

DIU - Practica 3, entregables

Moodboard (diseño visual + logotipo)

Colores

En primer lugar, mostramos la paleta de colores elegida por nosostros. En dicha gama de colores hemos querido incluir un azul como color principal y un tono amarillo pastel como color secundario. Para la elección de estos colores, nos hemos basado en la temática de la aplicación, los viajes, más concretamente en uno de los destinos principales de estos las playas. Los hemos elegido ya que queríamos transmitir una sensación de libertad y de relajación.

Hemos elegido solo dos colores ya que los patrones y guidelines que seguiremos recomiendan el uso de dos principales (aunque utilizaremos toda la gama de grises de ambos). También hemos querido añadir un tono rojo/turquesa para todo el tema de advertencias en la aplicación. El tono negro lo utilizaremos para textos.

Tipografías

Hemos decidido escoger dos fuentes principales para nuestra aplicación. Según las guidelines seguidas, hemos utilizado la tipografía "Crimson text", una letra de tipo Serif para los títulos, subtítulos y elementos destacables, ya que buscamos que sea de fácil lectura para los usuarios. La segunda de las tipografías son "Raleway" de la modalidad de San Serif que son un tipo de escritura más suave y cómoda que no tiene tantos remates o detalles y que se suelen usar mucho para uso. En este caso hemos querido utilizar otra alternativa a las propuestas de Material Design para dar una mayor personalidad a nuestra aplicación.

Iconografía

En el apartado de iconografía, hemos utilizado la que nos proporciona predeterminada de Material Design para mantener una línea paralela al diseño.

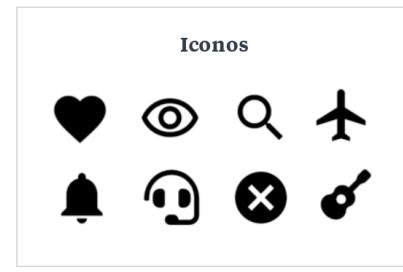
Logotipo

Con respecto al apartado del Logotipo, hemos querido que siga la misma gama de colores de nuestra paleta, variando solamente en la sombra de nuestro azul. Además la imagen representada busca representar la forma de un país, sin representar a ninguno en específico, para de esta forma despertar interés por cosas nuevas o nuevos lugares en nuestros usuarios y comunicar indirectamente el ámbito de nuestro proyecto.



Colores
COLOR PRINCIPAL
6A7FDB
COLOR SECUNDARIO
F3C969
COLOR AUXILIAR
FF5964
COLOR OSCURO PARA TEXTOS
0E1116

Tipografías
Crimson Pro
Raleway



Tamaños de letra
Heading 1 - 96px
Heading 2 - 60px
Heading 3 - 48px
Heading 4 - 34px
Heading 5 - 24px
Heading 6 - 20px

