

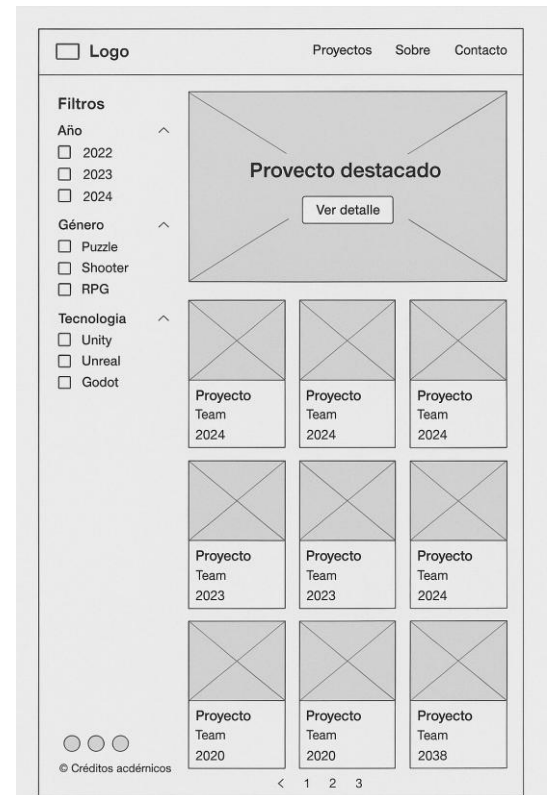
Desafíos UX Fase 4: Diseño UI y Prototipado

Wireframes

1. Pantalla de Inicio

Objetivo: Dar la bienvenida, mostrar proyectos destacados y acceso a filtros.

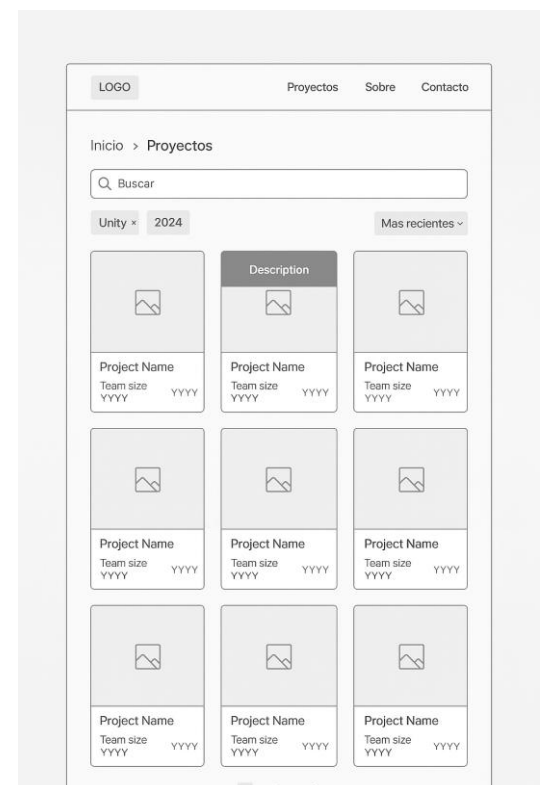
- **Header** con logo a la izquierda y menú: Proyectos • Sobre • Contacto.
- **Hero:** slider de 2–3 proyectos destacados (imagen grande + título + botón “Ver detalle”).
- **Barra lateral (izq.)** con filtros colapsables:
 - Año (2022, 2023, 2024...)
 - Género (Puzzle, Shooter, RPG...)
 - Tecnología (Unity, Unreal, Godot...)
- **Grid principal:** tarjetas de proyecto (imagen, nombre, team, año) organizadas en 3 columnas, con paginación al pie.
- **Footer:** enlaces a redes y créditos académicos.



2. Pantalla de Catálogo / Selección

Objetivo: Mostrar resultados tras aplicar filtros o búsqueda.

