

Propuesta Individual de Diseño para la Página Principal de la Aplicación de Esports

Alonso Hernández Tavera (@fai-aher)
Propuesta individual de diseño de IU
Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia
Desarrollo de Software en Equipos

1. Requerimientos

Descripción

Cada integrante del equipo debe realizar una propuesta del diseño de la página principal de la aplicación. Para esto debe definir lo siguiente:

1. La navegación:
 - a. Cuáles son los conceptos principales de la aplicación que deben estar disponibles para el usuario. Tenga en cuenta que estos conceptos disponibles principales deben ir en un menú que puede ser horizontal, vertical, o de acordeón.
 - b. Cuando el usuario selecciona un menú ¿se despliega un submenú o se muestra un contenido en la pantalla?
2. El despliegue de la información:
 - a. ¿Qué es lo primero que ven los usuarios que ingresan a la aplicación? ¿qué componente se despliega?
 - b. ¿Cómo se integra la colección de los elementos de su recurso (galería, lista, cards, carrusel, fotos, tabs) en la página principal?
 - c. ¿Cómo selecciona el usuario un detalle del recurso, por ejemplo, haciendo clic sobre la foto, y en cuál zona de la pantalla se va a visualizar el detalle?

Haga su diseño en Figma. Un tutorial sobre cómo usar la herramienta está en [este enlace](#).

2. Desarrollo

2.1 Navegación

a. Conceptos principales que irán en el menú de la aplicación:

- Ir a Página Principal
- Ver Torneos
- Ver Equipos

(estos 3 se podrían cambiar por 'Ver Información Esports')

- Ver Jugadores
- about ASAMIX

b. Cuando el usuario selecciona 'Ir a Página Principal' o 'about ASAMIX' sí se deben mostrar contenidos en la página, en la opción de 'ver Información Esports' se podría desplegar un submenú con los diferentes componentes de los Esports.

2.2 Despliegue de Información

- Lo primero que ven los usuarios al ingresar a la aplicación será un componente general de bienvenida que contenga opciones parecidas al menú en el header pero con un diseño visual más llamativo y temático respecto a los Esport. Este componente hace falta definirlo dentro del proyecto.
- Algunos pocos elementos de los recursos: 'Torneo', 'Equipo' y 'Jugador' se podrían mostrar en forma de tarjetas en la página principal, al lado del menú llamativo, para dar una primera impresión de los elementos. Se puede añadir la opción de que, al hacer click sobre esas tarjetas, se redirija al usuario a la página de ese recurso y se seleccione el mismo elemento y se muestre su detalle.

También, se puede mostrar el logo del grupo 'ASAMIX' junto a una descripción del grupo en el footer. Esta descripción no será tan extensa a comparación de la que se encontrará en el apartado de 'about ASAMIX'.

- Para ver el detalle de un recurso, se habilitará la opción de dar click sobre la foto del recurso mostrada en una tarjeta de bootstrap.

2.3 Diseño visual en Figma