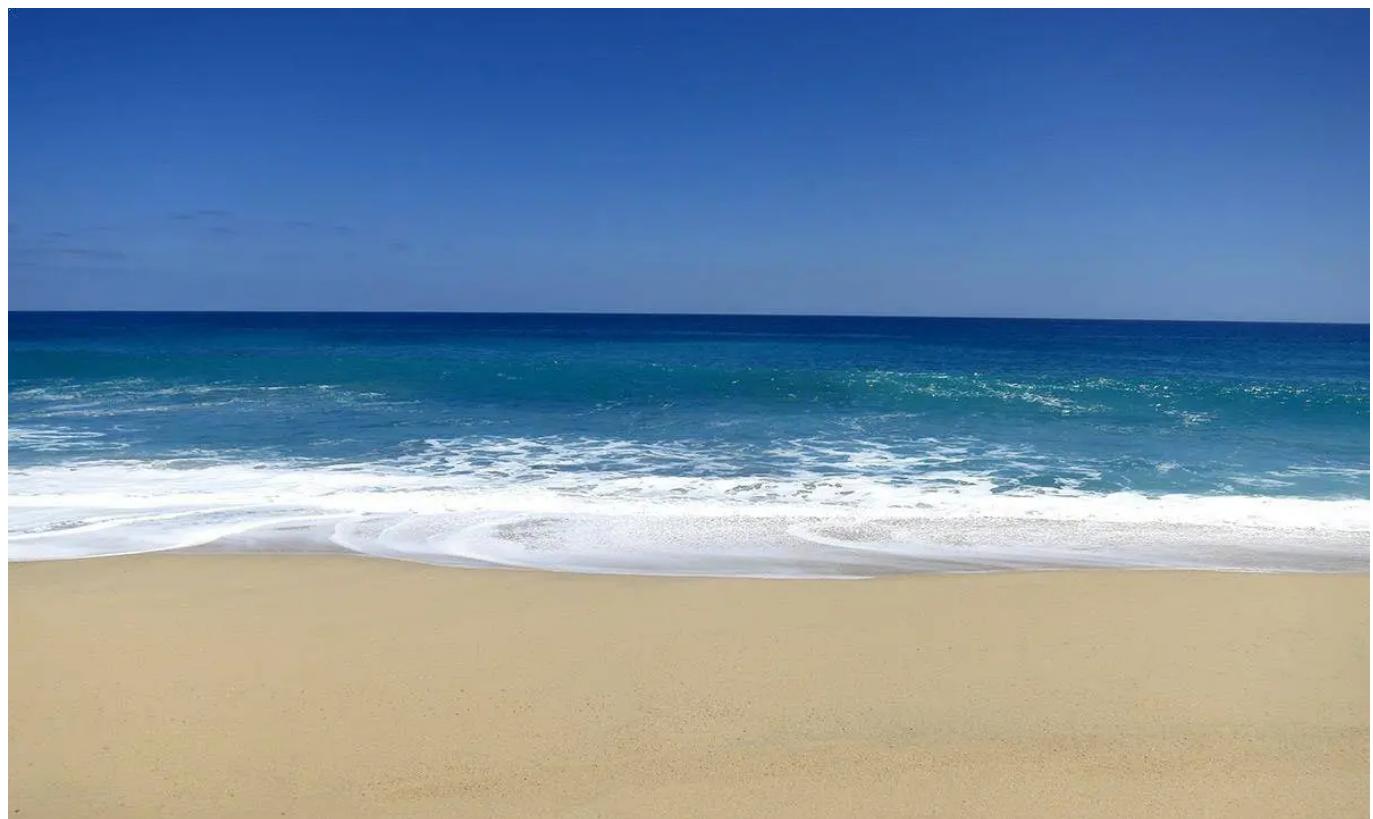
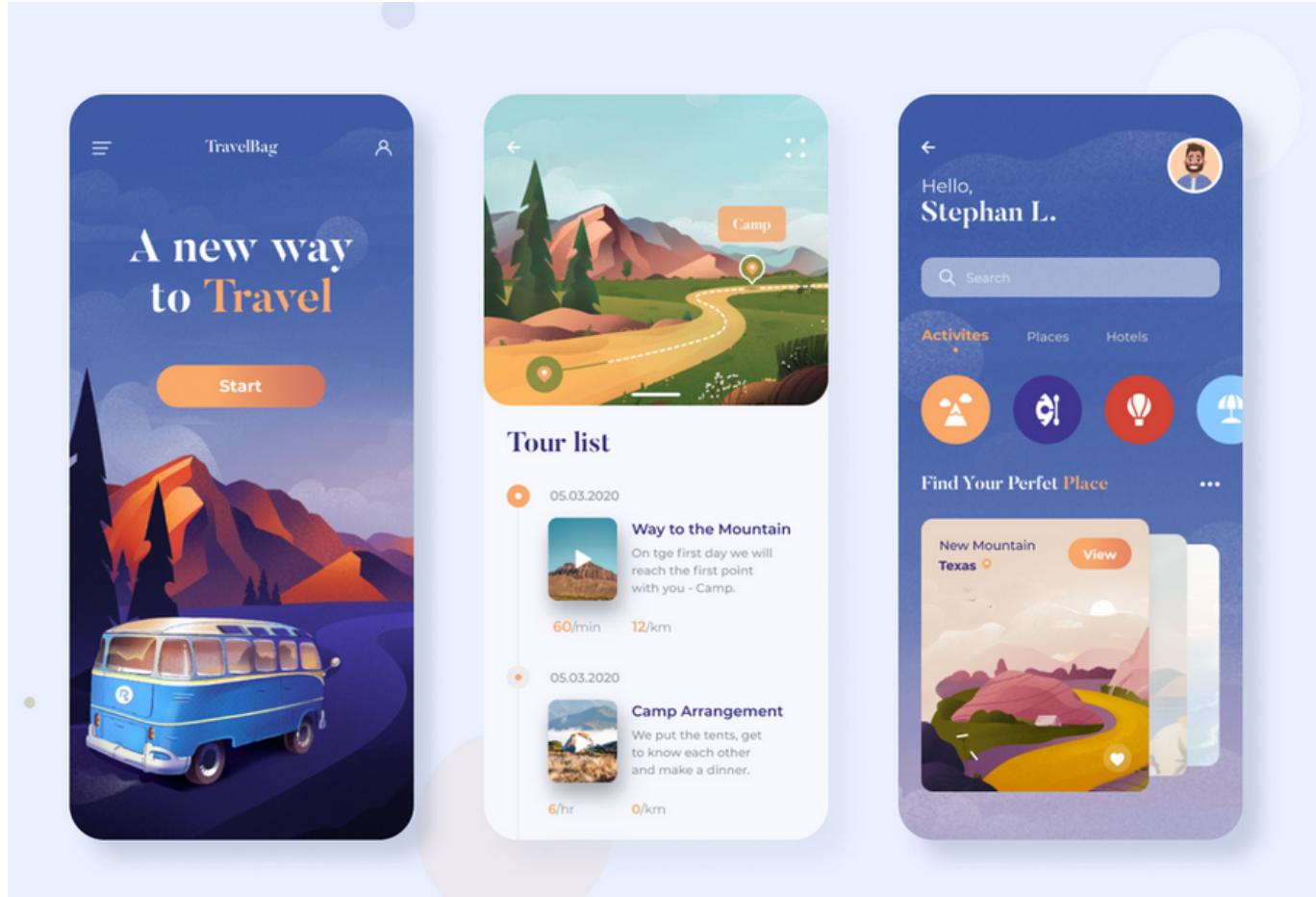
Body 1 - 16px
Body 2 - 14px

En el apartado de imágenes inspiradoras, hemos intentado seguir el mismo estilo que se usa actualmente en la apps de viajes pero quedándonos con los detalles que nos parecen más interesantes de cara al usuario. Dichos detalles son en la primera imagen de la app "Bali" su forma de presentación de los lugares que se visitan para de esta forma mostrarlo nosotros en las actividades de nuestros itinerarios.

