

TEMA 01 – ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN 02

Web Proyecto: Hard Enduro World Portal

1. Patrones de diseño utilizados y justificación

- Diseño en cuadrícula (Grid Layout) Permite distribuir las secciones (eventos, noticias, productos) de forma clara y equilibrada. Facilita la lectura por tarjetas y bloques centrados, y es óptimo para contenido visual y listados.
- Patrón F de lectura La composición respeta el recorrido visual natural del usuario: cabecera → hero/banner → contenido principal → pie de página. Mejora la escaneabilidad y la comprensión inmediata del contenido.
- Navegación persistente Menú principal disponible en todas las vistas (desktop y móvil). En móvil se presenta en versión compacta tipo hamburguesa para optimizar espacio y mantener accesos directos.
- Diseño responsivo (Responsive Design) Las rejillas y bloques se adaptan a diferentes anchos de pantalla (escritorio, tablet, móvil), manteniendo jerarquía, espaciado y legibilidad.

Justificación :

Estos patrones generan una interfaz intuitiva, con jerarquía visual coherente y capacidad de retención. El estilo centrado y el uso de tarjetas refuerzan claridad, fuerza y dinamismo, coherentes con el espíritu del Hard Enduro.

2. Logo, tipografía, colores y estilos

- **Logo Texto:**
 - “Hard Enduro World Portal” en tipografía robusta y angular; símbolo: silueta de moto off-road.
 - Uso: cabecera (completo) y favicon (símbolo o inicial “H”).
- **Tipografías**
 - Titulares: Oswald Bold (alternativa: Poppins SemiBold)
 - Cuerpo: Inter u Open Sans
 - CTAs y botones: Poppins / Roboto Condensed

- **Esquema de color (paleta aplicada en el proyecto)**

Uso	Color	Código	Significado
Color principal	Verde Azulado	#0FA89A	Conexión con la naturaleza
Secundario	Verde Agua	#7FE3D7	Positividad y frescura
Fondo base	Beige Claro	#F6F1EB	Limpieza y luminosidad
Acento	Marrón Claro	#C8B6A6	Neutralidad y contraste
Texto principal	Gris Piedra	#3E3E3E	Legibilidad y solidez

- **Estilo visual y componentes clave**

- Layout centrado: cabecera, hero, tarjetas, formularios y footer alineados al centro.
- Tarjetas: radio suave, sombra sutil y borde tenue.
- Botones: microinteracciones (elevación y desplazamiento sutil en hover).
- Accesibilidad: contraste verificado para texto y CTAs; foco visible y estados accesibles.

3. Mockups de interfaz (descripción para el entregable de prototipos / Balsamiq)

Nota para el profesor: se entregan los bocetos (no la web). Cada mockup incluye versión escritorio y móvil.

- **Mockup 1 — Página de Inicio**

- Cabecera centrada: logo, menú persistente y selector de idioma.

- Hero/banner centrado con imagen de competición y CTA “Ver Próximos Eventos”.
- Tres bloques alineados (o apilados en móvil): Últimas noticias; Próximas carreras; Productos destacados.
- Footer centrado con redes sociales, selector de idioma y enlaces legales.

- **Mockup 2 — Pagina Eventos**

- Título de página centrado: “Próximos Eventos” y subtítulo breve.
- Barra de filtros centrada (fecha / tipo / ubicación).
- Rejilla de tarjetas de eventos (imagen, título, fecha, ubicación, teaser y botón “Más Información”).
- Ficha de evento (pantalla interior del prototipo): galería placeholder, descripción, mapa placeholder y CTA de inscripción.
- Footer centrado.