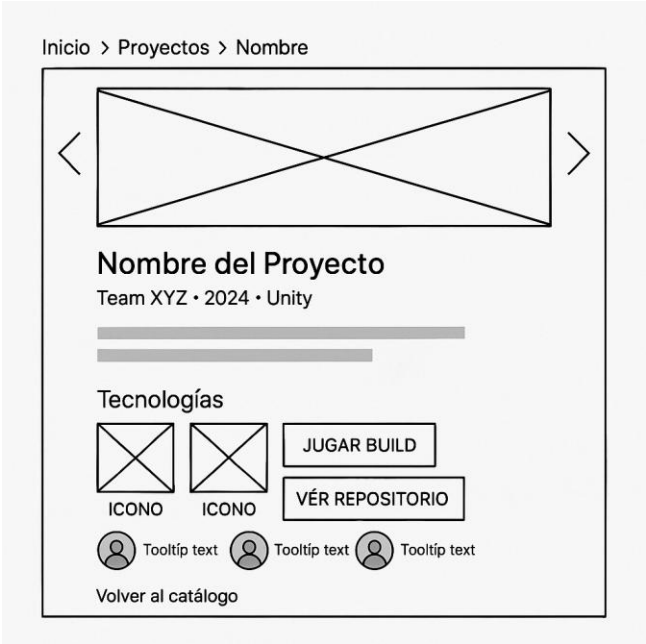
- **Header** idéntico a Inicio.
- **Breadcrumbs:** Inicio > Proyectos > (“Unity” + “2024”).
- **Barra de búsqueda** en la parte superior del contenido (input + icono lupa).
- **Chips de filtros activos** junto a la búsqueda, con “x” para remover.
- **Listado en Masonry** o grid dinámico de tarjetas de proyecto (imagen 4:3, hover con overlay que muestra breve descripción y “Ver detalle”).
- **Control de orden** (dropdown: “Más recientes”, “A–Z”, “Equipo grande”).
- **Scroll infinito** o paginación clásica.



3. Pantalla de Detalle de Proyecto

Objetivo: Profundizar en un proyecto: multimedia, descripción y links.

- **Breadcrumbs** arriba.
- **Galería** de imágenes/trailer (carrusel horizontal).
- **Título del proyecto** + subtítulo (“Team XYZ • 2024 • Unity”).
- **Descripción** en párrafos.
- **Sección “Tecnologías”** con iconos y texto.
- **Links de interés:**
 - Botón primario “Jugar build” (en blanco sobre fondo secundario).
 - Botón “Ver repositorio” (outline).
- **Equipo:** avatars pequeños con tooltip de rol/nombre.
- **Back to catalog** al pie.



Miniguía Visual (1 página)

Elemento	Detalle
Colores principales	• Primario: #2C3E50 (azul oscuro) • Secundario: #E74C3C (rojo vibrante) • Fondo: #F4F4F4 (gris claro)
Tipografías	• Headings: Montserrat Bold (24–32 px) • Subtítulos: Montserrat Regular (18–20 px) • Texto: Roboto Regular (14–16 px)
Botones	• Esquinas ligeramente redondeadas (4 px) • Sombra suave en hover • Alto fijo (40 px), padding 0 1.2 em • Primarios: fondo secundario, texto blanco; secundarios: borde 2 px primario y texto primario
Componentes repetidos	• Tarjetas de proyecto con sombra leve, hover con elevación • Chips de filtro: background primario claro, texto primario oscuro, “x” de cierre • Inputs: borde 1 px gris medio, foco con outline primario
Iconografía / Imagería	• Uso de iconos lineales (Material Icons o FontAwesome) • Ilustraciones planas en sección hero para humanizar la plataforma
Referencias opcionales: Moodboard inspirado en sitios de portfolios creativos (Behance, Dribbble), UI kits minimalistas (Figma Community “Wireframe Kit”).	

Reflexión Final

1. **¿Qué decisiones visuales tomamos para representar la identidad del producto?**
 - Optamos por una paleta sobria (azul oscuro + rojo vivo) que comunica profesionalismo y energía creativa.
 - Tipografías geométricas (Montserrat) refuerzan legibilidad y modernidad.
 - Layout basado en tarjetas y grids para enfatizar la variedad de proyectos sin saturar

visualmente.

2. **¿Qué dificultades tuvimos al prototipar la interacción del usuario?**

- Balancear información: mostrarr filtros y búsqueda sin restar espacio a las vistas de proyecto.
- Definir comportamiento de hover y feedback inmediato (por ejemplo, en las tarjetas) para mantener motivación, según insights de usabilidad.
- Prototipar transiciones fluidas en el carrusel de detalle para no romper la inmersión.

3. **¿Cómo esta representación visual nos permite validar o ajustar lo que imaginamos en fases anteriores?**

- Al ver los wireframes, comprobamos que la jerarquía de información (slider vs. grid vs. detalle) refleja las necesidades de cada stakeholder (reclutadores requieren acceso rápido a destacados, estudiantes a sus builds).
- Permitted detectar tempranamente la necesidad de una barra de búsqueda fija y chips de filtros activos, validando el hallazgo de “falta de feedback inmediato”.
- Nos ayuda a iterar la disposición de elementos antes de pasar a alta fidelidad, asegurando coherencia con los objetivos de visibilidad externa y escalabilidad técnica definidas en Discovery.