Después tenemos la apps "Travel" la cual usa tonos de colores muy similares a los que buscamos para transmitir desconexión y ruptura de la rutina.

Y por último tenemos la imagen del mar, que nos ha servido de inspiración para la creación de nuestras paleta de colores, ya que buscamos transmitir esa idea.





Landing Page

Para el landing page, hemos seguido el estilo marcado en el moodboard, utilizando los colores y tipografías seleccionadas. Al entrar aparecería el titular principal con un slogan y un titular de apoyo para este. Además de esto, el usuario se encontraría la llamada a la acción en un color bastante más llamativo reclamando la

total atención de este, ya que el objetivo principal de la landing page debe ser que el usuario cree un usuario o visite la página.

Al hacer scroll aparecerán las características diferenciadoras (o beneficios) de la plataforma frente a otras alternativas. Además aparecerán nuevas declaraciones de refuerzo junto con nuevas imágenes que refuerzan el discurso de la "marca".

Por último, introducimos un argumento de cierre que hace referencia a otra de las partes diferenciales de nuestra plataforma, añadiendo un botón de ayuda por si el usuario tiene dudas sobre la plataforma antes de registrarse.

Para realizarlo hemos utilizado Figma.

The screenshot shows a travel landing page with the following sections:

- Header:** Navigation menu with links to Inicio, Quiénes somos, Itinerarios, Actividades, Comunidad, and Ayuda. Below the menu is a logo consisting of a blue outline of the Andes mountain range and the word "STRANGER" in blue capital letters.
- Main Section:** A large banner with the headline "Conoce un mundo diferente" and the subtext "Encuentra lugares mágicamente inesperados". To the left of the text is a photograph of a person rock climbing against a backdrop of a vibrant sunset or sunrise.
- Call-to-Action:** A yellow box containing the text "Regístrate hoy mismo" and "Accede a viajes inspiradores en tan solo 5 minutos". It includes input fields for "Nombre" and "Email", and a "Entrar" button.
- Alternative Call-to-Action:** A second yellow box below the first, containing the text "O" and "Entra en nuestra web para ver los viajes diseñados por nuestros usuarios", followed by another "Entrar" button.
- Footer:** A light blue section with two numbered items:
 - 1 Crea itinerarios para tus viajes en base a las opiniones de otras personas
 - 2 Encuentra actividades y viajes basados en miles de temáticas

2

Encuentra actividades y viajes basados en miles de temáticas diferentes

3

Mejora la experiencia de tus actividades usando nuestras guía turística personalizada

Lo mejor de todo es compartirlo



Contacta con nosotros

Patrones de diseño y guidelines

Tras ver varios patrones y guidelines hemos decidido basarnos en Material Design. Al ser una aplicación móvil, creemos que seguir esto nos va a permitir llegar a un resultado maduro y correcto. Para decidir los patrones de diseño a seguir, nos hemos fijado en partes importantes que queríamos que tuviese nuestra página:

