

GUIA DE ESTILOS DE GRAFIK



ÍNDICE

1. HEURÍSTICAS DE NIELSEN

- a. VISIBILIDAD DE ESTATUS Y SISTEMA
- b. ALINEACIÓN ENTRE SISTEMA Y MUNDO REAL
- c. CONTROL Y LIBERTAD PARA EL USUARIO
- d. CONSISTENCIA Y LIBERTAD PARA EL USUARIO
- e. RECONOCIMIENTO ANTES QUE REACCIÓN
- f. PREVENCIÓN DE ERRORES
- g. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO
- h. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA
- i. AYUDAR A LOS USUARIOS CON LOS ERRORES
- j. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

2. AUDIENCIA PROMEDIO

3. COLORES

4. TIPOGRAFÍAS

5. ESTILO IMAGENES

6. TONO COMUNICACIONAL

1. HEURÍSTICAS DE NIELSEN

a. VISIBILIDAD DE ESTATUS Y SISTEMA

Hablamos de ciertos elementos los cuales ayudan al usuario en su experiencia con la web ya sea un hover en un botón de enviar o un formulario el cual te indique de que elementos se necesitan para rellenar los campos.

En nuestra aplicación web implementaremos elementos como hover en ciertos botones de la web, elementos los cuales hagan que el usuario decida comprar un juego en nuestra página ya sea ayudando con las operaciones bancarias o situando bien los precios de los juegos o incluso un formulario donde los campos estén bien explicados y que si tiene ciertos requisitos se exponga claramente o que se necesita para rellenarlo correctamente.

Estos elementos aunque no sean muy vistosos no solo conseguiremos que la web sea más atractiva sino que consiga ser más usable.

b. ALINEACIÓN ENTRE SISTEMA Y MUNDO REAL

Son elementos los cuales nos facilitan la experiencia de usuario ya sea auto rellenando con ciertas palabras ya escritas o si buscaste una cosa con un nombre que no existe que busque ciertas cosas con un nombre parecido.

En nuestra aplicación web podemos aplicarlo al botón de búsqueda que o autorellene o que ponga debajo palabras parecidas y si aun así el nombre no está bien escrito o no es lo que el usuario desea buscar una vez la búsqueda ya implementada ofreceremos juegos parecidos al que el usuario desea buscar.

c. CONTROL Y LIBERTAD PARA EL USUARIO

Se refiere a que le demos al usuario la libertad de que pueda utilizar la página como desee.

Este apartado lo podemos aplicar a cuando el usuario vaya a comprar un juego y le aparezca una alerta que le diga si desea comprar el juego porque muchas veces puede ocurrir que este no desea comprar ese juego y desea cancelar la acción así que de esta manera podemos no solo proporcionar seguridad al usuario sino también la tranquilidad de que si se equivoca puede solucionarlo.

d. CONSISTENCIA Y LIBERTAD PARA EL USUARIO

Se refiere a que la página no genere dudas o que la página cumpla las expectativas del usuario.

Una manera de solucionar este apartado es poniendo botones o elementos claros en la web provocando así una sensación positiva para el usuario.

e. RECONOCIMIENTO ANTES QUE REACCIÓN

Hace referencia a aquellos elementos que nos recuerden de donde hemos venido o hacia donde va a ir.

Un ejemplo aplicable a nuestra aplicación web es un botón de retroceso en alguna parte bien visible de la página para que el usuario no tenga ninguna dificultad de volver a la página anterior si así lo desea.

f. PREVENCIÓN DE ERRORES

Son ciertos elementos que se usan para evitar posibles errores o avisar de acciones que puedan desencadenar un error. Un ejemplo claro sería el aviso de “No ha rellenado este campo, ¿seguro que quiere continuar con la operación?”.

Dirigido a nuestra página podemos poner por ejemplo los fallos que salen al no rellenar de manera correcta un campo.

g. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO

Una página web tiene que tener una interfaz tanto eficaz para los usuarios veteranos como ayudas para los nuevos usuarios.

