

WinniKnight: MindGuardians

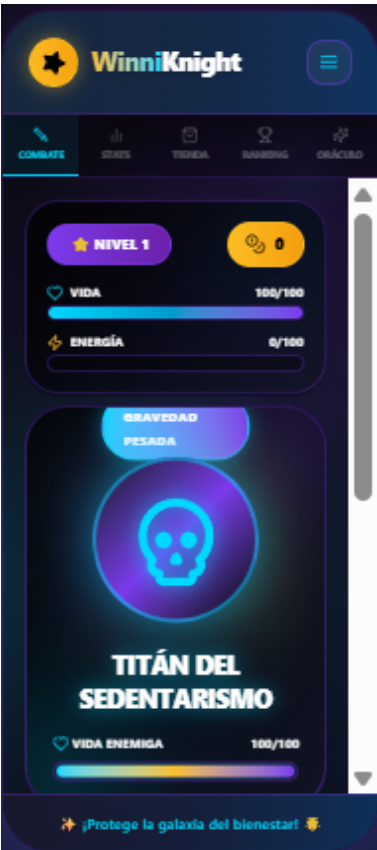
Documentacion de Diseno de Mockup

| | |
|-------------|---|
| Entrega | Mock-up — 22 de Febrero, 2026 |
| Curso | Fundamentos de Aplicaciones Web |
| Grupo | Grupo 3 |
| Integrantes | Pablo Urbina (24001508) Angel Camargo (24003664) |
| Correos | 24001508@galileo.edu angel.camargo@galileo.edu |

Introduccion


WinniKnight: MindGuardians gamifica el bienestar: el usuario derrota monstruos que representan malos hábitos (sedentarismo, estrés, deshidratación) realizando acciones reales de salud. La interfaz sigue una estética **dark cosmic RPG** — oscura, con acentos en cian, morado y dorado — para reforzar la narrativa de fantasía espacial y mantener al usuario inmerso.

Vista general de ambas plataformas



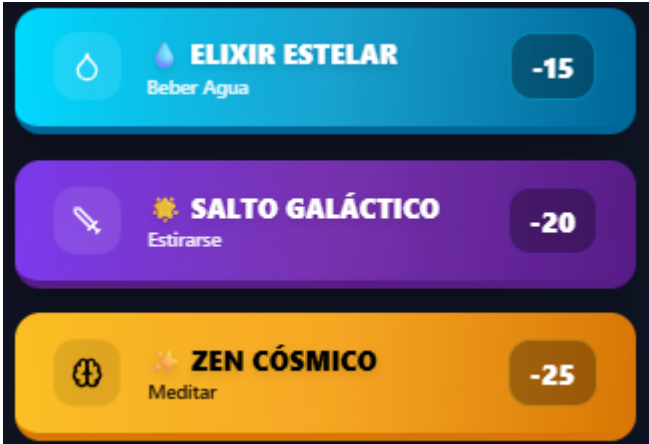
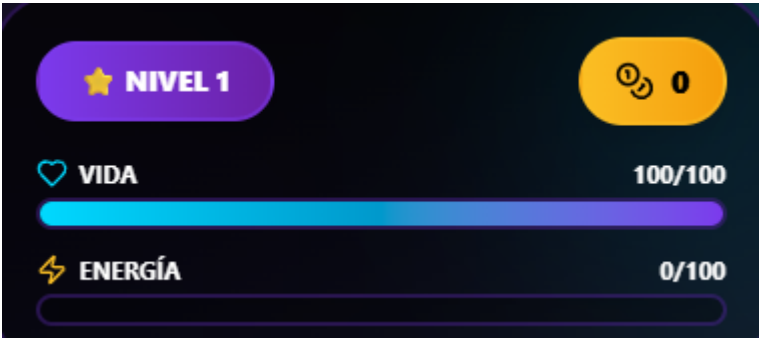
Paleta de Colores

Se escogió una base oscura para reducir la fatiga visual en uso prolongado y para que los colores de acento resalten con mayor fuerza. Cada color tiene un rol funcional claro:

| | | |
|--|--|---|
|  Deep Space Fondo principal |  Violet Acento UI / botones |  Cyan Electric HP / highlights |
|  Gold Amber Oro / recompensas |  Emerald Oráculo IA / éxito |  Red Alertas / ranking |
|  Lavender XP / estadísticas |  Slate Texto secundario |  Navy Fondos de tarjetas |

Tipografía

Orbitron para títulos y valores RPG (niveles, oro, daño) — su carácter futurista refuerza la estética espacial. **Exo 2** para el cuerpo de texto y botones — legible y moderna sin ser genérica.

