

AIR JORDAN 1

STORYTELLING SNEAKERS



MOTIVACIONES

Mi acercamiento al mundo de la programación nació de la necesidad de dotar de movimiento e interactividad a mis ideas de diseño. Como diseñador gráfico, siempre me ha atraído la posibilidad de sobrepasar la imagen estática para generar experiencias visuales dinámicas, y es ahí donde la programación se presentó como la herramienta que me permitía dar vida a mis conceptos y ampliar las posibilidades expresivas de mi trabajo.

Actualmente, mi motivación ha evolucionado hacia la creación de proyectos que integren arte, diseño y tecnología, buscando generar experiencias interactivas que conecten con el público a través de la emoción y la estética. Me interesa seguir explorando el potencial de la programación creativa para construir narrativas visuales inmersivas que comuniquen identidad, cultura y diseño, especialmente en torno al universo del streetwear y las sneakers, temáticas que he abordado previamente en mi trayectoria académica.



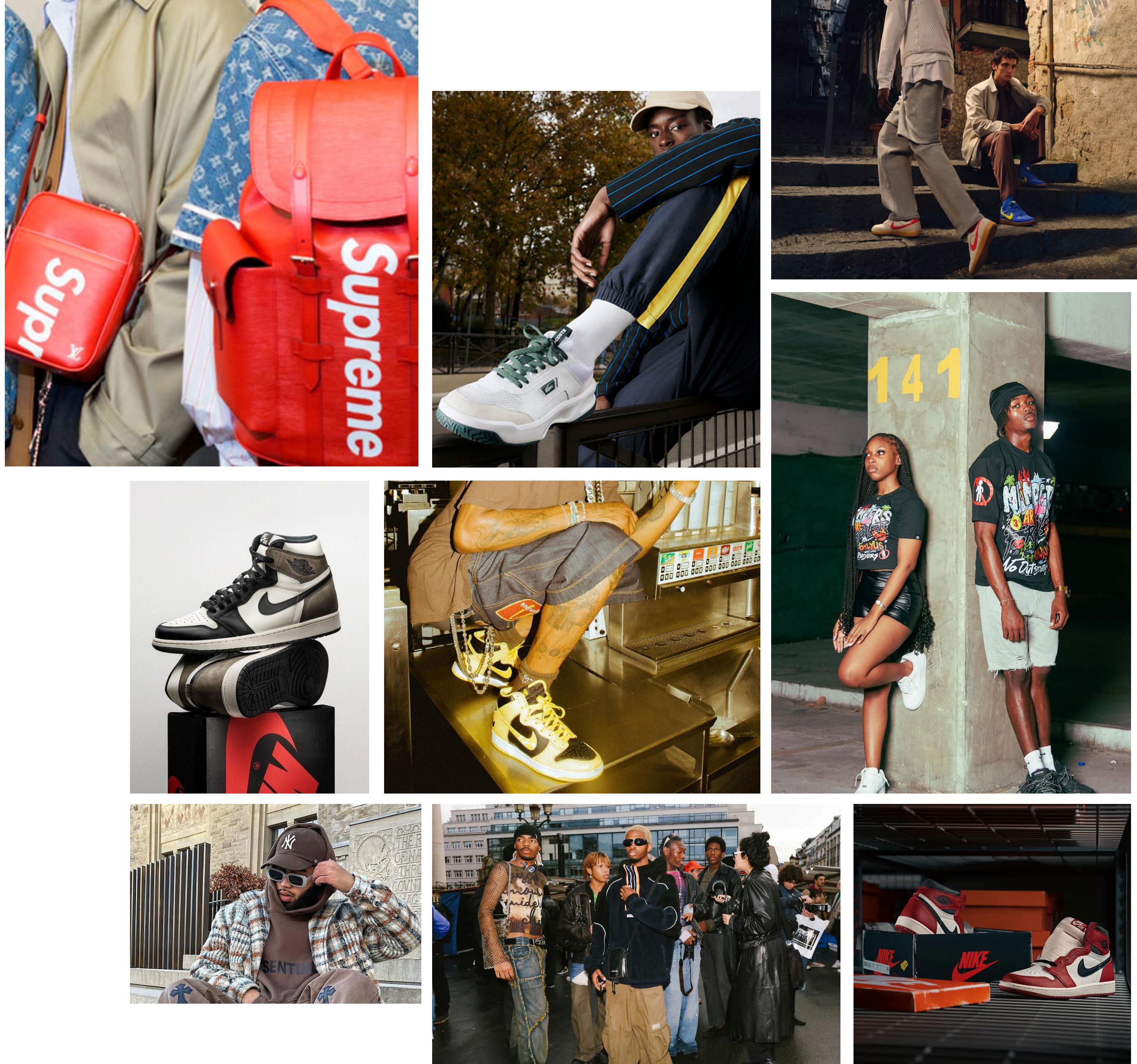
LA IDEA CONCEPTUALIZACIÓN

El eje central será el mundo de las sneakers y la cultura streetwear, entendidos no solo como elementos de moda, sino como símbolos de identidad, autenticidad y pertenencia urbana. La idea parte de mi investigación anterior sobre la influencia del estilo urbano en las estrategias publicitarias de la industria de las sneakers.

Propongo desarrollar una experiencia web interactiva basada en la narrativa visual de un modelo icónico de zapatillas (a valorar modelos como Adidas Yeezy, Nike Air Jordan 1 o Air Max 97). El usuario podrá recorrer la historia del modelo a través de una línea temporal dinámica o un scroll interactivo, en el que los elementos gráficos (texturas, colores, tipografías, fotografías y animaciones) se activen mediante scroll triggering.

FASE INICIAL

Los bocetos iniciales plantean un flujo de navegación vertical mediante scroll, donde cada segmento representa una etapa en la historia del modelo seleccionado. Los elementos visuales (fotografías, texto, tipografía e ilustraciones) se sincronizan con la interacción del usuario, favoreciendo una lectura fluida y narrativa.



HISTORIA SELECCIONADA

NIKE AIR JORDAN 1



Nike al borde del abismo

Año 1984.

Reebok domina. Converse tiene a Magic y Bird.

Nike... está muerta en baloncesto.

Hasta que un tipo llamado Sonny Vaccaro ve algo en un chaval de Carolina del Norte.

Un novato llamado Michael Jordan.

Una apuesta imposible

Nike lo quiere a toda costa.

Jordan no quiere saber nada.

Fue la primera vez que un atleta recibía regalías por producto.

