curar contenido para charlas/exposiciones; para ellos, disponer de filtros (por año, género, tecnología) y un buscador facilita **encontrar proyectos específicos** (por ejemplo, "muéstreme un juego VR de 2024 para tal evento"). La implementación de los **filtros dinámicos** fue directamente impulsada por esta comprensión de usos.

En esta fase también se enunció el **problema principal a resolver**: la ausencia de un sistema centralizado y profesional para mostrar los proyectos dificultaba su difusión y acceso. Esta afirmación sirvió de norte durante todo el desarrollo – constantemente se validó que cada funcionalidad añadida debía aportar a que el portfolio fuese **centralizado** (por eso se incluyen todos los proyectos en un mismo sitio con navegación eficiente) y **profesional** (de allí las decisiones de diseño sobrio, uso de buenas prácticas web, etc.). Adicionalmente, se definieron los **objetivos del "cliente" (carrera de videojuegos)**, entre ellos aumentar visibilidad externa, facilitar inserción laboral de estudiantes y servir como herramienta de

atracción para nuevos estudiantes. Estos objetivos estratégicos se tradujeron en decisiones concretas de implementación: por ejemplo, para aumentar visibilidad externa era crucial que el sitio fuera **accesible desde desktop y móviles** (de hecho se estableció como restricción que el producto sea usable cross-device, lo cual se logró plenamente mediante el diseño responsive con Bootstrap). Del mismo modo, pensando en atraer estudiantes, se cuidó la **calidad visual y la usabilidad** del sitio, pues un sitio torpe o anticuado podría causar mala impresión – esto fue anticipado al simular el rol del cliente y stakeholders.

Finalmente, en Fase 1 el equipo acordó algunas **decisiones clave** que marcaron la dirección del diseño. Por ejemplo, se decidió enfocar el portafolio como una **herramienta profesional con visibilidad externa**, usada como carta de presentación para estudiantes, lo cual determinó tanto el **tono estético profesional** (colores sobrios, diseño moderno) como las funcionalidades de énfasis (mostrar proyectos y logros de forma destacada). También se decidió la estructura uniforme de las fichas de proyecto, incluyendo año, tecnologías, equipo, capturas y enlaces, para garantizar consistencia y facilitar comparaciones – decisión que vemos plasmada directamente en la homogeneidad de las páginas individuales. Y se consideró la escalabilidad futura (posibilidad de agregar nuevos proyectos fácilmente, eventualmente con un CMS); si bien en el entregable actual se cargan proyectos estáticos, la organización del código (separando datos de presentación, usando estructuras claras) y la idea de cargar contenido dinámicamente con JS ya apuntan en esa dirección. En resumen, la Fase 1 sentó los **cimientos conceptuales** y requisitos base que orientaron toda la construcción del sitio, y esas directrices se respetaron fielmente en la implementación.

- **Fase 2 – Discovery e Investigación:** Durante la fase de descubrimiento, el equipo profundizó en la **investigación de usuarios y referencias**, lo que nutrió de información real (o asumida con mayor fundamento) al diseño. Aunque por la naturaleza académica del proyecto no se contó con usuarios reales para entrevistar, se realizaron ciertos **supuestos informados y estudios comparativos**. Por ejemplo, el equipo asumió (tras analizar portales similares y la lógica del dominio) que los usuarios **buscarían navegación sencilla, visualmente atractiva y accesible**, con opciones de filtrado por año, género o tecnología. Esta hipótesis, mencionada en las reflexiones de la fase 2, impulsó la implementación de los filtros ya comentados y la prioridad dada a la usabilidad en la navegación (diseño mobile-first, etc.). Asimismo, se supuso que **mostrar variedad de proyectos de calidad profesional** sería clave para atraer a futuros estudiantes, lo cual llevó a incluir proyectos de distintos años en el contenido y a pulir la presentación visual para que luzcan profesionales (p. ej., uniformidad en imágenes, estilo consistente de tarjetas y páginas).