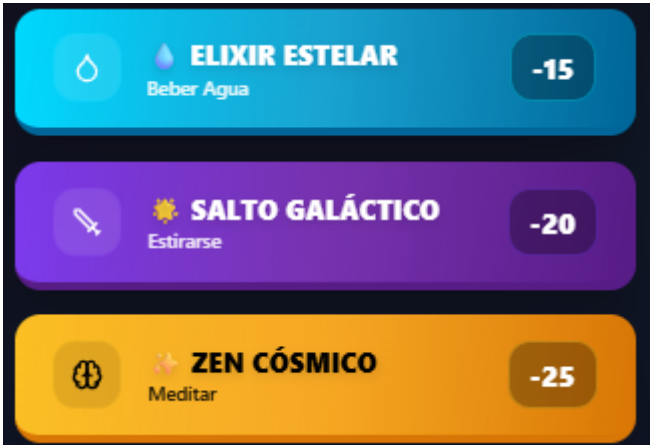
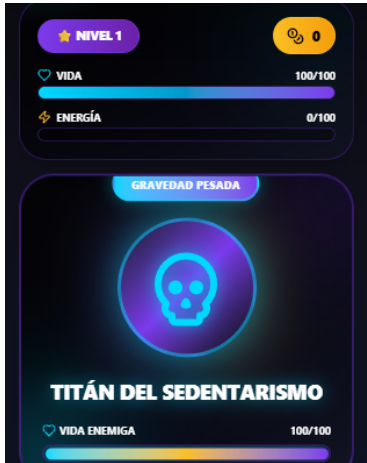


Aplicación Móvil


La app móvil es el punto de interacción diario del usuario. Prioriza claridad y respuesta táctil rápida. La navegación se realiza con una barra de tabs y un menú lateral deslizable.

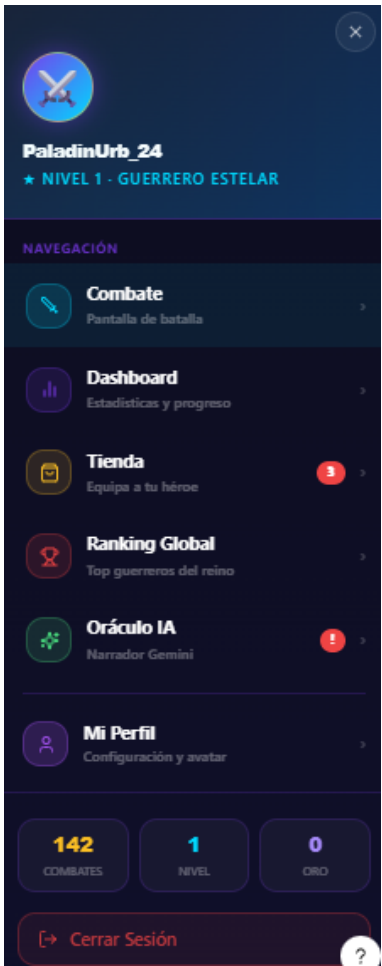
Pantalla de Combate

Pantalla principal. Arriba las estadísticas del héroe (HP, XP, Oro), al centro el monstruo con su barra de vida, y abajo los 3 botones de acción de salud.



Menu de Navegacion

El boton  en el header despliega un panel lateral desde la derecha con acceso a todas las secciones, el perfil del heroie y estadísticas rápidas.



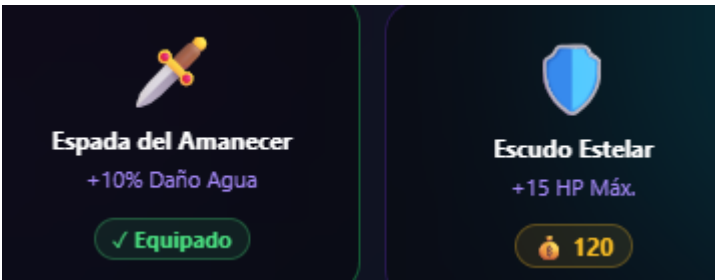
Dashboard de Estadísticas

Muestra el progreso semanal con filtros por tipo de hábito (Agua, Postura, Mente), cards de stats y gráfica de barras de la semana actual.



