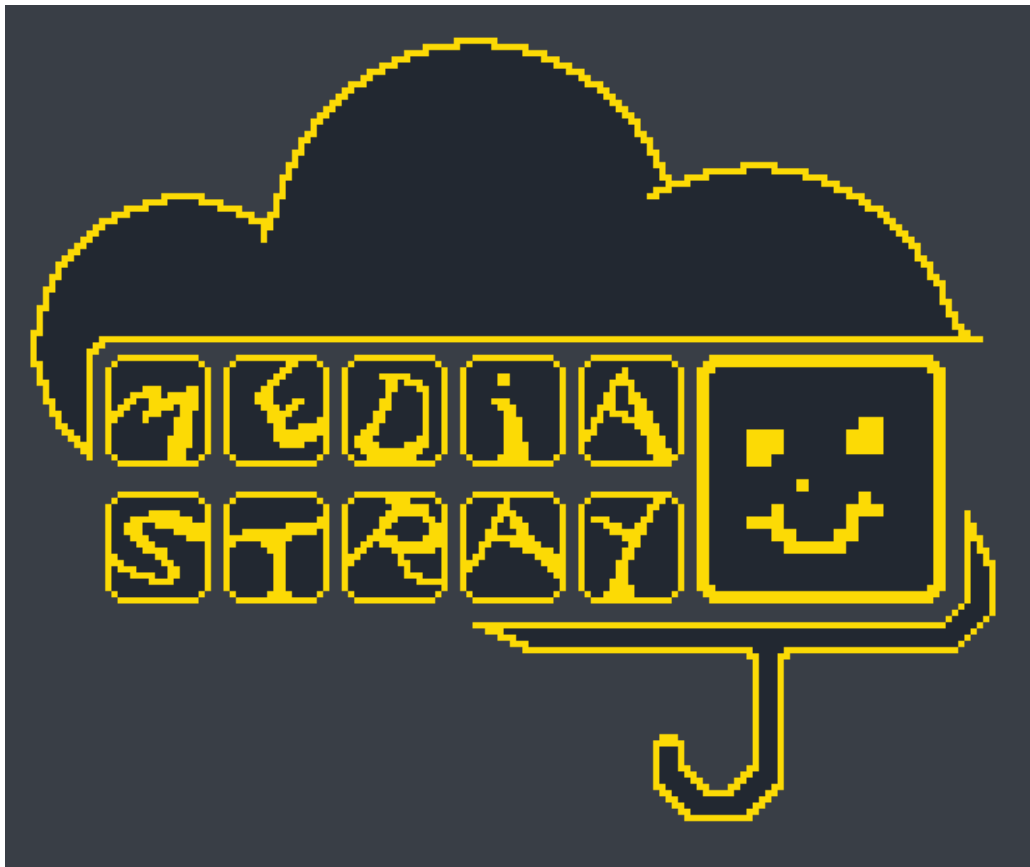


Guía de estilo de Mediastray

Eloy Rico Payá 2ºDAW

Logos (Provisional)

Imagotipos:



Logotipos:



Isotipo (ícono):



Explicación:

Se han usado los colores principales de la paleta de colores, los trazos pixelados dan a entender que es una página para videojuegos normalmente pequeños y transmiten una sensación “juguetona” al estilo de la web.

El patrón de nube representa que, efectivamente, es un sitio web para jugar en la nube, sin descargar explícitamente los juegos. El mango de paraguas está también relacionado con la nube.

Colores

Estos son los colores principales usados en la página:

