**GUÍA DE ESTILOS**

DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS

2022-23

Alejandro Cebrián Sánchez

Ingeniería Informática - UCLM

1. **Introducción**

En esta guía se describirán todas las decisiones de diseño tomadas, y sus razones, de cara a la realización de las prácticas de Diseño de Sistemas Interactivos, con tal de que el presente sea evaluado correctamente.

Los archivos de este trabajo se almacenan en el siguiente repositorio adjunto:

<https://github.com/alexcesan/DSI-Practicas-CebrianSanchez-Alejandro>

1. **Primera Entrega**
   1. **Contenido**

El contenido de la página tendrá el formato de un texto divulgativo sobre información de volcanes. Accediendo y navegando a través de él se podrá acceder a información científica adaptada sobre diferentes campos de volcánica, como pueden ser definiciones de elementos, características principales, y un listado de tipos de volcanes y erupciones.

* 1. **Público objetivo**

El público objetivo, en este caso, sería gente cualquiera que podría visitar webs como la Wikipedia, en busca de información similar. Esto es, personas sin conocimientos previos sobre la temática abordada, ya sea porque estén realizando una investigación sobre volcanes, porque van a visitarlos en viajes turísticos, o porque simplemente desean aprender sobre el tema.

Aun así, y deduciendo todos los tipos de perfiles que podrían aparecer como visitantes de la página, en el menú principal se implementa un cuestionario anónimo que le pregunta al usuario qué motivo le ha traído la página y cuál es su conocimiento sobre volcanes.

* 1. **Tono**

Dada la naturaleza presuntamente poco especializada de los usuarios, la página se desarrollará en base a este principio, por lo que la página principal presentará enlaces directos a todos los temas que se van a abordar, para que el visitante pueda elegir cualquiera pulsando los botones del índice, junto a un texto de presentación para que el usuario se introduzca en el apasionante mundo de los volcanes.

Los susodichos enlaces llevarán a los diferentes capítulos que abordan de manera extendida los conceptos clave sobre volcanes. Aunque el lenguaje debe ser técnico, debido a la naturaleza científica y geológica del tema, no debe ser demasiado formal, de cara a que pueda ser comprendido fácilmente, sin que llegue a tratar al usuario como ingenuo. Esto es, se trata de un texto divulgativo, no de uno científico técnico, aunque presente características que lleven a confundirlo.

* 1. **Estructura**

Se elegirá una estructura mixta ya que, en la página principal, que servirá de presentación, se organizarán las distintas secciones en una barra de navegación, mientras que en las páginas específicas se mantendrá una estructura lineal, y organizada mediante una tabla de contenidos lateral, para acceder a los conocimientos elegidos, como si de un libro de texto se tratase. De lo general a lo específico.

Además, cada idea importante presentada estará apoyada por imágenes que precisen su significado, de cara a que el usuario entienda mejor los conocimientos que trata de leer.

* 1. **Requisitos**

La web servirá de base a toda persona que quiera aprender sobre volcanes desde cero; esto es, se explicarán conceptos básicos y se dará información de cada terminología utilizada.

La web sufrirá una separación por temas concretos en diferentes apartados dentro de la misma. El usuario que navegue podrá acceder a ellos desde una barra de navegación superior para profundizar sobre diversos temas, o solo centrarse en los que le interesen.

La página, que es jerárquica, le presentará al usuario una entrada gradual, es decir, de lo más básico en la pantalla principal, hasta los menos general y más complejo, que estará en los demás apartados de la web.

* 1. **Wireframes**

En la página principal encontraremos una cabecera con un gran título y una sección de navegación, con propiedad posicional *sticky*, que servirá como índice, con las diferentes secciones tratadas. Por lo que se puede decir que toda la web presentará una estructura claramente jerárquica, donde la página principal es la más importante.

Además, en esta vista en concreto encontraremos un cuestionario de preguntas anónimas para poder identificar al público objetivo de la web.

Texto

Descripción generada automáticamente

Esta imagen representaría el *wireframe* de la página principal:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Las páginas específicas, por otra parte, contarán con una estructura lineal, donde el usuario navegará a través de diferentes puntos sobre un tema elegido.

Esta contará con una tabla de contenidos que acompañará al usuario en el lateral izquierdo de la pantalla y que le permitirá moverse entre apartados en un instante.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

La barra de navegación seguirá estando, indicando en rojo la página especifica en la que nos encontramos, y en verde cuál es la página principal, lo cual nos servirá de retroalimentación. Cuando pasemos el ratón por encima de los apartados, estos se aclararán.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

He aquí el que sería el *wireframe* de las páginas sobre temas específicos:

Texto

Descripción generada automáticamente

Todas las páginas presentarán un pie de página con un espacio para que los usuarios puedan enviar comentarios, además de otro sitio debajo con la información de contacto del autor de la página.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Cabe destacar que en todas las páginas se incluirá un botón para transportarse al inicio de la página suavemente con tan solo pulsarlo, y que aparecerá cuando hayas arrastrado la página una cantidad predefinida de píxeles.