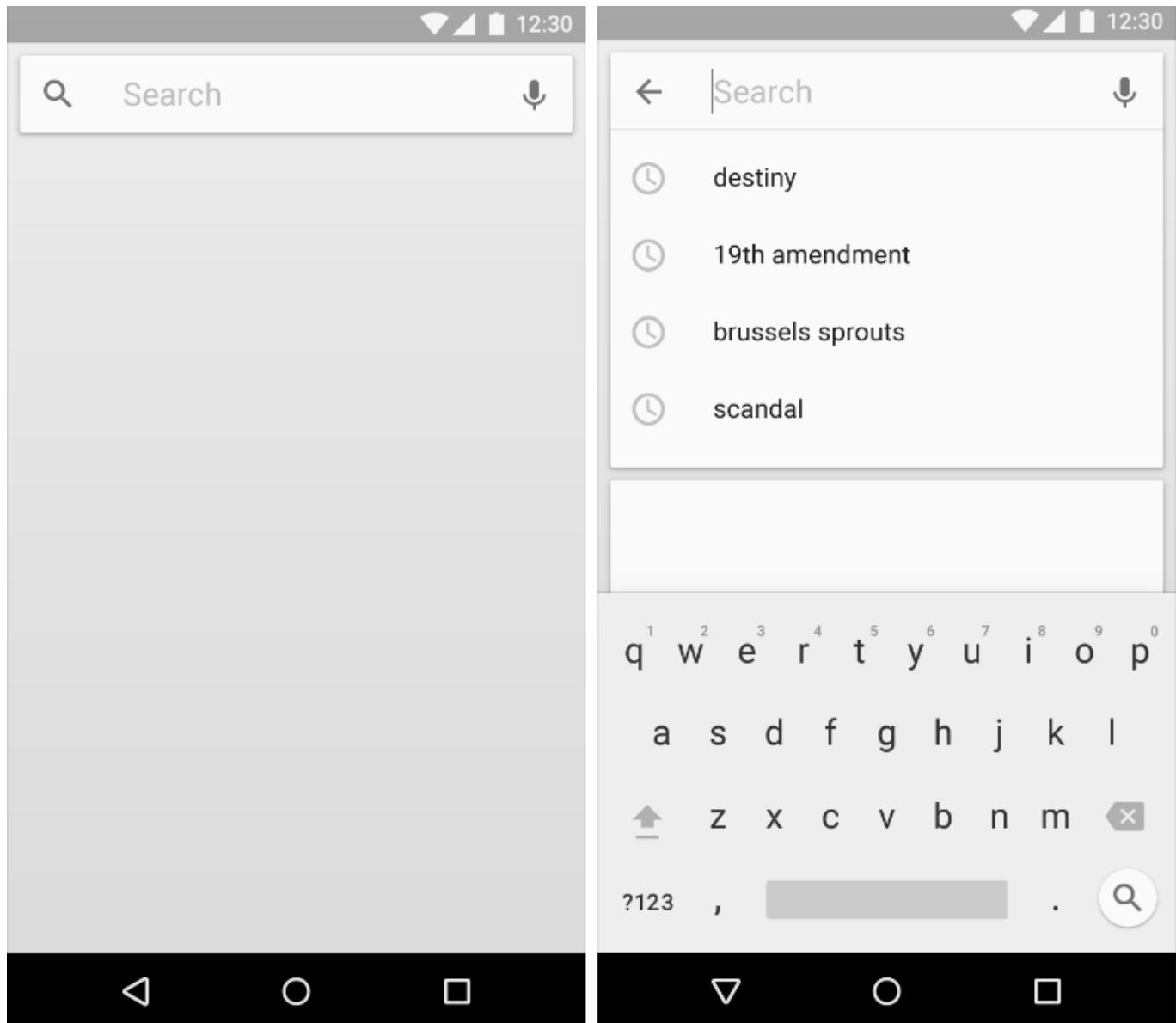
[Navigation drawer](#)

En primer lugar, creemos que la forma de navegación es una de las partes esenciales de la experiencia de usuario de una aplicación móvil. Hemos decidido utilizar un menú de navegación oculto que aparecerá al pulsar un botón “hamburguesa”. Aquí se encontrarán las secciones de la aplicación. Hemos decidido utilizar esta solución ya que las secciones no están tan delimitadas como en otros tipos de aplicaciones. Por ejemplo, en nuestro caso los itinerarios se componen de actividades, por lo que estas dos secciones están conectadas entre sí y no están tan diferenciadas, como por ejemplo podría ocurrir en una aplicación que ofreciese diversos servicios independientes unos de otros.