Hoy, Jordan gana más de 400 millones de dólares al año solo por royalties.

Un contrato que cambió la historia

En los 80 eso era una locura.

Nike acepta las condiciones.

Y nace el contrato más legendario del deporte.

Air Jordan 1 "Banned"

Rojas, negras y blancas.

La NBA dice: "No cumplen el reglamento."

Nike dice: "Perfecto." Cada multa era pura publicidad.

Campaña publicitaria legendaria: "La NBA las prohibió, pero no puede detenerte a ti."

Jumpman

No era un logo, era una foto.

Hoy es símbolo global.

Deporte, estilo, actitud.

Del baloncesto al streetwear

Las Jordan pisán la calle.

Hip-hop, graffitis, Spike Lee, Do the Right Thing.

Luego Space Jam.

Ya no eran zapatillas.

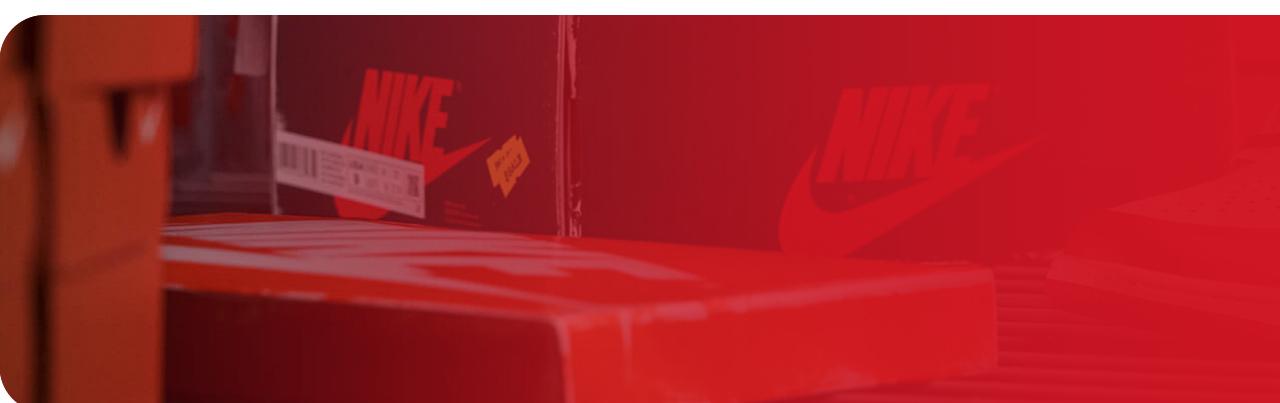
Eran cultura.

El legado

La leyenda ya llevaba 40 años caminando.

Lo que empezó como una apuesta loca,

se convirtió en la marca que cambió el juego para siempre.



OPEN SANS

Cuerpo

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

¡ ! ¿ ? @ # \$ % & () [] { } / \ + - * = : ; , . « » ‘ ’ ’ ’