Fondo 1 (y texto sobre fondo claro): #222831

Fondo 2: #393e46

Texto (o fondo claro): #fffbe0

Contornos y texto resaltado: #fcda05

Auxiliar: #576a89

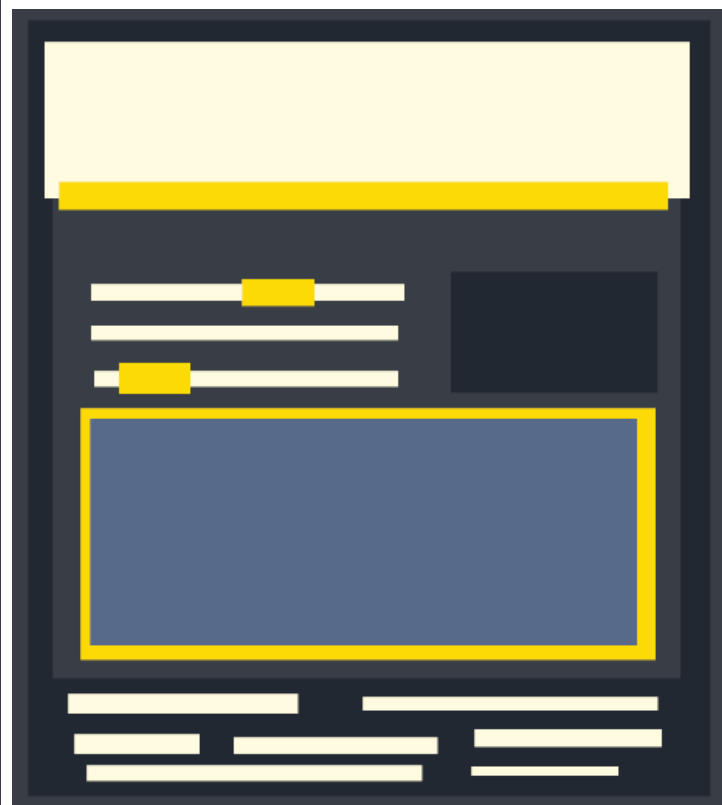
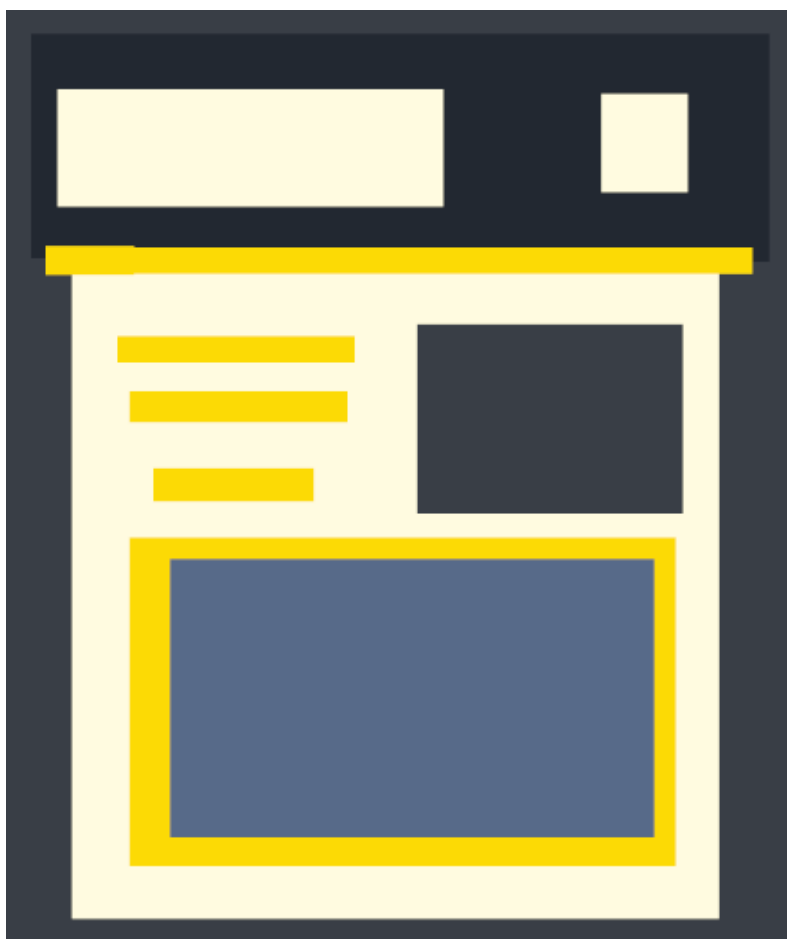
Explicación:

El color amarillo, que sería el color principal de la paleta, suele representar alegría, felicidad, ocio. En general sentimientos muy relacionados con el propósito de la web, la paleta también incluye otro color amarillo pero mucho más claro. Por otro lado los colores oscuros están ligeramente teñidos de azul, que sería el color contrario al amarillo, de esta manera logramos comodidad visual y contraste.

Aunque al final es el propio usuario el que elige el estilo de la página de su juego, estos colores serán para el resto de páginas.