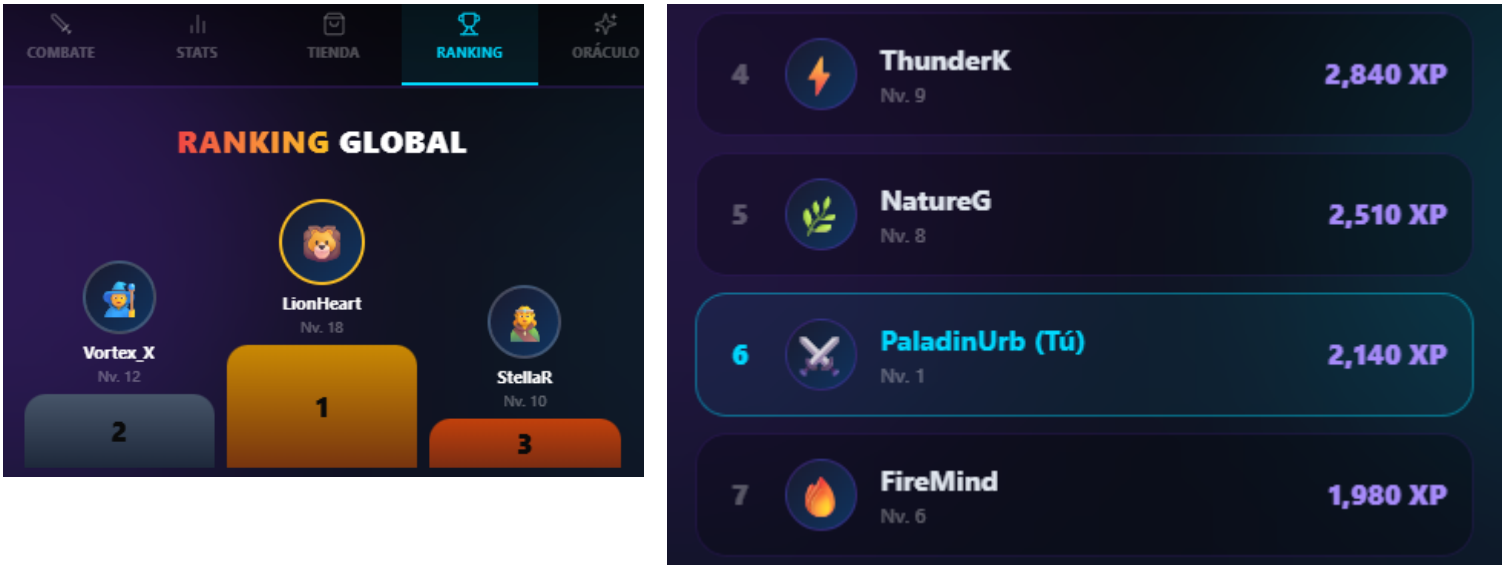
Tienda de Equipamiento

El oro ganado en combate se usa para comprar equipo. Grid de 2 columnas con nombre del ítem, bonificador y precio. Los ítems ya equipados muestran un badge verde.