Búsqueda

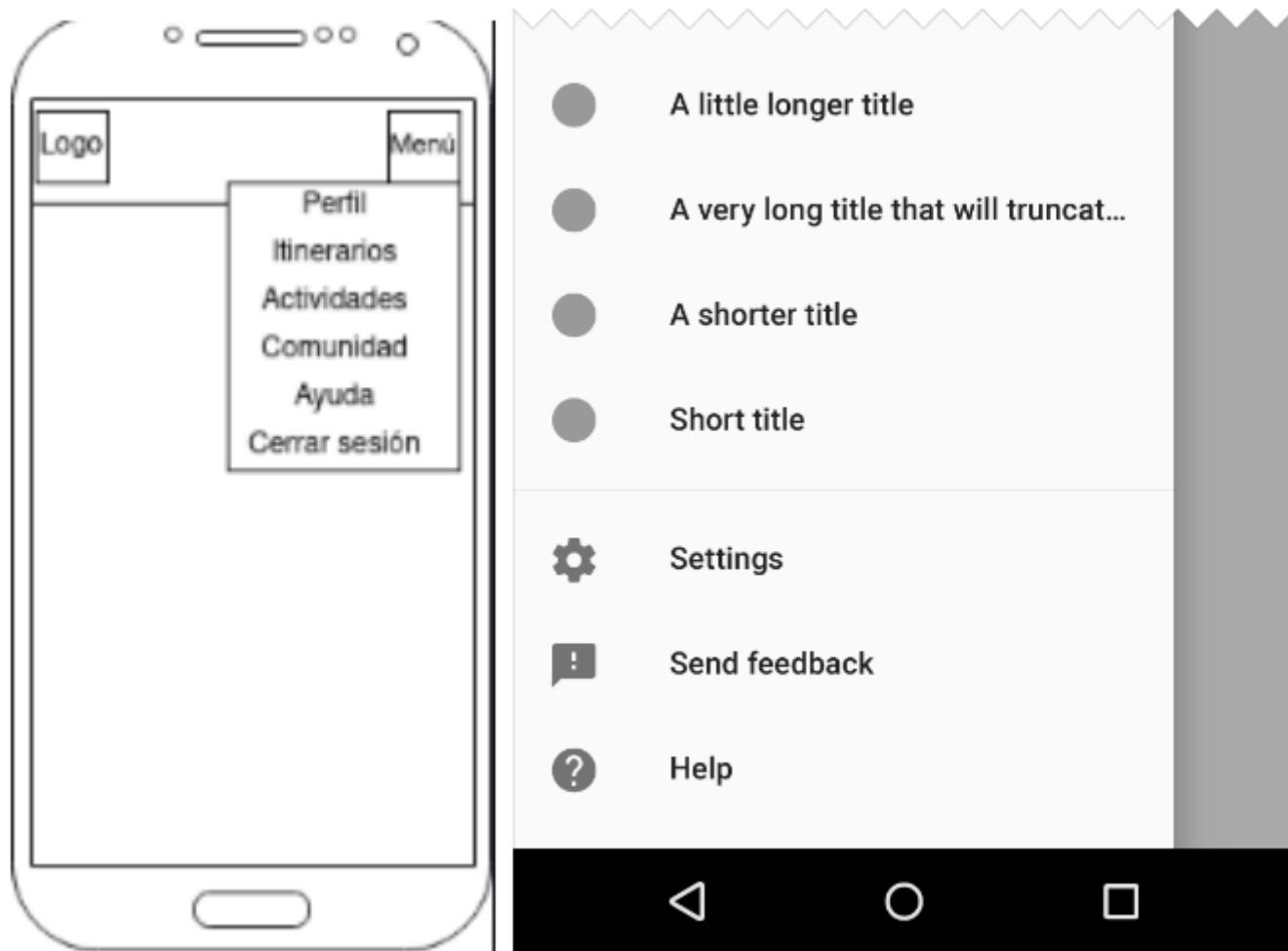
La búsqueda es otra de las funcionalidades esenciales que deberá tener nuestra aplicación. No se concibe una aplicación de viajes sin un mecanismo de búsqueda que permita al usuario obtener lo que quiere. Debido a esto, en los apartados en los que se contempla, como por ejemplo las actividades, hemos decidido seguir un patrón de búsqueda permanente, en el que siempre será visible una barra de búsqueda, en la que el usuario pueda introducir información usada para filtrar las actividades mostradas.



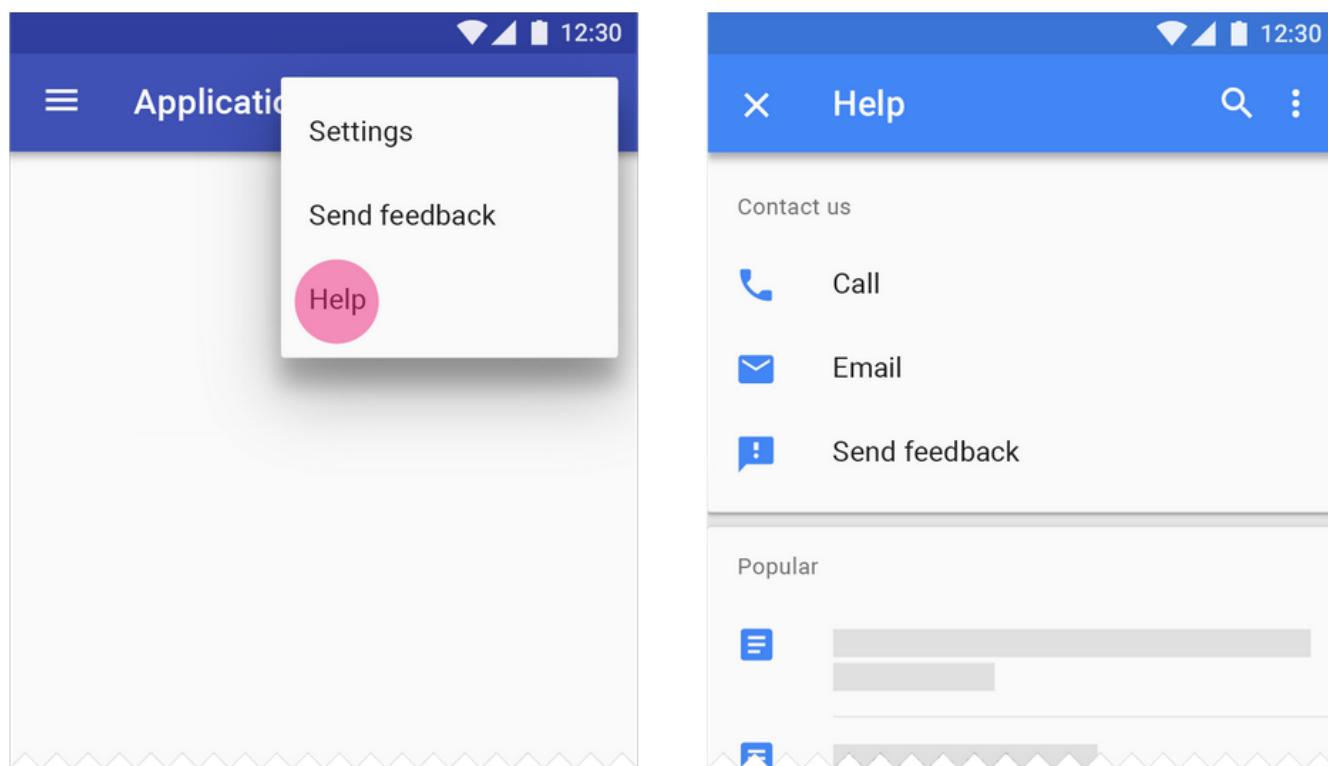
La barra de búsqueda aparecerá como un elemento siempre visible. Una vez enfocado, la información pasará a ocupar toda la pantalla.