La interfaz de nuestra página es muy sencilla de entender ya que cada uno de los puntos clave para la navegación están debidamente señalizados. Además contamos con una serie de extensibles que sirven como atajo para desplazarse por la página de manera rápida. Por último pero no menos importante hemos añadido a la página una opción que sirve como introducción con diversos mensajes concisos de los diferentes componentes de la página para facilitar su lectura.

h. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA

Esta característica indica que en la interfaz solamente tiene que aparecer la información estrictamente necesaria para el usuario en ese momento.

En nuestro caso hemos reducido la cantidad de información hasta que hemos encontrado una armonía entre la cantidad de información en pantalla y la posible saturación de un cliente promedio. En algunas partes de la página hemos tenido que poner más información, pero nunca sin sobrecargar.

i. AYUDAR A LOS USUARIOS CON LOS ERRORES

Los errores son parte del aprendizaje. Por ello hay que avisarle de manera correcta de los errores que ha cometido y señalar de manera detallada que lo ha causado.

En nuestro caso hemos detallado una buena parte de los posibles errores que el usuario pueda cometer a la hora de navegación, rellenar campos..., pero hay ciertos errores que se tiene que avisar de manera ambigua para proteger la integridad de la página y la privacidad de los usuarios. Un ejemplo claro de los errores que hemos avisado son el estilo de contraseña a la hora de registrarse. Por otro lado, uno que hemos dejado de manera **ambigua** ha sido por ejemplo el fallo al hacer login, diciendo que o el usuario o la password son erróneas.

j. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

En toda página web o servicio siempre tiene que haber una opción para obtener ayuda sobre algo referido al producto, como un foro, un teléfono de contacto o una FAQ(frequently asked questions) que sirven al cliente o usuario para obtener ayuda sobre alguna duda que tenga.

Nosotros hemos ofrecido diversos modos para contactar con nuestro soporte, ofreciendo nuestro correo de empresa, teléfono de contacto y hasta un modo en la página para chatear con alguno de nuestros desarrolladores. También tenemos en la página de soporte la lista de FAQ pero al ser una página web no hemos puesto una guía escrita ya que

pensamos que una página web no sería el mejor lugar para poner un manual de uso.

2. AUDIENCIA PROMEDIO

Nuestra web está pensada sobre todo para un público joven, desde una edad aproximada de 14 años hasta los 30 años de edad.

Si es verdad que hay mucho más público desde los 14 hasta los 24, a partir de esa edad el número de jugadores va decreciendo, por lo cual nuestra página es de estilo juvenil, pero más elegante, para atraer a esos jugadores que ya no son tan jóvenes, por lo cual una página muy vistosa puede no gustarles, y a los jugadores más jóvenes mediante una web no tan elegante que les atraiga a nuestra página.

3. COLORES

Para nuestra web hemos elegido esta paleta de colores, ya que casi todas las páginas de este estilo, tienen colores muy chillones. Para nuestra web decidimos coger varios colores algo chillones, pero no tan chillones para que a los usuarios no se les canse demasiado la vista, ya que estar durante un largo periodo de tiempo mirando colores muy fuertes puede llegar a marear al usuario o incluso dañar la vista, y eso no lo queremos en nuestra página.

Los colores azul y violeta, se utilizan para botones y formularios, tanto el de registro como el de login.