Ejemplo con todo junto:

Dos posibles ejemplos a la hora de combinar estos colores, podrían servir como modo oscuro y claro:



Tipografías y fuente

Fuentes a utilizar:

Títulos, botones y elementos en la cabecera: **Tiny5 (Por Stefan Schmidt):**

<https://fonts.google.com/specimen/Tiny5>

Textos A (otras zonas de texto que no sean el contenido principal): **SUSE Mono (Por René Bieder):** <https://fonts.google.com/specimen/SUSE+Mono>

Contenido principal A (sobretudo en resaltados): **Outfit (Por Rodrigo Fuenzalida y Smartsheet Inc):** <https://fonts.google.com/specimen/Outfit>

Contenido principal B: **Arimo (Por Steve Matteson):**

<https://fonts.google.com/specimen/Arimo>

Ejemplos de uso:

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890 ()¿?;! , . - + ; : "" €\$@ ' <> ° | = / & **Palabra Palabra Palabra**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890 ()¿?;! , . - + ; : "" €\$@ ' <> ° | = / & **Palabra Palabra Palabra**
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890 ()¿?;! , . - + ; : "" €\$@ ' <> ° | = / & **Palabra Palabra Palabra**
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890 ()¿?;! , . - + ; : "" €\$@ ' <> ° | = / & **Palabra Palabra Palabra**
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Usos de tamaño, color y tipo:

En cuanto a cuando se va a usar cada fuente, la fuente Tiny5 al no ser tan cómodamente legible será usada solo en momentos muy concretos, como botones con texto corto o lugares donde el tamaño de fuente va a ser mayor, como títulos o elementos en la cabecera.

Las fuentes Outfit y Arimo serán usadas en el texto del contenido principal de las páginas, al ser bastante parecidas no se intercalará entre estas fuentes en el mismo texto, sino que cada una será usada en elementos distintos.

La fuente SUSE Mono será usada junto a Tiny5 para resaltar partes del texto o en algunos elementos que sirvan como mensaje (ejemplo, un mensaje de error)

Respecto al tamaño, excepto para la fuente Tiny5 (que solo aparecerá si es bastante grande) será mas o menos igual para el resto de las fuentes, quizás un poco más elevado para SUSE Mono. Por

ejemplo Tiny5 podría estar representado en el tamaño de **24 pt**, SUSE Mono estaría

normalmente a **15 pt**, y Outfit y Arimo se representarían en el contenido principal entre 10 pt y 13 pt. Estos tamaños podrían verse alterados en la versión de móvil o ventana pequeña.

En cuanto al tipo, los enlaces aparecerán en color amarillo y subrayados, el contenido principal cambiaría entre normal y *cursiva*, por otro lado para resaltar se usaría la **negrita**, sobretodo con la fuente **SUSE Mono** (y para evitar problemas, la fuente **Tiny5** siempre aparecerá en el estilo normal)

El resto de estilos (~~tachado~~, ^{diminuto}/^{superpuesto}, **subrayado a color**) no se usarán, al menos de normal ya que al final es el usuario el que elige el estilo de la página de su juego.

Por otro lado en cuanto al color, se usará el amarillo para los enlaces y los textos resaltados, el amarillo muy claro (casi blanco) para el texto sobre fondos oscuros, y el color más oscuro de la paleta como texto sobre fondos claros. Se evitará todo lo posible que el color de texto y el fondo sean muy similares, se busca que haya un mínimo contraste.

En cuanto al formateado de los textos usando etiquetas HTML, para los títulos se usarán las etiquetas <h2>, <h3>, <h4> y <h5> dependiendo de su importancia jerárquica, no se usa el <h1> ya que este está pensado para el título principal, el cual la mayoría de veces será una imagen (el logo de la página o del juego). Para el contenido normal se usarán las etiquetas <p>, , <i>, , , <s>, , , <table>, <td>, <tr>, <th> para sus respectivos usos esperados.

Finalmente la fuente y estilo del texto del logo solo se usará exclusivamente para este.

Multimedia

Rara vez se usará multimedia en la página, principalmente imágenes y videos subidos por los usuarios ya sea en las páginas de los juegos o en los foros. Aunque se espera que el imagotipo o el isotipo aparezcan siempre en la cabecera de la página, así como alguna otra imagen fija en el footer.

El contenido multimedia subido por los usuarios en los foros se representará con unos tamaños mínimo y máximos, probablemente de 16x16px a 300x300px

Responsive

Se intentará a toda costa que el sitio web (y su versión en app de móvil) sean responsive, que los elementos se reorganicen y reescalen para que la interfaz nunca se vea mal. Para esto se aplicarán las siguientes técnicas:

Reescalado de multimedia dependiendo del espacio disponible para el contenido.