Ayuda

En nuestro apartado de ayuda vamos a utilizar en primer lugar un "Cajón de navegación". Este funcionamiento consiste en añadir el apartado "AYUDA" como último elemento en el panel de navegación. Si aparece "Cerrar sesión" en el panel de navegación, debería ser el último elemento de la lista.



Tras realizar el uso de este apartado, se llevará al usuario directamente al contenido de ayuda al seleccionar "Ayuda" en su aplicación.

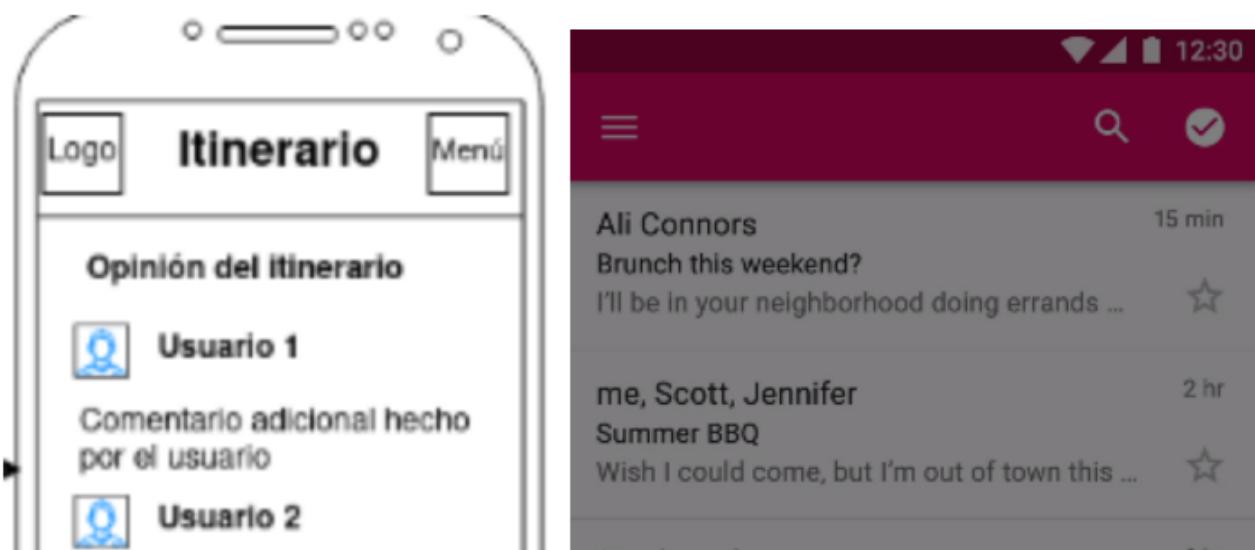


Para la técnica de desplazamiento que vamos a tener en nuestra apps, utilizaremos tres comportamientos de desplazamiento principalmente ya que lo vimos necesario para el diseño y funcionamiento que queremos para nuestra apps. Los comportamientos son la barra de aplicaciones estándar, la barra de aplicaciones flexible y el espacio flexible con imagen.