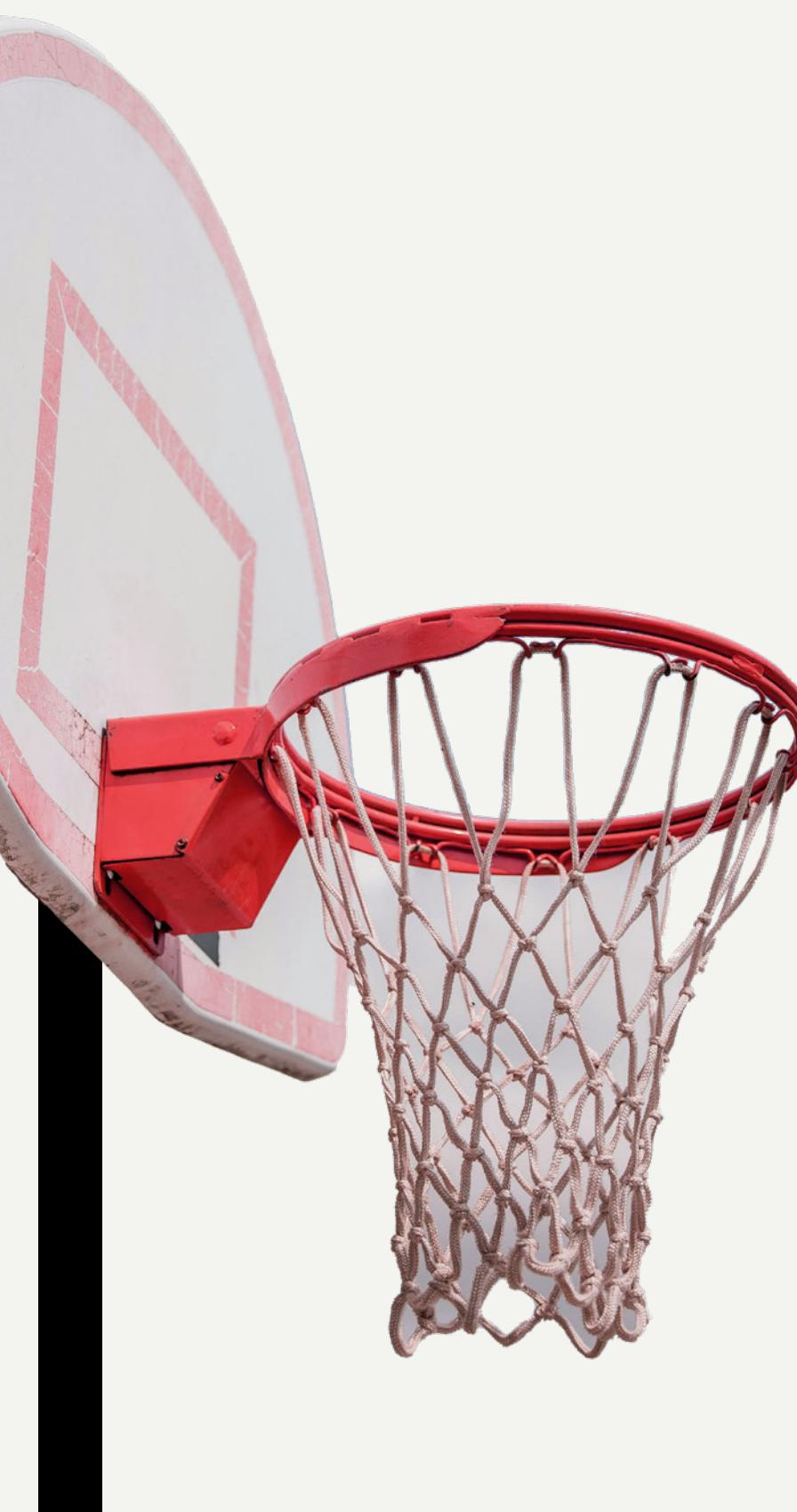
Z
W

V
U

P
O

O
C

S A N S



OPEN SANS
SANTONRS
UNLAMLU

ANTON

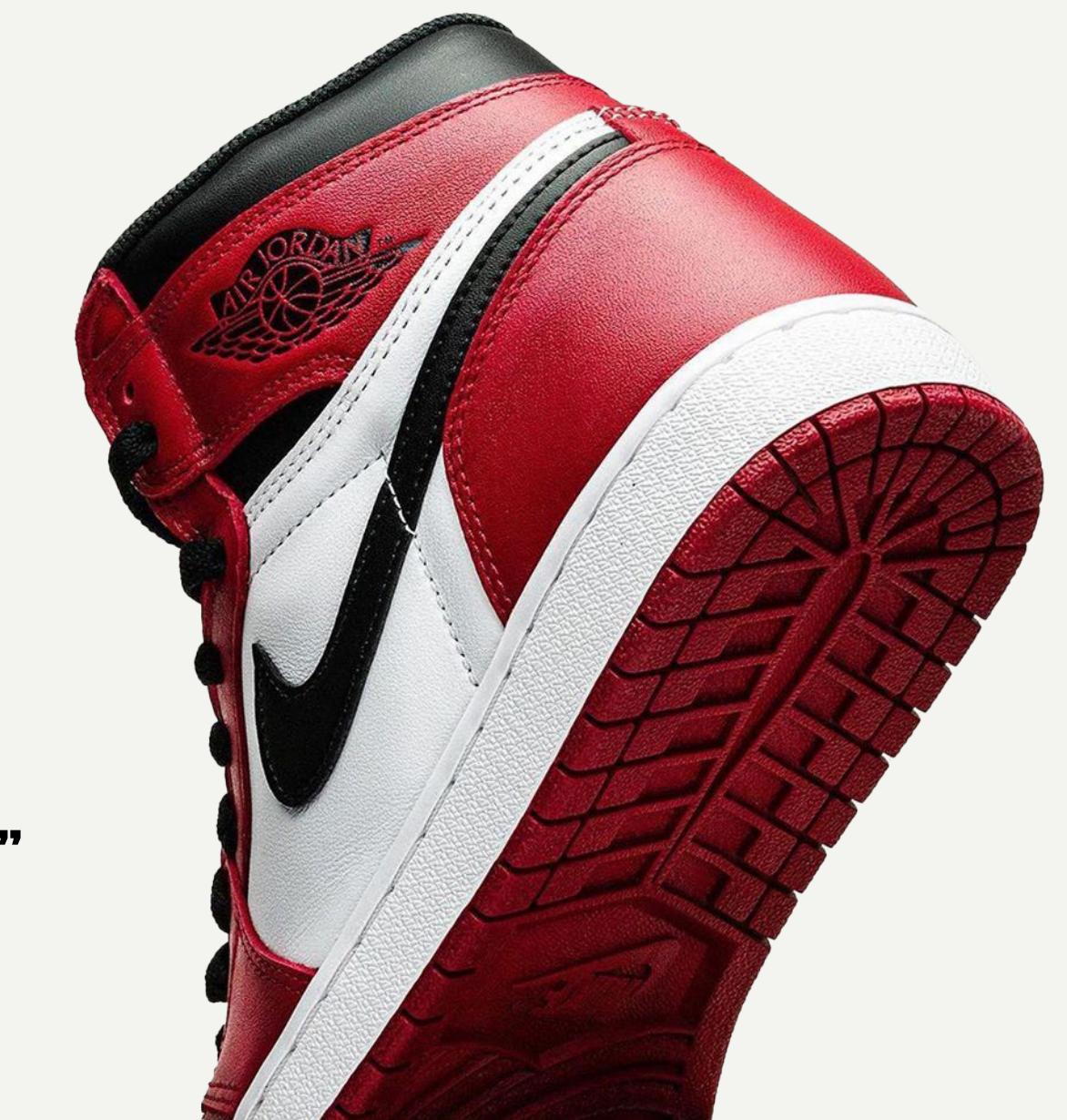
Títulos & subtítulos

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

¡ ! ¿ ? @ # \$ % & () [] { } / \ + - * = : ; , . « » ‘ ’ ’ ’