Los elementos en la cabecera se podrían llegar a esconder en un menu desplegable

En general el ancho de los elementos será adaptable

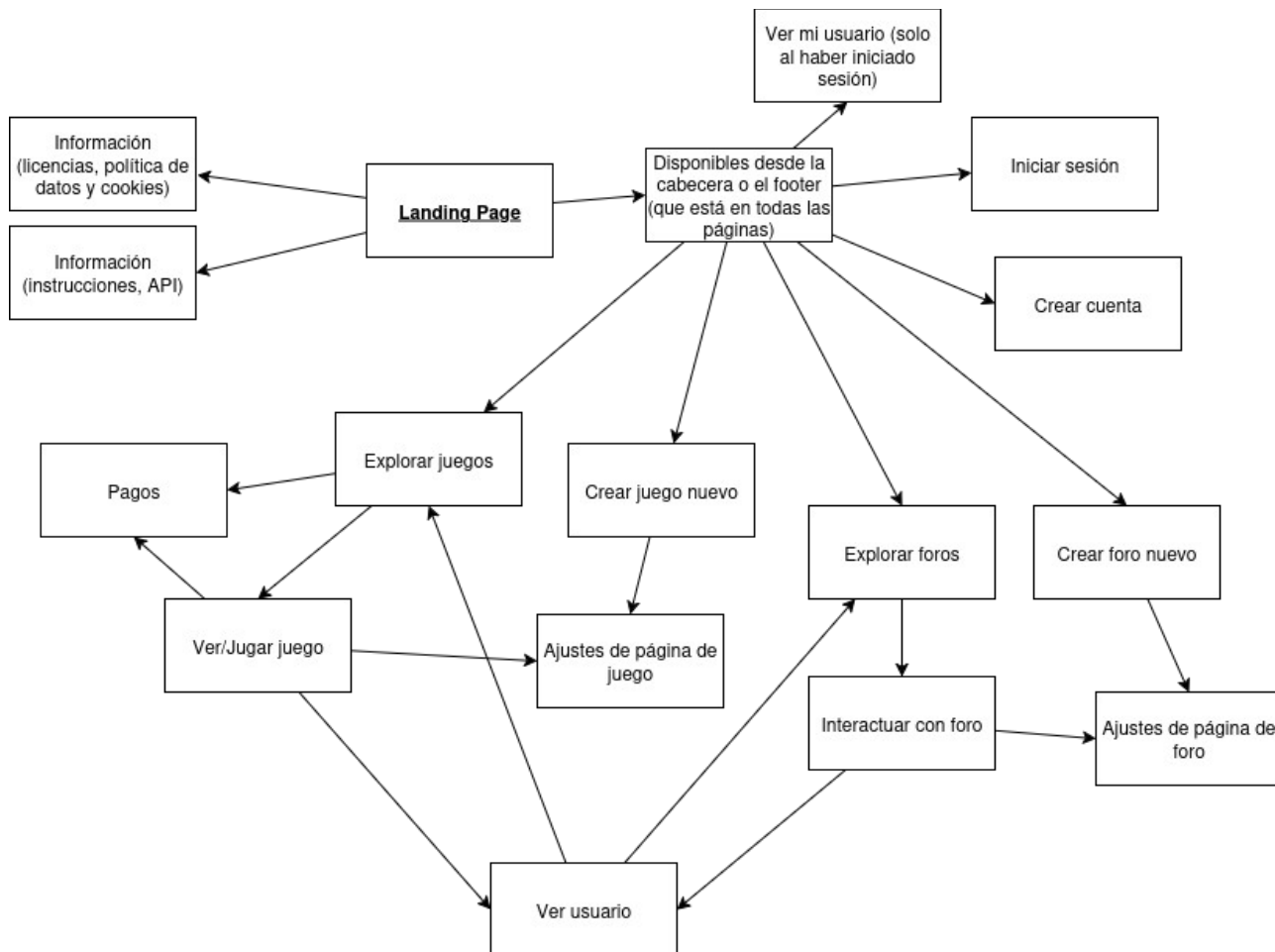
Los elementos que estén uno al lado del otro deben poder colocarse uno abajo de otro en caso de no haber suficiente espacio.

Se evitará en la medida de lo posible las barras laterales ya que suelen dar bastantes problemas en este tipo de casos (y tampoco serían realmente necesarias en esta web)

Mapa de navegación

El mapa de navegación está sujeto a cambios ya que las funcionalidades de la página podrían cambiar durante su desarrollo, y por lo tanto sus respectivas páginas también.

Las páginas que se encuentran en la cabecera estarán disponibles a un solo click desde cualquier página



Personalización del usuario

En las páginas personalizadas de cada juego todas estas normas podrían cambiar, ya que es el usuario el que elige libremente el estilo de la página de su juego, pero todas las convenciones anteriormente aplicadas sí serían aplicadas en el resto de páginas