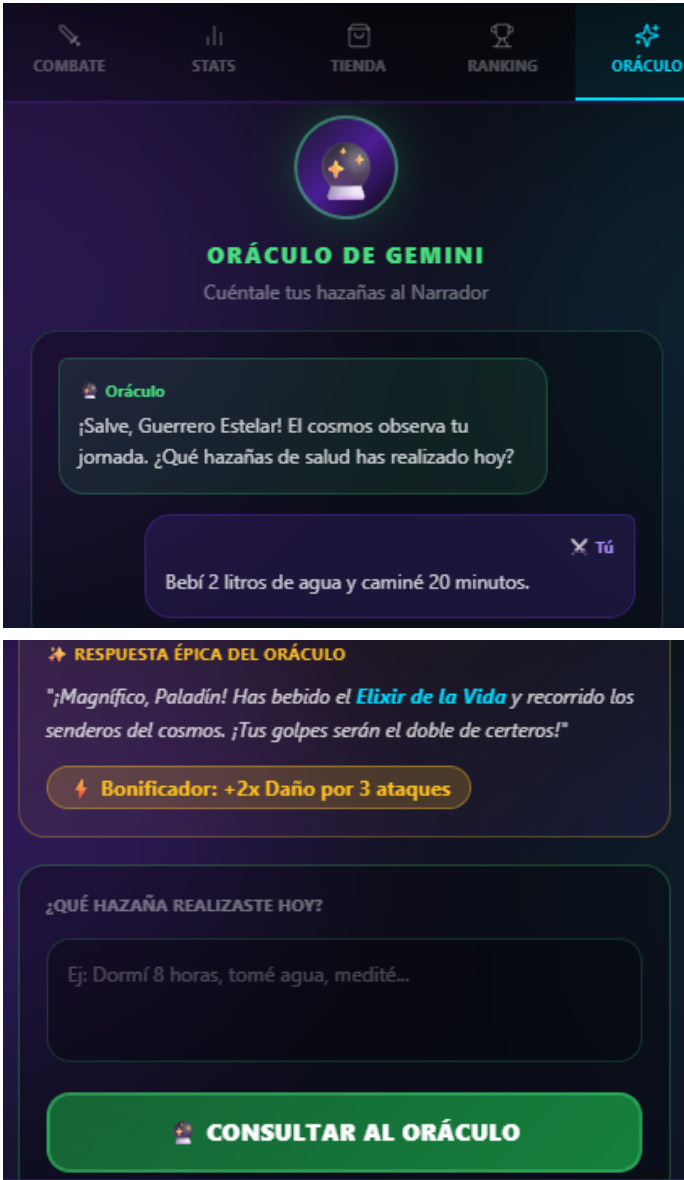
Ranking Global

Tabla de clasificación en tiempo real. Podio visual para el top 3 y lista scrollable donde la fila del usuario autenticado se resalta en cian.



Oráculo IA — Gemini

El usuario describe sus acciones de salud y Gemini responde con narración épica RPG que otorga un bonificador de daño. Interfaz de chat con burbujas diferenciadas.

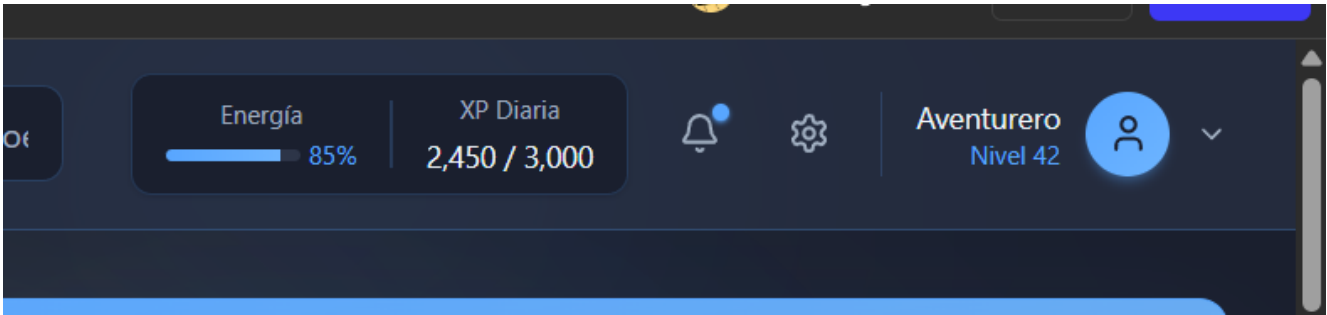


Plataforma Web

La web (Next.js + Tailwind) está orientada al análisis del progreso y la gestión de inventario. Misma identidad visual que la app móvil, adaptada a pantallas anchas con sidebar fijo.

Login

Pantalla de autenticación con Firebase Auth: login con Google (OAuth) y con correo/contraseña. Card centrada sobre el mismo fondo cósmico oscuro.