#d11524



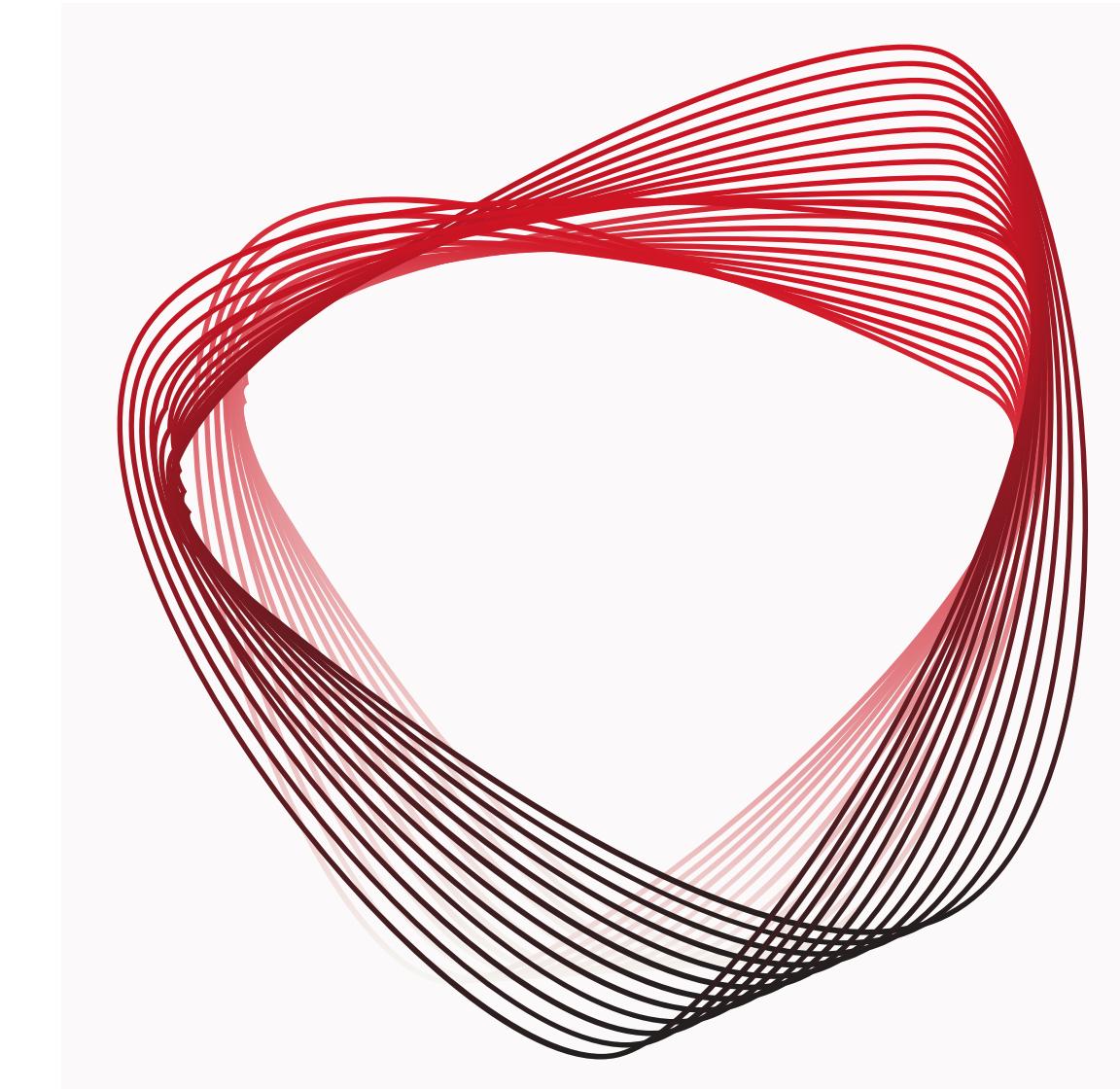
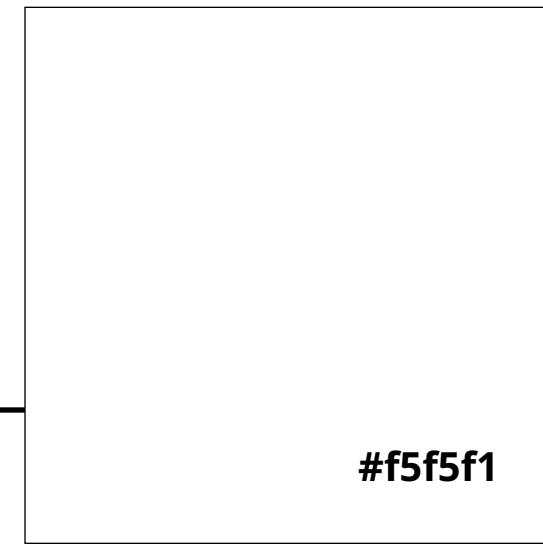
#221f1f