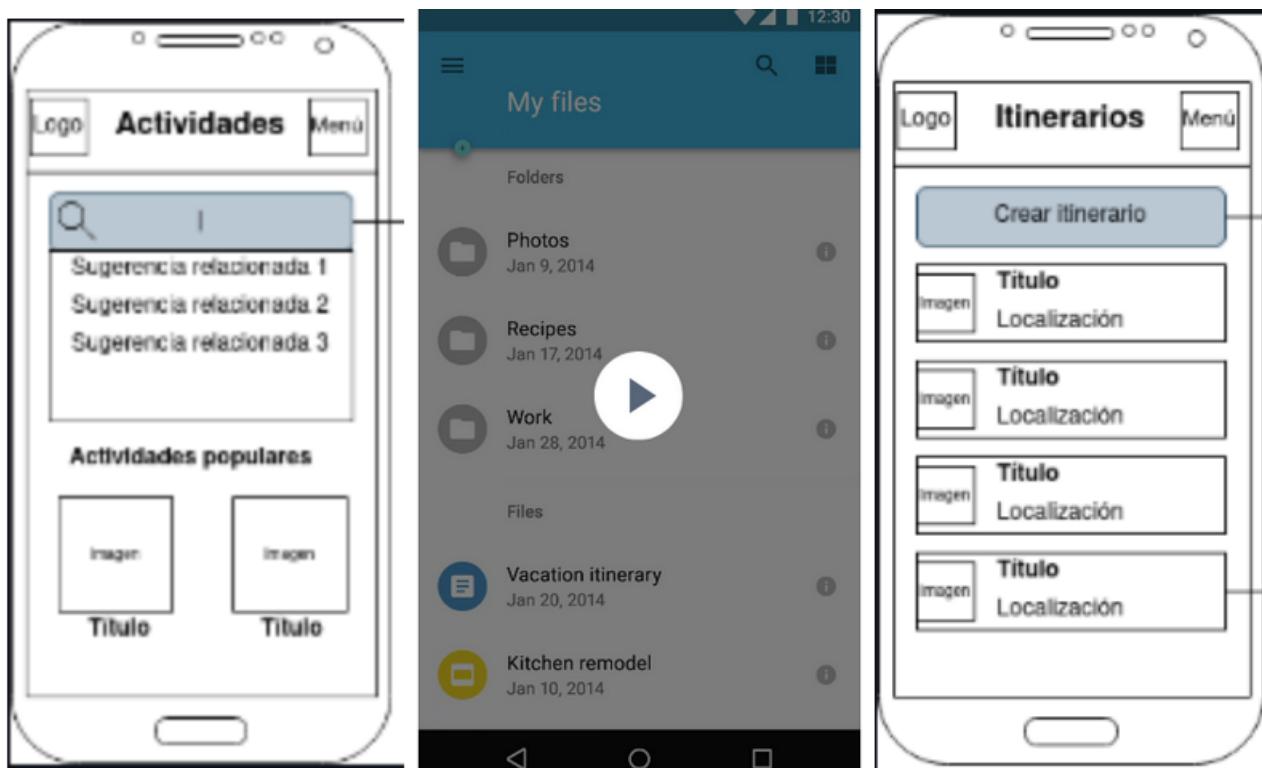
- En primer lugar tenemos la barra de aplicaciones estándar, que al igual que los tres tipos de comportamientos de desplazamiento siempre tendremos la parte fija de la barra de estado del teléfono.



En este estilo siempre tendremos la parte superior de nuestro diseño fija con las opciones de menú y vuelta al inicio que planteamos en la práctica 2.



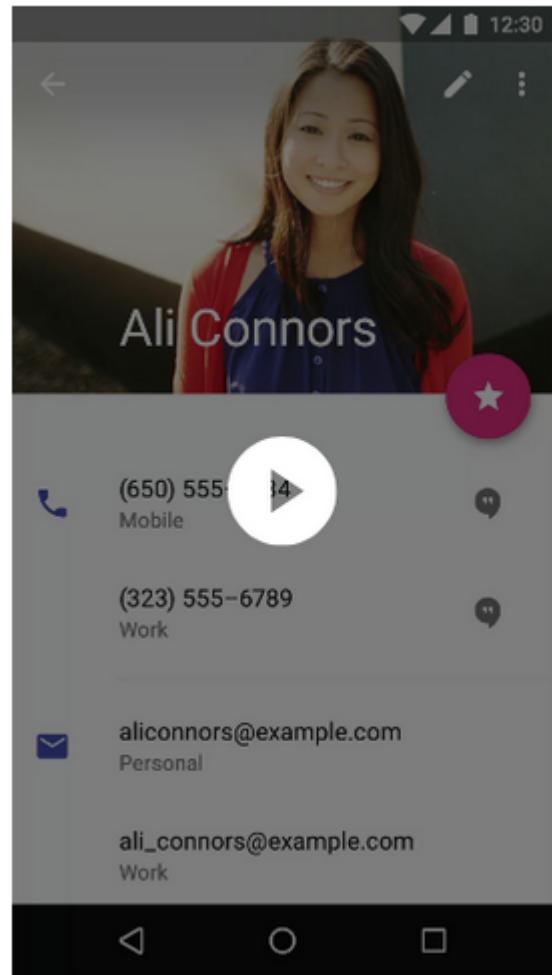
- En segundo lugar tenemos el comportamiento de espacio flexible. El cual tiene una composición algo similar a la anterior, solamente que nos permite la introducción de herramientas en el apartado de espacio flexible como es la indicación del apartado en el que nos encontramos, la creación de nuevos itinerarios o funcionalidades principales para la pantalla o bloque en el cual estamos trabajando(itinerarios,actividades,etc) como bien mostramos en nuestros bocetos.



La estructura de este comportamiento sería la siguiente:



- Por último tenemos el tercer comportamiento la barra de espacio flexible con imagen. La cual nos permite acomodar imágenes en la barra de la aplicación con la relación de aspecto deseada, como bien puede ocurrir en nuestro apartado de actividades mostrando una imagen de la actividad, su descripción, localización, etc.