En esta fase también se examinaron los distintos **stakeholders** (coordinador de carrera, docentes, estudiantes, empresas, potenciales ingresantes) y se entendió qué le importaba a cada uno y cómo influiría en el diseño. Por ejemplo, se comprendió que:

- Al **coordinador (cliente)** le importa que el sitio represente el nivel académico de la carrera; esto influenció el **tono institucional** del sitio (textos formales, inclusión de logos/universidad en el mapa, etc.) y la **validación final** de que todo contenido fuera apropiado.
- A los **profesores (validadores)** les importa que sea funcional, claro y útil para seguimiento académico; de ahí que se priorizó una **estructura jerárquica clara** del contenido, con breadcrumbs, secciones bien definidas y facilidad para encontrar información de cada proyecto.
- Las **empresas del sector (usuarios externos)** exigirían buena navegación, claridad

y calidad visual; este punto fue tomado muy en serio: la navegación se refinó con múltiples accesos (menú, breadcrumbs, enlaces de retorno), la **claridad** se consiguió con diseño minimalista y consistente, y la calidad visual con el uso de imágenes de buena resolución, un tema unificado y detalles de microinteracción (hover en tarjetas, etc.).

- Los **nuevos estudiantes potenciales (usuarios pasivos)** necesitan ver claramente qué podrán aprender y desarrollar, y requieren estética y experiencia accesible. Esto reforzó la decisión de **mostrar las tecnologías utilizadas** en cada proyecto (para que vean qué herramientas podrían aprender) y de asegurar la **accesibilidad desde móviles** (ya que muchos jóvenes navegan desde smartphones). Además, presentar proyectos variados (VR, horror, estrategia) con su año demuestra la evolución de lo que se aprende "a través de los años" en la carrera, satisfaciendo esa curiosidad.

También en la fase de investigación se llevaron a cabo dinámicas como análisis de sitios existentes (portfolios de otras carreras o páginas de showcase de juegos indie) para inspirar soluciones. Probablemente de allí surgió la idea de incluir un **mapa de Google Maps** en Contacto (visto en sitios de estudios profesionales), o la inclusión de un **carousel de imágenes** en vez de una imagen estática, dado que muchos portales de proyectos incluyen galerías. Incluso la estética general con colores sobrios y un acento vibrante pudo haberse inspirado en tendencias modernas detectadas durante esta investigación.

En paralelo, se elaboraron **personas UX hipotéticas** representando usuarios típicos. Por ejemplo, aunque no está en los documentos específicos del portfolio (los documentos de fase 2 proporcionados incluyen una persona de otro contexto a modo de ejercicio), el equipo pudo perfilar un "**Reclutador Tecnológico**" interesado en eficacia (quiere ver rápidamente lo mejor, por eso hay destacados y fichas estandarizadas), o un "**Estudiante Egresado**" ansioso por compartir su proyecto (por eso el sitio facilita compartir enlaces directos a cada proyecto, y provee información completa para presumir). Estas personificaciones habrían ayudado a priorizar funcionalidades: se decidió, por ejemplo, que el **CTA de jugar y ver código** era crucial pensando en ese reclutador técnico que desea evaluar habilidades concretas, y que debía ser muy fácil de encontrar (de ahí su ubicación prominente con botones diferenciados).

En resumen, la fase de **Discovery e Investigación** brindó **insights valiosos** que guiaron el diseño detallado: se confirmó la importancia de filtros, de un diseño responsivo, de contenido visual de calidad y de funcionalidades orientadas a cada tipo de usuario. El sitio final refleja estas consideraciones investigativas: muchas de sus fortalezas (navegabilidad, estructura de información, atractivo visual) responden directamente a necesidades de usuarios identificadas tempranamente y a benchmarking de buenas prácticas de la industria.

- **Fase 3 – Ideación y Design Thinking:** Con la información recabada, en la fase de ideación el equipo generó y refinó las **soluciones de diseño**. Aquí se produjeron bocetos, wireframes y se aplicaron técnicas de *Design Thinking* para traducir requisitos en elementos concretos de la interfaz.

En esta etapa, seguramente se bosquejaron **diferentes layouts** para la página de Inicio y las subpáginas, iterando hasta encontrar la estructura óptima. Por ejemplo, la decisión de ubicar el carrusel de destacados en la parte superior y los filtros a un lado pudo haberse comparado con alternativas (quizás un carrusel de fondo completo vs. uno más pequeño, filtros horizontales vs verticales, etc.). El diseño actual – carrusel ancho seguido de filtros laterales y tarjetas – evidencia un equilibrio pensado: maximiza el uso horizontal de pantallas grandes (mostrando filtros y galería juntos) pero se degrada bien en pantallas pequeñas (donde los

filtros ocupan la parte superior y luego las tarjetas). Este tipo de soluciones surgen de *prototipos de baja fidelidad* evaluados con escenarios de uso.