#787878

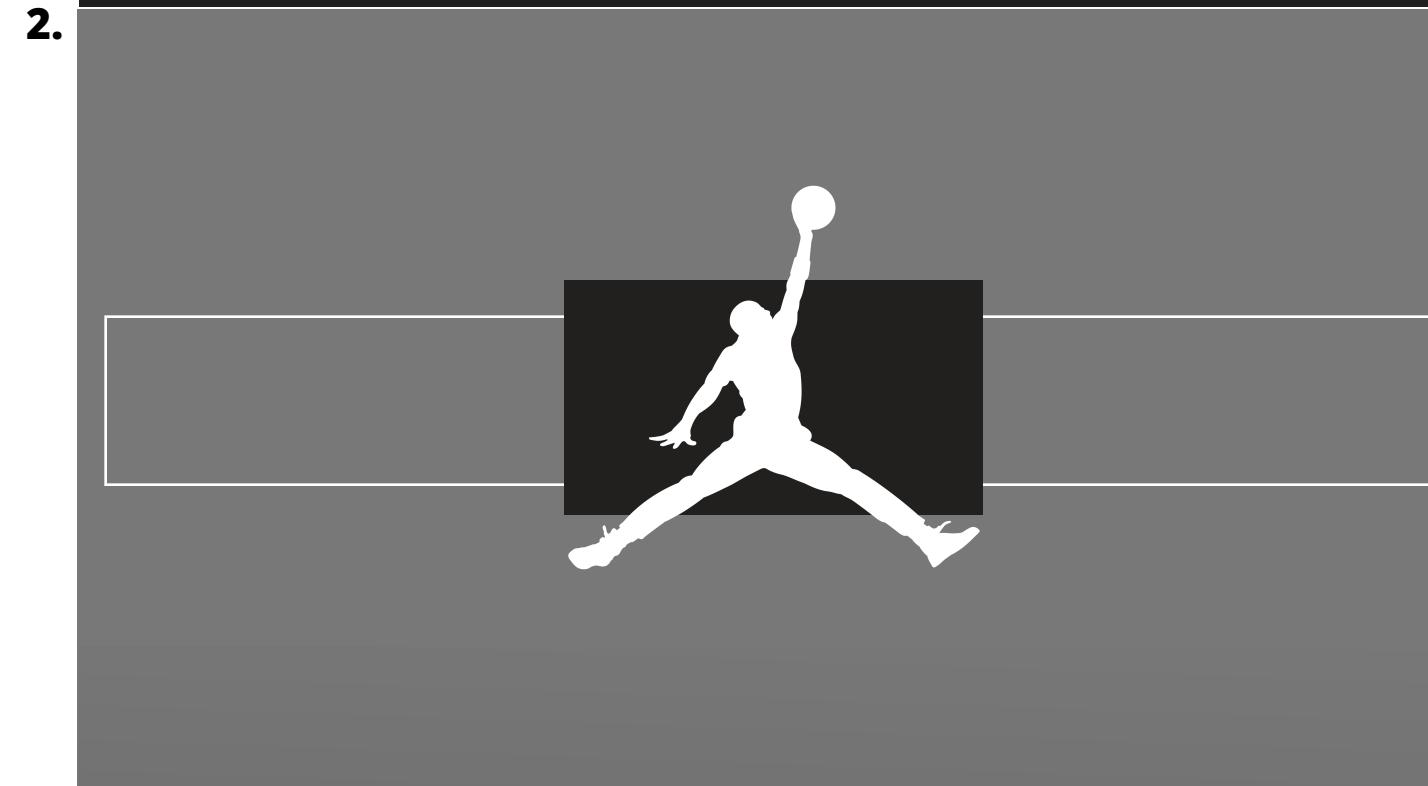


#f5f5f1





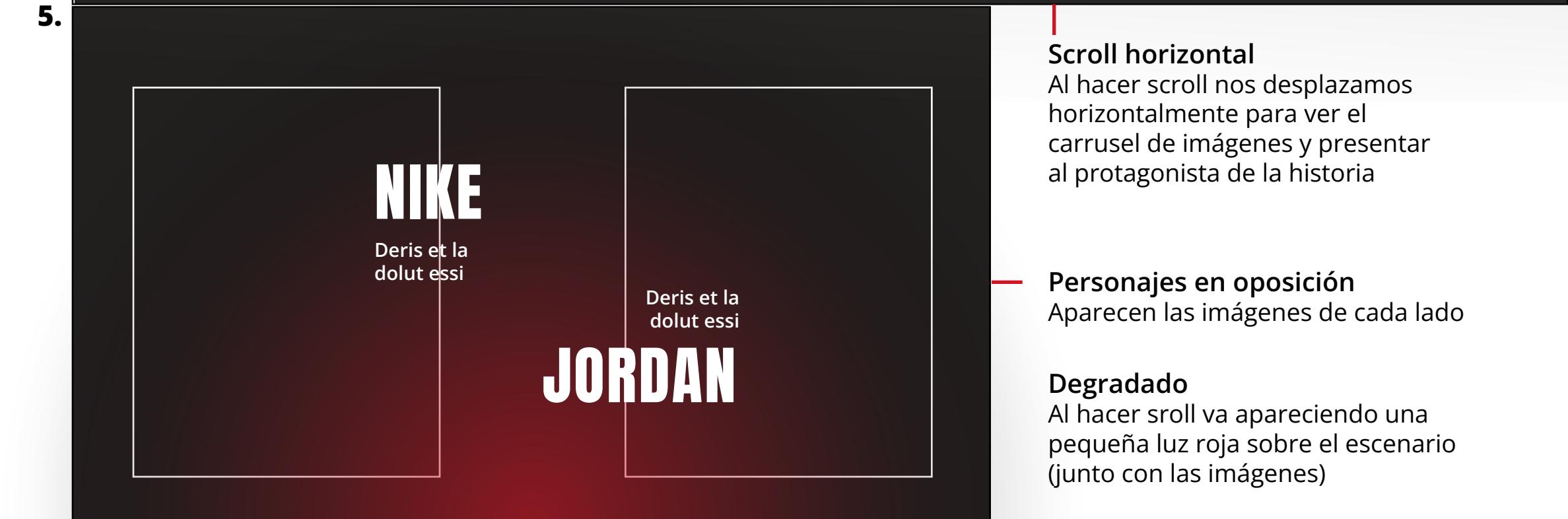
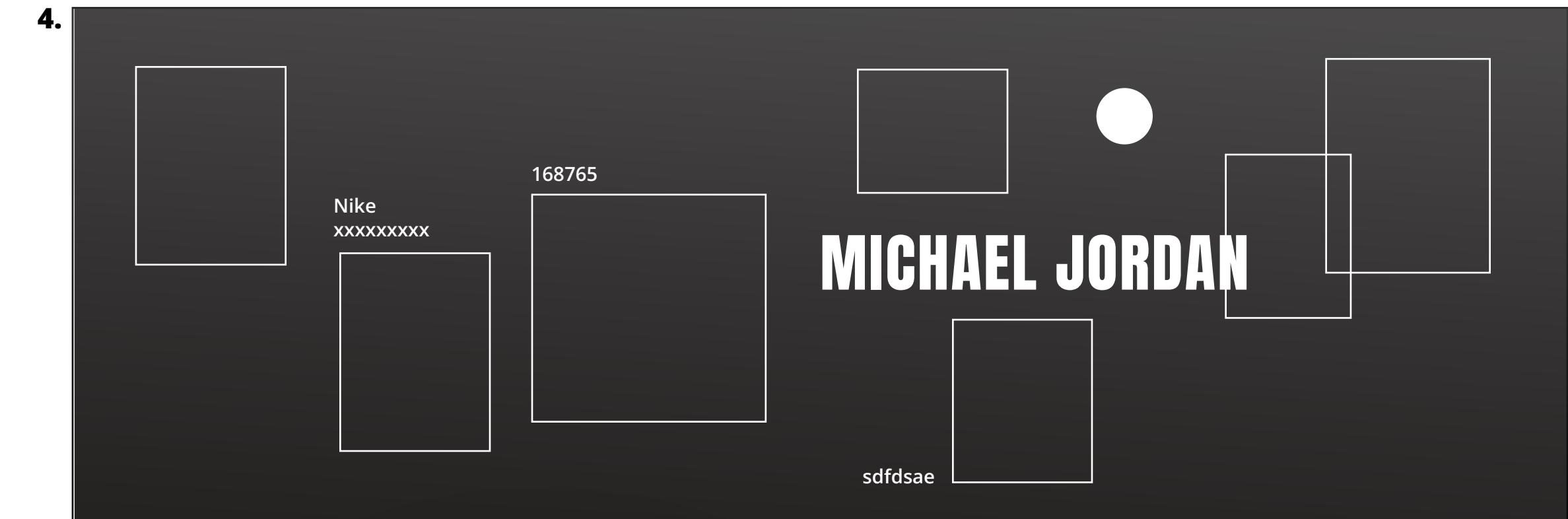
- Zapatilla modelo 3d
Al hacer hover se mueve la zapatilla



- Marco pantalla
Al hacer scroll se va cerrando un marco sobre la primera sección (dejando en el centro la zapatilla) y da paso a la siguiente
- 2 líneas de texto en movimiento
Palabras destacadas



- Intro de la historia
- Al hacer scroll entran los textos y las imágenes desde cada lado