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Por otro lado, le acompañará una barra de progreso que se rellenará según avancemos verticalmente en la página, calculada su anchura con respecto a la altura de la web.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Por último, se ha elegido un icono de un volcán, como es lógico, como el *favicon* de la web que se muestra en la pestaña del navegador. Consigo, estas pestañas también muestran en qué sección de la web te encuentras en cada momento, para que el usuario no se sienta perdido en ningún momento.



3. Segunda Entrega

**3.1. Forma y colores**

Se utilizará un color de fondo que recordará a la lava, mientras que los otros colores deben ser muy oscuros para crear contraste ante este color tan brillante; esto es, negro para las palabras y la barra de navegación, y gris, como la ceniza de los volcanes, para las tablas y el cuestionario.

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

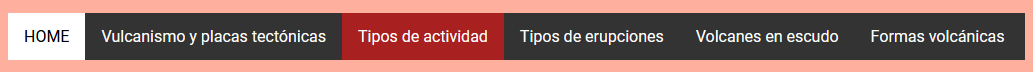
Descripción generada automáticamente

Algunos elementos en específico, como el botón de volver arriba, la barra de progreso, el *footer* o la sección de comentarios, serán granates, como el magma en el interior de la corteza terrestre, para llamar mucho la atención y mantener siempre informando.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

La barra de navegación presentará diferentes opciones con distintos colores que darán a conocer su significado. El bloque de color rojo es donde nos encontramos, mientras que los grises donde podemos elegir ir. El bloque que redirige a la pantalla principal siempre se encuentra de color blanco. Para mostrar retroalimentación, cada vez que pasamos el ratón sobre los botones, estos cambian a una versión más clara de su color predominante.



Se usarán imágenes grandes y significativas que apoyarán al texto y dotarán a la página de atractivo, las cuales contarán con un cuadro negro y un sombreado para ser más llamativas. Además, estas referencian a otras webs para que sigas investigando sobre temas concretos sobre los volcanes. Las imágenes muestran retroalimentación sobre esto último cada vez que pasas el ratón sobre ellas.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Por los mismos motivos que los dados en el apartado de color, se escoge una tipografía que no esté muy cargada o estilizada, y pueda distraer del propio contenido del texto. La tipografía escogida para ello es Roboto.

4. Tercera Entrega

**4.1. Elementos nuevos**

Se han añadido bastantes elementos, entre los cualesuna llamativa barra de progreso que se rellenará según avancemos verticalmente en la página.

Otro elemento adicional es un botón que no se encuentra presente hasta que no desplazas hacia abajo la página lo suficiente, y el cuál te ofrece ir al inicio de esa misma página en un santiamén. Ofrece retroalimentación cada vez que se le pasa el ratón sobre él.

**4.2. Uso de propiedades posicionales**

A la barra de navegación se le ha dado la propiedad posicional *sticky* para que se pegue a la parte superior y siga al usuario mientras se mueve por la página, con tal de que no tenga que volver al tope para acceder a otro sitio.

También se le ha dado a la tabla de contenidos de la barra lateral la propiedad posicional *fixed*, siguiendo la misma metodología: para que se mantenga siempre a la vista del usuario y que transportarse entre secciones sea inmediato.

Además, el botón para volver arriba tiene la propiedad posicional *fixed*, con tal de que siempre se mantenga en la parte inferior derecha de la pantalla, estando a la vista del usuario en caso de que se haya desplazado por la página. Este botón desaparecerá cuando este vuelva al tope superior.

Por último, la propiedad posicional *fixed* también ha sido asociada a la barra de progreso de la lectura de la página.

**4.3. Uso de elementos Flex**

Se ha incorpora un elemento *div* como contenedor *flexbox* dentro del cuerpo de la página. Lo que provoca que la barra lateral y el contenido de la página estén organizados horizontalmente por el contenedor, siguiendo el diseño enseñado en los *wireframes*.

**4.4. Otros cambios**

La barra de navegación se ha actualizado en cuanto a su estilo CSS de forma radical, pues su comportamiento es igual, para que se acerque más a su versión final.

Por otro lado, el *footer* y la sección de comentarios ahora tienen un estilo propio y compartido programado en el archivo CSS.