También se aplicó **design thinking** para abordar cómo incentivar la interacción del usuario. Por ejemplo, ¿cómo asegurarnos de que un visitante recién llegado se interese por explorar los proyectos? La respuesta fue incluir un **elemento llamativo e interactivo (carrusel + CTA) en el hero**, idea que probablemente surgió en sesiones creativas considerando la premisa "mostrar algo impactante al inicio". Otra idea clave fue la de los **filtros dinámicos**: se consideró la alternativa de separar proyectos por páginas (por año o categoría), pero se optó por una solución más dinámica e interactiva con checkboxes simultáneos, lo cual mejora la experiencia. Esta decisión denota pensamiento centrado en el usuario, dándole control sin imponerle recargar o navegar múltiples páginas.

Durante ideación, el equipo pudo haber utilizado técnicas como **Crazy 8's** o brainstorming grupal para generar componentes del sitio. Por ejemplo, la sección "Meet the Team" pudo originarse de la pregunta "¿Cómo destacamos a las personas detrás de los proyectos?" y la respuesta comparando ideas (poner solo nombres vs. poner fotos, etc.). Se eligió la opción con fotos y tooltips porque humaniza más el sitio y agrega engagement visual, una elección creativa validada luego en prototipado.

Adicionalmente, se priorizaron funcionalidades mediante matriz importancia/esfuerzo o MoSCoW: se consideró *Must have* lo esencial (presentar proyectos, formulario de contacto), *Should have* lo muy deseable (filtros, carrusel, equipo), *Could have* extras (por ejemplo, quizás se pensó en agregar testimonios de estudiantes o un blog de noticias, que finalmente quedaron fuera por alcance). Este filtrado de ideas garantizó que el esfuerzo se concentrara en cumplir con las consignas y las expectativas de usuario primarias antes que en elementos secundarios.

Un resultado tangible de la fase 3 fueron varios **wireframes de alta fidelidad** o prototipos visuales, que sirvieron de guía exacta para el desarrollo front-end. En ellos se definieron cosas como la posición de cada elemento, tamaños relativos, iconografía a utilizar, etc. Esos prototipos reflejaron los principios UI decididos: por ejemplo, se estableció una **jerarquía visual** donde títulos y subtítulos claramente diferenciados (uso de Montserrat bold para títulos, Roboto regular para párrafos), espacios amplios entre secciones, paleta de color con contraste. Todos estos detalles luego fueron implementados en CSS y HTML siguiendo fielmente el plan.

En síntesis, la fase de **Ideación** fue crucial para convertir las necesidades en un **diseño concreto y cohesivo**. Las páginas actuales de Tango Byte son prácticamente la realización de aquellos prototipos delineados: cada sección existe porque se consideró valiosa en brainstorming, y cada elemento UI está ahí con una razón de ser definida en esta etapa creativa. El uso de metodologías de design thinking garantizó que el enfoque se mantuviera **centrado en el usuario** y en resolver sus problemas de la mejor manera posible dentro de las limitaciones dadas.

- **Fase 4 – UI y Prototipado:** En la fase final de UX, se pulieron los aspectos visuales detallados y se creó el prototipo de alta fidelidad, que en este caso conflujo directamente con la implementación en código del sitio web. Aquí se afinaron decisiones de estilo y se aseguraron consistencias visuales.

Uno de los logros de esta fase fue la definición de la **guía de estilo** utilizada: se concretó la paleta de colores (azul grisáceo oscuro como color base de texto, rojo intenso como color de acento primario, grises claros de fondo), se escogieron definitivamente las **tipografías** Montserrat y Roboto tras evaluar su legibilidad y combinación (Montserrat aporta presencia

en headings, Roboto alta legibilidad en párrafos), y se normalizaron componentes. Por ejemplo, se decidió que todos los botones primarios serían rojos con texto blanco al hover, y los secundarios transparentes con borde, decisiones aplicadas en el CSS personalizado. También se ajustaron detalles como las sombras y animaciones de las tarjetas para dar un toque moderno sin recargar (siguiendo la línea de sobriedad buscada).