- **Mockup 3 — Página Sobre Nosotros**

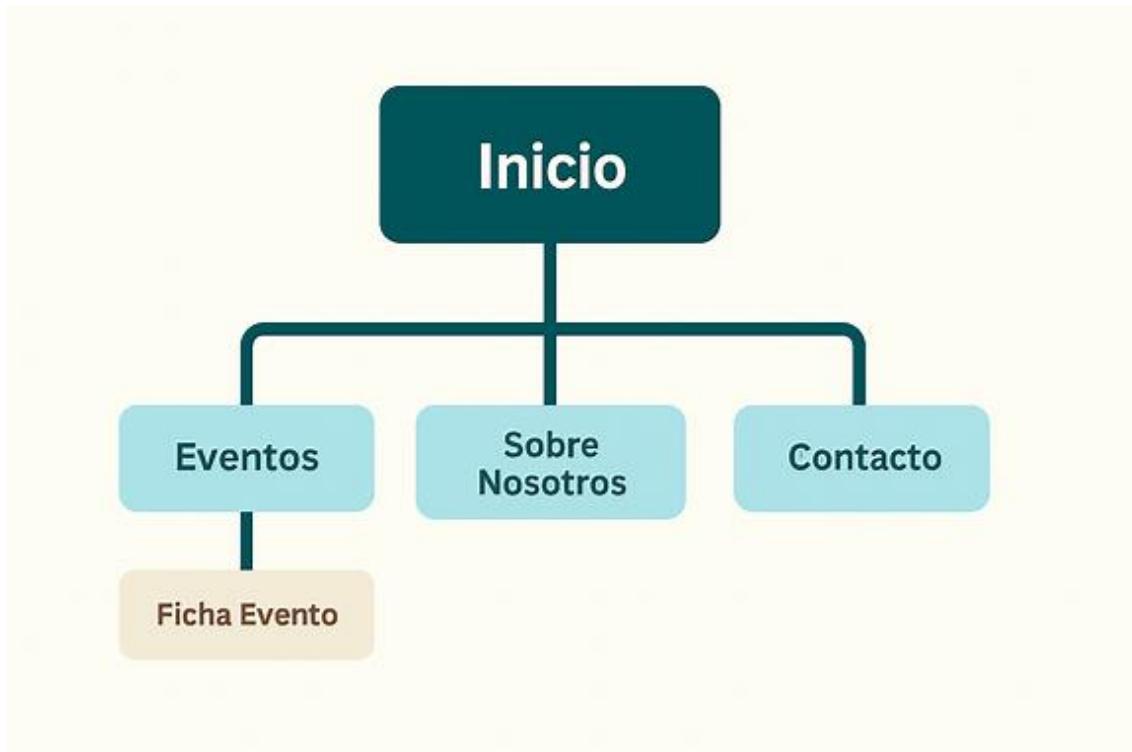
- Header centrado con logo y navegación persistente.
- Título de la página centrado: “Sobre Nosotros”.
- Párrafo principal centrado con la información institucional y de misión (texto listo para insertar).
- Footer centrado con redes y enlaces legales.
-

- **Mockup 4 — Página de Contacto**

- Formulario centrado: Nombre, Email, Asunto, Mensaje y botón “Enviar mensaje”.
- Enlaces rápidos y contactos (WhatsApp, email, redes) como botones o tarjetas centradas.
- Zona de mapa (placeholder) centrada.

4. Mapa de navegación e interacciones

Estructura principal (texto para el entregable):



Elementos globales

- Cabecera centrada: logo (izq/centro), menú persistente (Inicio, Eventos, Sobre Nosotros, Contacto), selector idioma.
- Buscador global opcional en cabecera.
- CTA principal visible en hero de Inicio (ej.: “Ver Próximos Eventos”).
- Footer centrado: enlaces legales (Política de Privacidad, Cookies), selector idioma, y redes sociales.
- Navegación móvil: menú hamburguesa con mismas secciones.

Interacciones clave

- Hover en botones y tarjetas: ligera elevación + sombra; color de fondo de CTA a estado activo.
- Click: los botones “Ver más / Ver detalles” abren fichas internas (simular enlace en prototipo).
- Scroll en Inicio: aparición progresiva de secciones (fade/slide) para indicar microanimaciones.
- Formularios: validación básica (campo requerido) y estado de envío simulado.
- Breadcrumbs en fichas de evento para mostrar contexto de navegación.

El proyecto Hard Enduro World Portal plantea una identidad visual moderna y coherente con el espíritu del Hard Enduro: claridad, energía y conexión con el

entorno natural. A través de una paleta basada en verde azulado, tonos arena y matices cálidos, tipografías sans serif legibles y un diseño centrado, el prototipo prioriza la usabilidad y la experiencia móvil. Las cuatro pantallas propuestas (Inicio, Quiénes Somos, Contacto y Sobre Nosotros) se han diseñado en versiones escritorio y móvil y se entregan como bocetos en Balsamiq