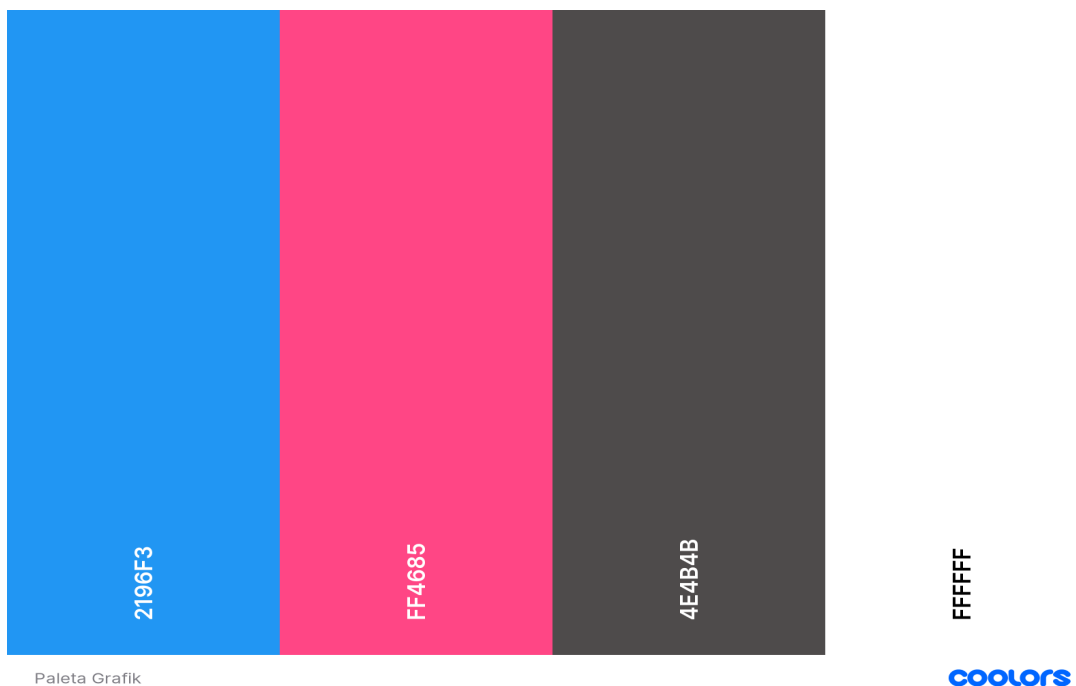
El color gris se utilizó para poner un fondo a los formularios para que se distingan del fondo.

El fondo de la página tiene una imagen personalizada, con colores oscuros, para que el usuario no se canse de tantos colores.

El blanco se utiliza para la tipografía de la página, ya que como el fondo es de color oscuro, no podríamos utilizar un color de letra muy oscuro, ya que sería muy difícil de ver, por lo que nos decidimos por poner el color blanco.

Este color también se utiliza para algunos complementos de la web como las líneas separadoras.

En la siguiente imagen se pueden observar los colores exactos que hemos elegido para nuestra home page.



4. TIPOGRAFÍAS

Para nuestra página la tipografía utilizada, es la misma para casi toda la web, la única tipografía distinta es la del logo de la página de juegos, la cual es una tipografía custom que realizamos nosotros para que el logo se vea vistoso.

Al principio decidimos usar una tipografía que fuera del estilo de nuestra página, escogimos una tipografía de tipo pixel, pero al final decidimos que no era la mejor idea ya que muchas personas podrían no llegar a leer la letra debido a que la letra está muy junta y es difícil de distinguir.

BCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

BCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Así que al final nos decidimos por la tipografía Poppins+sans-serif, ya que es una letra que se puede leer muy bien y es una letra sencilla.

Regular 400 at 48px

Whereas a common
understanding of these
rights and freedoms is

Regular 400 at 36px

No one shall be held in slavery or
servitude; slavery and the slave
trade shall be prohibited in all their
forms.

Regular 400 at 32px

Regular 400 at 21px

No one shall be subjected to arbitrary arrest, detention or
exile. Everyone is entitled in full equality to a fair and public
hearing by an independent and impartial tribunal, in the
determination of his rights and obligations and of any
criminal charge against him. No one shall be subjected to
arbitrary interference with his privacy, family, home or
correspondence, nor to attacks upon his honour and
reputation. Everyone has the right to the protection of the law
against such interference or attacks.