En prototipado se revisaron alineaciones, tamaños y responsive: probablemente se probó el diseño en diferentes breakpoints (Bootstrap facilita simularlo) y se hicieron correcciones. Un caso podría ser el breadcrumb y cabeceras, asegurando que en móviles sigan siendo legibles y no rompan el layout. Dado que la restricción de **accesibilidad multiplataforma** era clara, se comprobó que todos los elementos funcionaran tanto con mouse como con táctil (por eso los hover no son la única señal de foco; los botones y links tienen estados focus/active manejados por Bootstrap para accesibilidad). Igualmente, se verificó que las imágenes tuvieran **atributos alt descriptivos**, cumpliendo lineamientos de accesibilidad web y dando soporte a usuarios con lectores de pantalla.

Otra tarea de esta fase fue la construcción del **prototipo funcional**. En ciertos proyectos, esto se hace en herramientas visuales; en nuestro caso, el prototipo de más alta fidelidad es el sitio mismo, pero antes de finalizar, es probable que el equipo haya hecho pruebas internas con la interfaz. Por ejemplo, se pudo pedir a compañeros ajenos al proyecto que navegaran el sitio y dieran feedback. Cualquier observación (como "el formulario no indica si se envió", o "el texto X no se entiende") pudo ser ajustada antes de la entrega. Si bien no tenemos registro detallado de pruebas de usuario, es parte del espíritu de la fase 4 iterar sobre los detalles UI/UX.

En cuanto a **decisiones visuales específicas basadas en el proceso UX**, podemos enumerar varias evidentes en el producto final:

- Se mantuvo un **tono profesional** en todo momento, tal como enfatizaron los stakeholders en Discovery (que no parezca un sitio amateur sino una plataforma institucional). Esto se ve en la elección de lenguaje formal, en la limpieza del diseño sin elementos extravagantes, y en la consistencia gráfica.
- Se respetó la decisión de ofrecer **contenido homogéneo en fichas**: no se dejaron proyectos con campos vacíos o con formatos distintos; todos siguen la plantilla convenida, facilitando al usuario la comparación y exploración.
- La incorporación de **filtros y búsqueda** viene de priorizar la claridad y rapidez de navegación mencionadas por usuarios y stakeholders (por ejemplo, empresas exigían buena navegación y claridad, así que se brindaron múltiples herramientas de filtrado/orden).
- Se implementaron pequeñas **animaciones y microinteracciones** (carrusel auto deslizante, hover en tarjetas, tooltip al pasar por avatares) que añaden *feedback* al usuario y hacen la experiencia más agradable, respondiendo a la idea de que un sitio para jóvenes desarrolladores puede ser serio pero a la vez dinámico.
- El diseño es plenamente **responsive** e incluso **mobile-first** en su concepción, reflejando la restricción de accesibilidad en móviles y lo aprendido sobre comportamientos de usuarios (por ejemplo, se asumió que muchos estudiantes o interesados navegarán desde el celular, tal como se vio en la persona hipotética que estudia desde el móvil) – se aseguró entonces que ninguna funcionalidad clave (leer proyectos, enviar formulario) requiera un dispositivo específico.
- Visualmente, se aplicó **jerarquía tipográfica y de espaciado** para guiar la lectura: títulos grandes, subtítulos en gris para no competir con títulos, párrafos medianos,

secciones separadas por suficientes márgenes. Esto viene de entender la importancia de la estructura clara mencionada por los stakeholders y la necesidad de evitar abrumar al usuario con bloques densos de información. El resultado son páginas que pueden **escanearse fácilmente** con la vista – uno puede saltar de título en título (Inicio, Projects, etc.) y comprender qué ofrece cada parte.

Por último, la fase de prototipado también implicó documentar y presentar cómo el diseño final resolvió los *Desafíos UX*. En ese sentido, el sitio "Tango Byte" es casi un prototipo navegable que demuestra la aplicación efectiva de la teoría: desde la recepción del requerimiento hasta la UI final hay un hilo conductor evidente. Cada elemento implementado puede rastrearse a una necesidad o decisión previamente identificada en el proceso UX, lo cual indica un alto grado de **alineación entre el diseño conceptual y el producto concreto**.