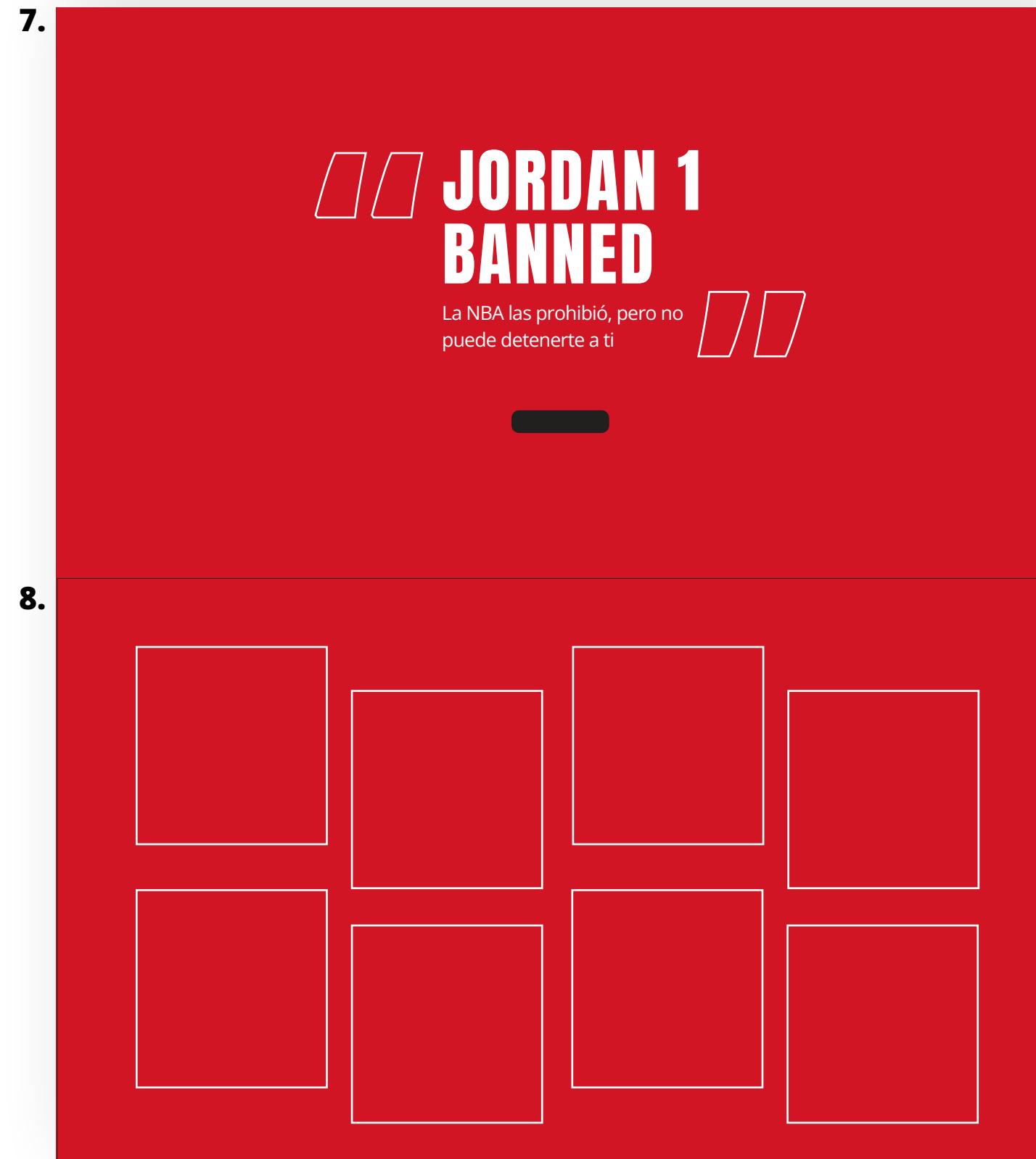


Scroll horizontal
Al hacer scroll nos desplazamos horizontalmente para ver el carrusel de imágenes y presentar al protagonista de la historia

Personajes en oposición
Aparecen las imágenes de cada lado

Degrado
Al hacer scroll va apareciendo una pequeña luz roja sobre el escenario (junto con las imágenes)

Imagen pantalla completa
Sube desde abajo para ocupar toda la pantalla



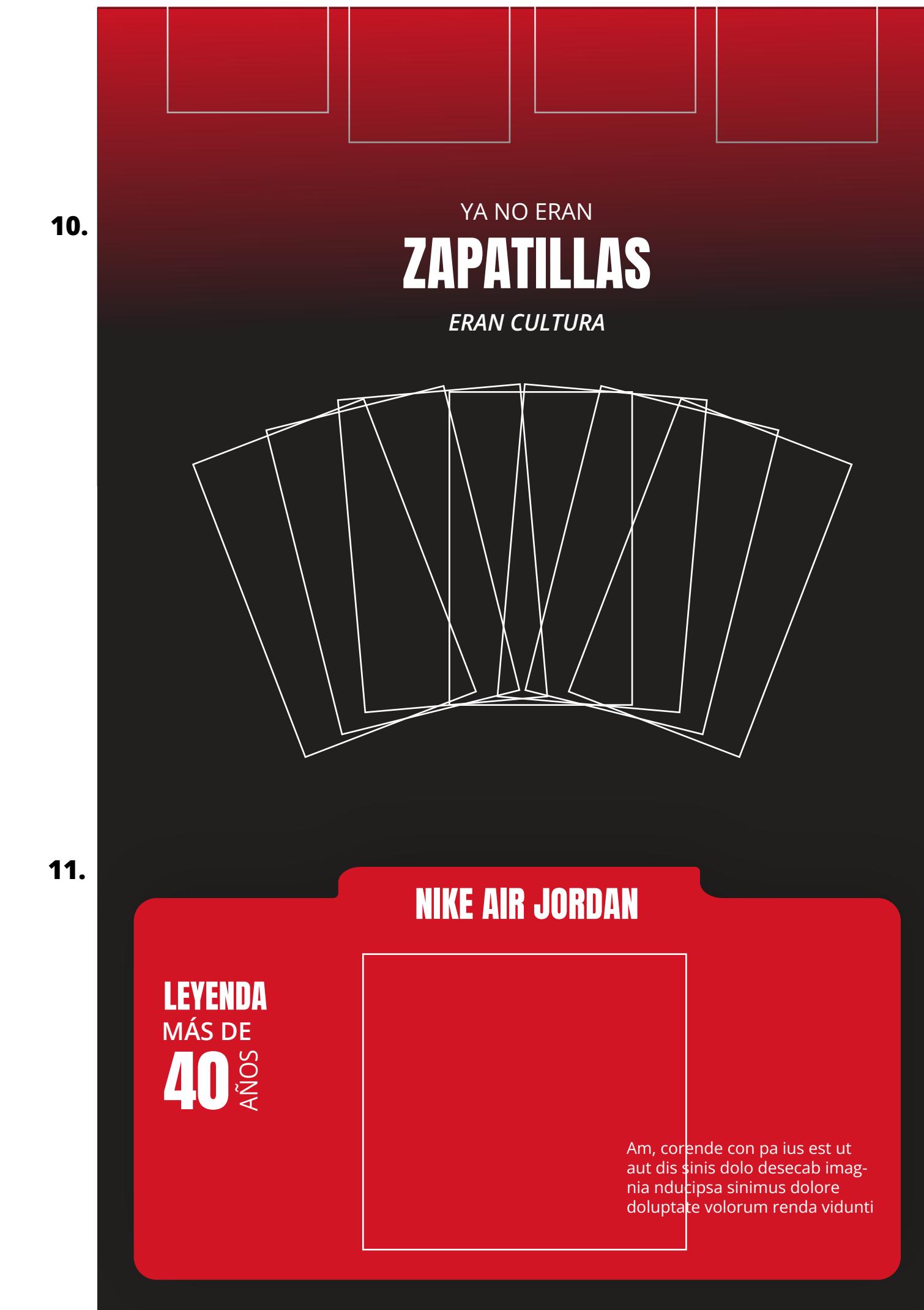
7. **Frase campaña publicitaria**
Al pasar la imagen a pantalla completa llegamos a la sección ya cambiada a rojo (éxito de la colaboración)