Regular 400 at 16px

Everyone has the right to freedom of thought, conscience and religion; this right
includes freedom to change his religion or belief, and freedom, either alone or in
community with others and in public or private, to manifest his religion or belief
in teaching, practice, worship and observance. Everyone has the right to
freedom of opinion and expression; this right includes freedom to hold opinions
without interference and to seek, receive and impart information and ideas
through any media and regardless of frontiers. Everyone has the right to rest
and leisure, including reasonable limitation of working hours and periodic
holidays with pay.

Activar Windows

5. ESTILO

Imágenes

Franches (aquí explica el tema del logo y los iconos que hemos elegido)

El estilo de imágenes es las características principales que tienen las fotos de nuestra página ya sea la tonalidad de las imágenes, si estas tienen bordes difuminados, si tienen una estética vintage o más moderna...

En nuestro caso la gran mayoría de imágenes que hemos escogido están relacionadas con el mundo del gaming las cuales tienen características tales como contrastes entre tonos oscuros y claros, logos muy vistosos y llamativos o ilustraciones que estén relacionadas con el juego en cuestión las cuales intentan atraer a usuarios.

Con respecto a nuestro logo decidimos hacer dos diferentes, uno para la página y uno para nuestra empresa.

LOGO GRAFIK GAMES

El primero es el logo de la página en cuestión el cual podemos observar que tiene un mando y el nombre de la página, en este caso, Grafik Games. Decidimos escoger los colores azul y rosa/morado tanto para el logo y el nombre porque tienen un buen contraste además de que se ve bonito el contraste entre los dos.

El logo es un mando el cual está dividido por el nombre para hacer referencia a que es una página de videojuegos.

La tipografía utilizada en el logo es una especial que decidimos poner debido a que quedaba muy bien y se puede apreciar correctamente el nombre de la página, además de que da la sensación de ser algo más 'gaming' que algunas otras que podríamos haber elegido.

El logo en cuestión está justo debajo.



Logo Grafik Games

LOGO GRAFIK

El segundo logo en cuestión es el de nuestra empresa, Grafik. Este logo se caracteriza por tener un trazo redondo alrededor del nombre y el logo además de los ya mencionados logo y nombre.

Con respecto al logo podemos observar que es una nube y una pestaña de un navegador dando a saber de somos una empresa de Desarrollo Web.

La tipografía del nombre es una especial que decidimos poner únicamente para el logo de la empresa ya que aparte de ser bonito se puede leer perfectamente.

La paleta de colores elegida para este logo es parecida al que utilizamos para realizar el logo de nuestra página web pero el azul escogimos uno un poco más oscuro para que el contraste fuese algo menos brusco.

El logo en cuestión del que hemos hablado está justo debajo.



Logo Grafik

6. TONO

COMUNICACIONAL

Por último continuaremos con el apartado del tono de la página, donde explicaremos el léxico y la tonalidad que se utilizará en toda la página.

En primer lugar, debemos tener en cuenta que esta página está principalmente orientada a un público joven, ya que las personas que comprenden el rango de edad entre los 18-35 años serán quienes visiten más seguido esta web y puedan adquirir los productos expuestos en primera instancia. Esto no quiere decir que el resto del público no pueda o no vaya a acceder a esta web, pero tendrán más restricciones a la hora de adquirir los productos o a la hora de navegar en la web (entramos en el apartado de usabilidad y accesibilidad de la web).

Según esto, nos decantamos por un lenguaje más informal, con llamadas a la interacción del cliente con los productos. Creemos que utilizando un lenguaje cercano al cliente y un tono relajado conseguiremos que este se sienta cómodo comprando y por lo tanto, una mayor repercusión de cara a este público. Bajo ningún concepto se debe utilizar un lenguaje soez o discriminatorio ni demasiado cercano, siempre desde el respeto hacia el cliente. En cuanto a mensajes dentro de la tienda (mensajes de error, carga, etc), se pueden utilizar referencias a la temática de la web, es decir, mensajes relacionados con videojuegos.