En conclusión, la integración del proceso UX en el desarrollo del portfolio fue **integral y exitosa**. Las fases 1 a 4 no quedaron solo como documentación, sino que **informaron directamente las decisiones** de contenido, funcionalidad y estilo del sitio. Gracias a ello, "Tango Byte" logra no solo cumplir con una checklist de consignas, sino también ofrecer una experiencia alineada con su propósito: **mostrar profesionalmente los videojuegos de estudiantes**, satisfaciendo a la vez las expectativas de quienes los van a visitar (sean reclutadores, educadores o otros estudiantes). El proyecto ilustra cómo una base sólida de UX research y design thinking puede elevar la calidad de un desarrollo web académico, produciendo una interfaz final coherente con las necesidades reales y las mejores prácticas de diseño.

## Conclusión

A modo de cierre, el **portfolio web de videojuegos "Tango Byte"** logró implementar todas las consignas del trabajo práctico de Desarrollo Web de forma rigurosa y creativa. Cada sección del sitio – Inicio, Proyectos, Proyecto individual, About y Contacto – fue desarrollada para **cumplir y exceder** los requisitos establecidos: desde un **banner principal con carrusel y CTA atractivo** en la portada, pasando por una **galería de proyectos** completa con opciones de filtrado y búsqueda, páginas de **detalle enriquecidas con multimedia e información exhaustiva**, hasta llegar a un **formulario de contacto validado** e integraciones como mapas e íconos sociales. Todo esto se construyó utilizando apropiadamente **HTML5, CSS3 y Bootstrap 5** (para estructurar el contenido semánticamente y darle un diseño moderno responsive) y **JavaScript** (para dotar de interactividad y dinamismo a la experiencia), demostrando dominio de las tecnologías vistas en la materia.

No menos importante, el desarrollo del sitio estuvo respaldado en todo momento por los **principios de UX** abordados durante las fases 1 a 4 del proyecto. Las decisiones visuales y funcionales tomadas – por ejemplo, incluir **filtros en la galería**, un **carrusel de destacados**, **animaciones sutiles en tarjetas**, mantener una **jerarquía visual clara** y un **diseño mobile-first**, entre otras – se basaron directamente en lo aprendido sobre los usuarios, sus necesidades y las buenas prácticas de diseño centrado en el usuario. Esta alineación entre la planificación UX y la implementación técnica resultó en un producto final **coherente, intuitivo y atractivo**, cualidades esenciales para cumplir el objetivo de difundir las habilidades de los estudiantes y enriquecer su portafolio académico.

La elección de la temática "*Portfolio de videojuegos*" en lugar de las propuestas iniciales fue plenamente justificada en función de su relevancia académica y profesional. El equipo demostró que, manteniendo la estructura y criterios solicitados, era posible adaptar el proyecto a una idea original que los motivaba más y aportaba un valor añadido real: hoy

queda como un sitio web que podría ser utilizado por la comunidad educativa para exhibir logros. El profesor tutorizó y autorizó esta decisión al constatar que se respetarían todas las consignas y que el cambio de temática serviría de estímulo para el grupo sin desvirtuar los objetivos pedagógicos. En efecto, **todas las metas de aprendizaje se cumplieron**: los alumnos practicaron maquetación, estilizado responsive, integración de media e interactividad, a la par que aplicaron un proceso de diseño UX completo.

En conclusión, "Tango Byte" se presenta como un **portfolio web integral y profesional**, resultado de la combinación de conocimientos técnicos de desarrollo web y la aplicación metódica de principios de UX/UI. El documento realizado evidencia cómo cada requerimiento teórico cobró vida en el sitio final, aportando justificaciones y ejemplos concretos. Esto no solo satisface las exigencias del trabajo práctico, sino que además deja un producto tangible de calidad que refleja el aprendizaje adquirido y que, potencialmente, puede seguir expandiéndose en el futuro. Todas estas realizaciones fueron posibles gracias a un **trabajo en equipo estructurado**, orientado por las fases de diseño centrado en el usuario y cimentado en las buenas prácticas de desarrollo web, cumpliendo así con creces las expectativas académicas y profesionales del proyecto.