La estructura de este comportamiento sería la siguiente:



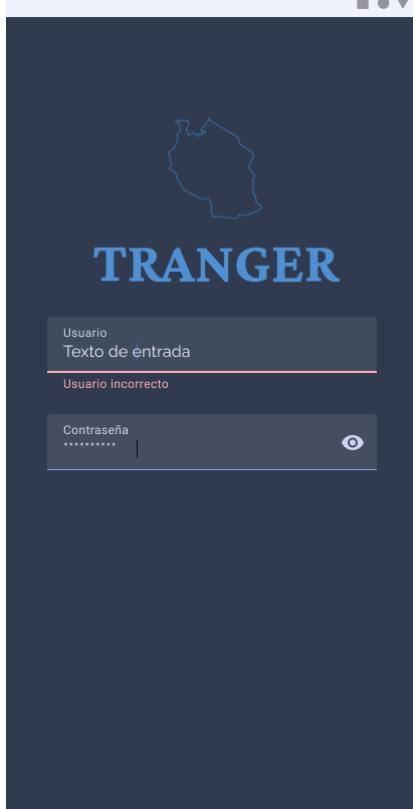
Guidelines

Para el diseño de la aplicación seguiremos principalmente las guidelines de Material Design, ya que nos hemos basado en sus patrones de diseño. Al ser una estilo muy maduro y completo, creemos que nos proporcionará tanto componentes como estilos necesarios para nuestro diseño. Por otra parte, en cuanto a los colores y las tipografías, hemos decidido utilizar nuestro propio estilo, para dar más personalidad y adaptar nuestra aplicación.

Mockup: LAYOUT HI-FI

Los diseños se pueden visualizar de forma "maquetada" [aquí](#).

Para realizar los diseños hemos utilizado Figma, con las plantillas de Material Design.



Itinerarios

+ CREAR



Paracaidismo



Curso o... ❤️



Museo ... ❤️



Partido ... ❤️



Ruta a caballo ❤️



Rutas de sabores ❤️

Crear itinerario

Temáticas

- Deportiva
- Gastronómica
- Cultural
- Recreativa
- Monumentos

Fecha itinerario

< May 2019 >						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Crear itinerario

Indique el destino

Barcelona

Badajoz

Madrid

Londres

Valencia



¿Cómo quieres tu itinerario?

RARO 30 COMUN

CREAR

Actividades

Gratis

De riesgo

Gastronómica

Para jóvenes

Actividades Populares



Tapeo de comida árabe...

Popular en tu localización



Museo del Prado

Tendencia en cultura



Tapeo de comida árabe

Descripción

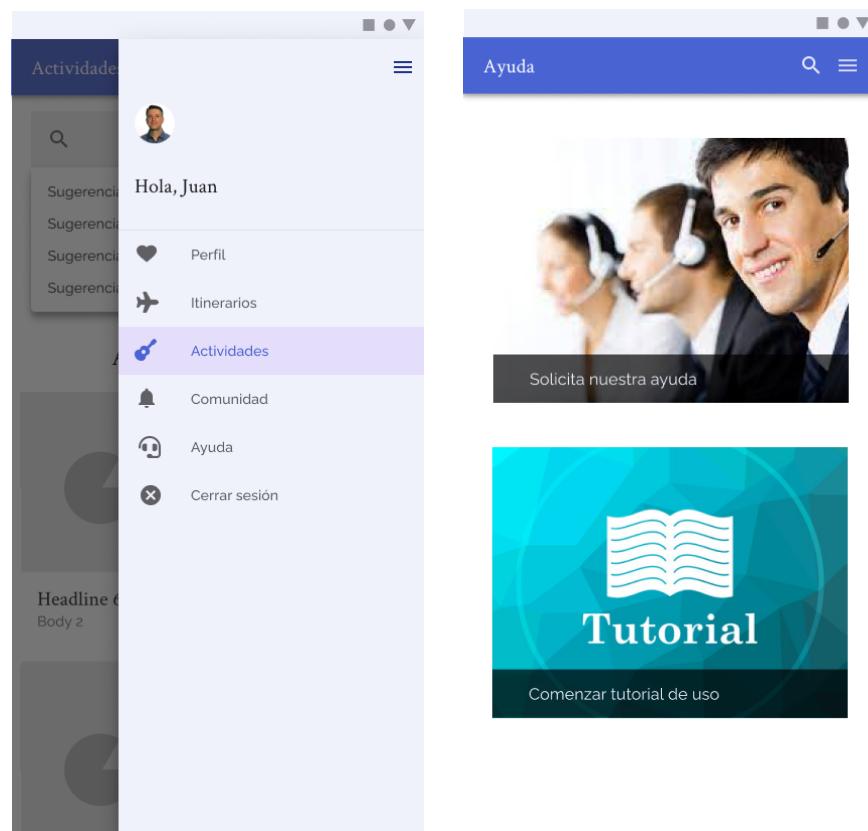
Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean convallis eros vel nisi maximus porttitor. Duis consequat condimentum tellus, eu pulvinar sem euismod sed

Localización

C/ Calle Molino, Granada, 18008



RESERVAR



Caso de estudio

Conclusión

Hemos visto esta práctica muy completa en todos los sentidos. Nos gusta que haya sido tan secuencial, siguiendo un camino "iterativo" aplicando en cada paso lo realizado en el anterior. Por otra parte, nos ha gustado que tenga una continuidad con la anterior práctica, cosa que criticamos con las anteriores.

En cuanto a carga de trabajo, creemos que se podría haber distribuido en diferentes prácticas y hacer cada una de las partes más específica.

En general creemos que ha sido bastante completa y útil.