Botón
Desplegable para conocer más sobre la historia de la prohibición de las Air Jordan por la NBA

Desplegable nítido, fondo borroso

8. **Galería zapatillas**
Galería para mostrar varios modelos de las air jordan a lo largo de la historia

Imagen de la zapatilla sobre fondo blanco, al hacer hover sobre ellas se muestra una foto de un modelo con ellas puestas



10.

YA NO ERAN
ZAPATILLAS
ERAN CULTURA

11.

NIKE AIR JORDAN

LEYENDA
MÁS DE
40 AÑOS

Am, corende con pa ius est ut
aut dis s̄inis dolo descab imag-
nia nducipsa sinimus dolore
dolupitate volorum renda vidunti

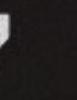
9. **Carrusel Imágenes**
Carrusel de imágenes de las zapatillas en distintos eventos

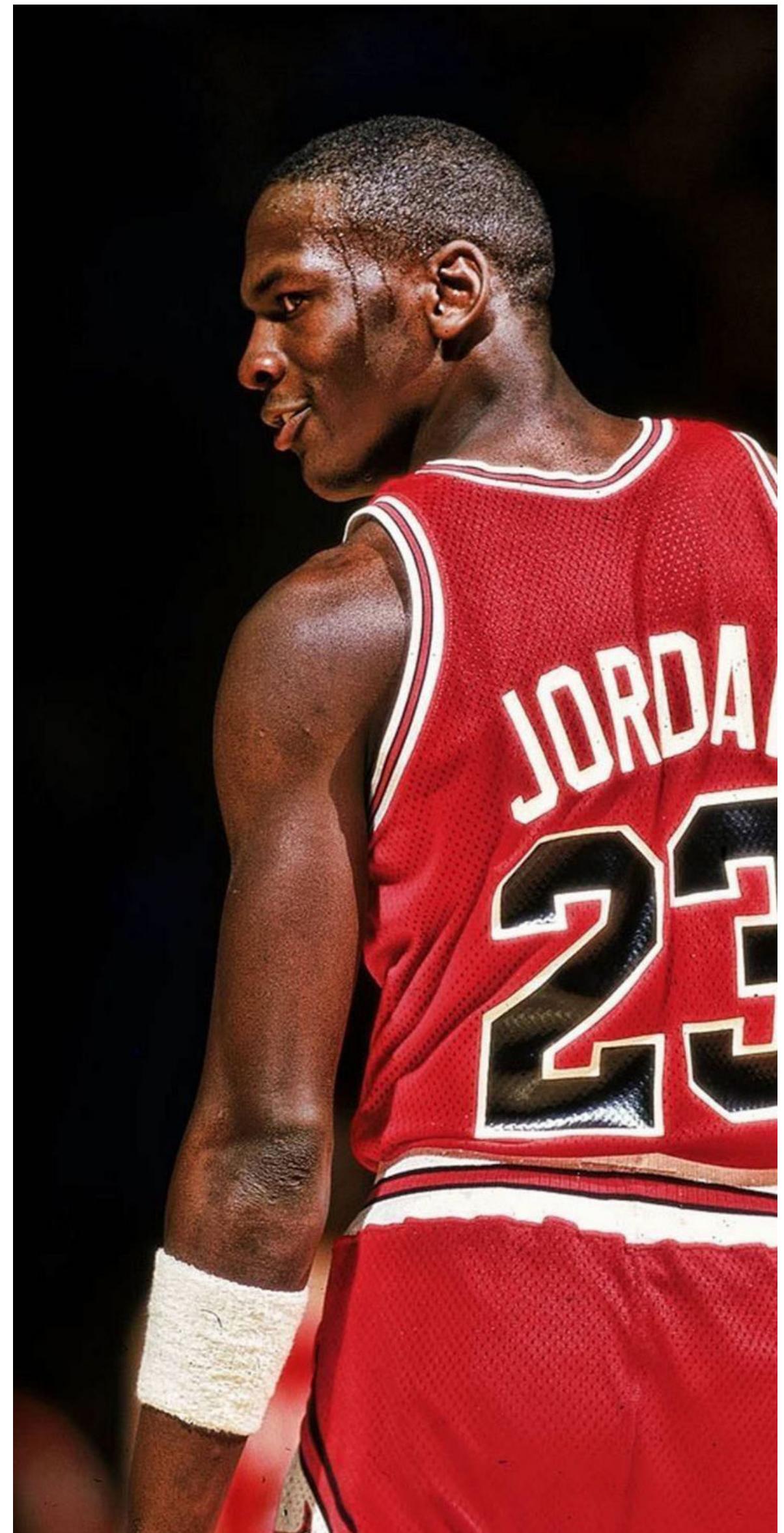
Al hacer hover sobre ellas se destacan y abren espacio entre las demás