Pantalla de login web

Dashboard Web

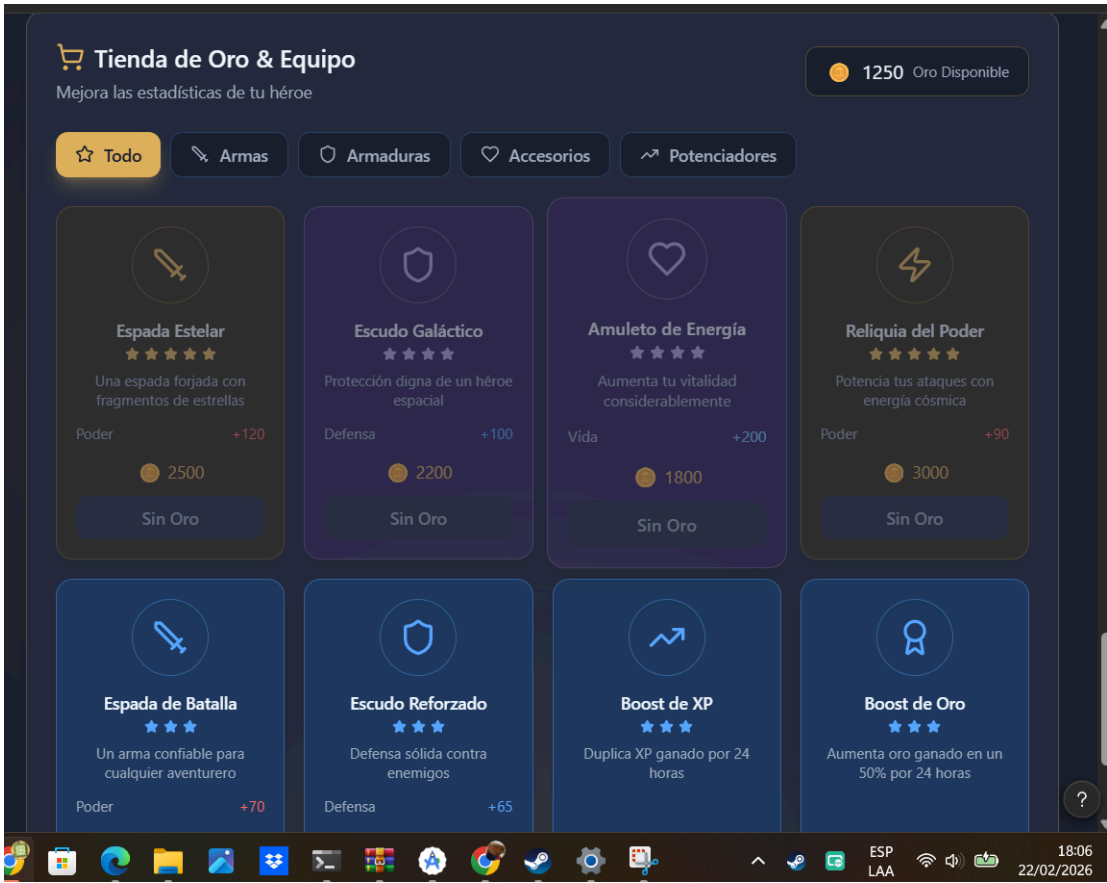
Vista principal tras el login. Sidebar de navegación a la izquierda, KPI cards en fila superior, gráfica de barras expandida y tabla de historial paginada.



Dashboard web con todos los modulos visibles

Inventario y Tienda Web

Grid de 3 columnas con ítems más detallados que en móvil. Panel lateral derecho muestra el héroe y sus estadísticas de equipo actual



| Historial de Combates - Wellness Dashboard | | | | |
|--|----------------|----------------------------|------------|-----------|
| Filtrar por fecha y tipo de hábito | | | | |
| Filtrar por Fecha | | Filtrar por Tipo de Hábito | | |
| Todas las fechas | | Todos | | |
| | | Agua | | |
| | | Postura | | |
| | | Mente | | |
| 8 | | 6 | | 1040 |
| Combates | | Victorias | | Oro Total |
| | | | | 1445 |
| | | | | XP Total |
| FECHA | TIPO DE HÁBITO | RESULTADO | ORO GANADO | XP GANADO |
| 21 feb 2026 | Agua | Victoria | +150 | +200 XP |
| 21 feb 2026 | Postura | Victoria | +120 | +180 XP |
| 20 feb 2026 | Mente | Victoria | +180 | +250 XP |
| 20 feb 2026 | Agua | Derrota | +50 | +75 XP |
| 19 feb 2026 | Postura | Victoria | +140 | +190 XP |
| 18 feb 2026 | Mente | Victoria | +200 | +300 XP |

Ranking Web

Tabla completa con columnas adicionales: Nivel, XP, Oro, Combates, Racha. Barra de búsqueda para encontrar usuarios. Podio animado al cargar.



Tabla de clasificación global en la plataforma w

Decisiones de Diseño

Dark mode por defecto

La app es de uso diario y prolongado. El fondo oscuro reduce la fatiga visual y es coherente con la estética espacial.

Temática RPG

Convertir hábitos de salud en mecánicas de juego (dano, XP, oro) incrementa la motivación y retención del usuario. La temática espacial da libertad para nombrar las acciones de forma épica sin perder claridad.

Código de colores funcional

Cian = vida, Dorado = recompensas, Morado = acciones UI, Verde = IA/éxito. Esta codificación es consistente en ambas plataformas para que el usuario aprenda el lenguaje visual rápidamente.

Animaciones con propósito

El monstruo flota para indicar que está vivo, el Oráculo pulsa para indicar actividad de IA, las barras se transicional para mostrar el cambio de estado. Ninguna animación es puramente decorativa.

Link de los proyectos en Figma:

Interfaz Móvil:

<https://www.figma.com/make/ijp9AyLteSlzJYp7qFqK3Z/Interfaz-aplicaci%C3%B3n-m%C3%B3vil-MindGuardians?t=ys61GxvWYPIKsf9-6>

Interfaz Web:

<https://www.figma.com/make/IYUnDim4Q8ZQEpSbMNtdT/High-Fidelity-Health-Dashboard?t=ys61GxvWYPIKsf9-1>