10. **Sección final**
Tarjeta efecto 3d al hacer hover



NIKE AIR JORDAN 1







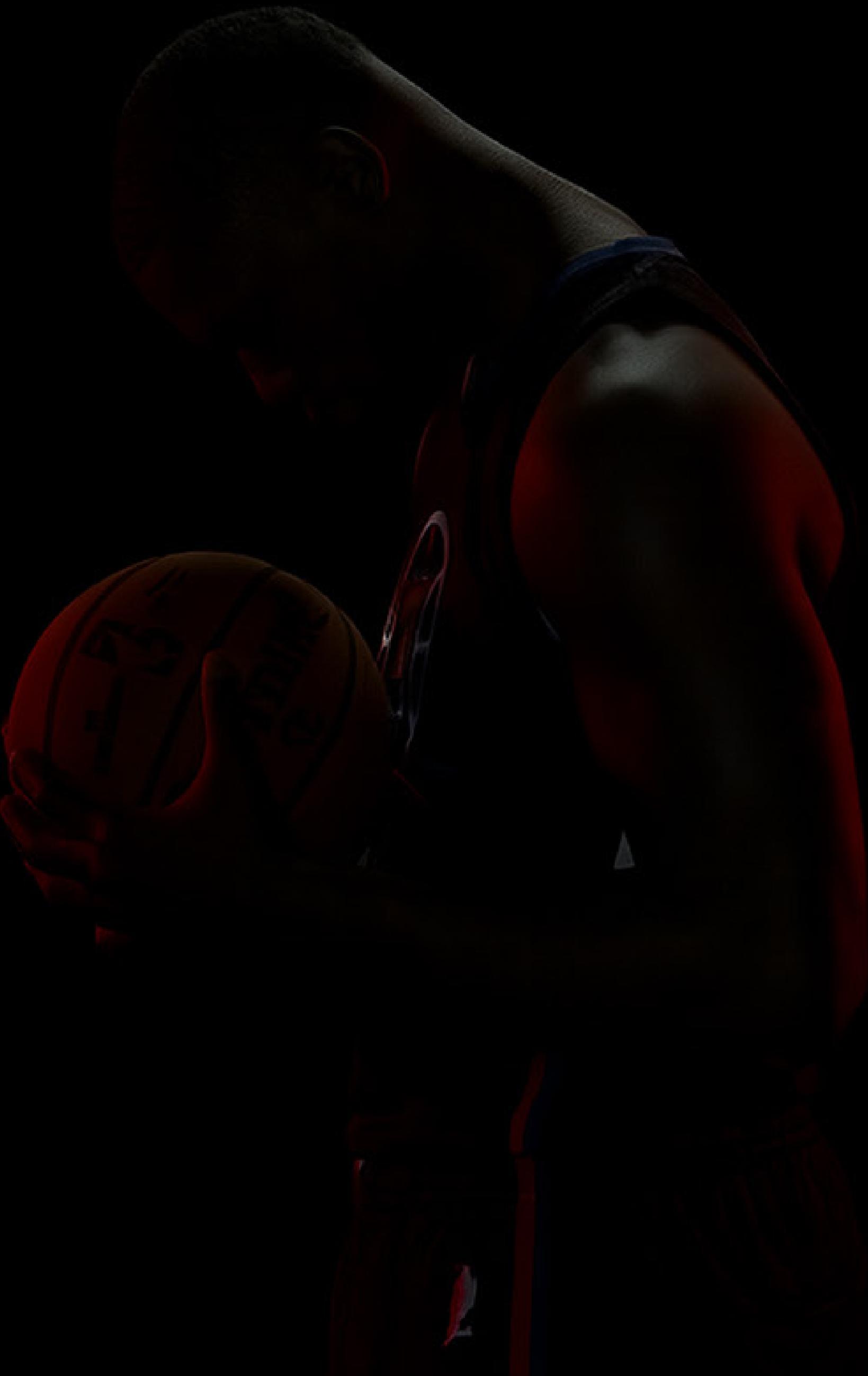
PROCESO

Crear esta página ha sido un viaje bastante completo a la vez que complejo: empecé recopilando referencias, imágenes, estética y el tipo de storytelling que quería conseguir. A partir de ahí preparé unos wireframes básicos (anteriores) para definir la estructura general y el ritmo narrativo, sobre todo pensando en cómo cada sección debía “respirar” y qué sensaciones quería transmitir al usuario al hacer scroll.

Con los wireframes claros, ya pasé a traducir todo eso a código. Empecé a construir el HTML y CSS, cuidando muchísimo la composición, los degradados, los fondos, el ritmo tipográfico y los márgenes para que la experiencia fuese consistente. Es cierto que me quedé demasiado inmerso en la primera sección de la web sin atender a la estructuración básica de la página al completo, lo que me retrasó bastante. En la parte de interacciones y animaciones utilicé GSAP y ScrollTrigger, actores clave para el efecto narrativo: textos que entran desde fuera, imágenes que se mueven con el scroll, secciones que se superponen o cambian según avanza... muchas microinteracciones que le dan vida al storytelling.

Además intenté trabajar una parte bastante visual para la web, como el abanico de imágenes, las galerías con imágenes que siguen al cursor, el scroll horizontal, los degradados entre secciones y las transiciones de fondo. Todo eso fue un proceso de prueba y error, ajustando valores, z-index, transforms y animaciones hasta que la experiencia se sintiera fluida y sin saltos.

Al final, el proyecto combina creatividad, diseño y código a partes iguales: desde la idea inicial y la construcción del moodboard, hasta pulir cada detalle de interacción con GSAP para que la web se sienta dinámica, cinematográfica y coherente de principio a fin.



REFLEXIÓN

Crear un proyecto digital va mucho más allá de escribir código. Este proyecto ha implicado, aunque a una escala pequeña, aprender a organizar ideas, tomar decisiones visuales y técnicas, y sobre todo, enfrentarse a problemas reales que obligan a buscar soluciones creativas.

Durante todo este proceso me he encontrado con momentos de frustración —quizás por no haberme enfrentado nunca a un proyecto de 0 a este nivel— aunque también hemos tenido pequeñas victorias que han hecho que realizar este proyecto y el aprendizaje que nos ha dado haya valido totalmente la pena.

Sobretodo he aprendido a trabajar de forma más ordenada, a documentar mejor cada paso que doy y a entender que el código es un laaaaargo camino de prueba y error en el que cada pequeño obstáculo se puede convertir en una gran oportunidad para crecer.

GitHub: <https://github.com/devnielgit/Air-Jordan>

Web: <https://devnielgit.github.io/Air-Jordan/>

