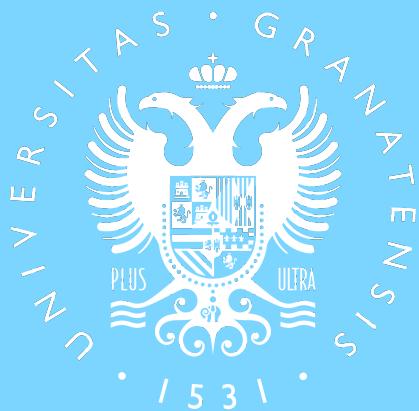


Diseño de Interfaces de Usuario



UNIVERSIDAD DE GRANADA

DIU3.JoinsTheBattle

Justificación de patrones y diseño

Alessandro Rinaldi Gómez
Germán Castilla López
Fecha de Entrega: 24 de abril de 2020



. Índice

I. Tipografía	2
II. Colores	2
III. Logo	4
IV. Iconografía	4
V. Las partes y el todo	4



I. Tipografía

La tipografía elegida para el proyecto que estamos desarrollando es una de palo seco debido a que se va a utilizar siempre en medios digitales y esto facilita su lectura y evita cansar la vista del usuario. También hemos pensado que esta tipografía tiene que ser todo funcional, es por eso que la hemos sacado de Google Fonts, porque ¿de qué nos hubiera servido elegir la tipografía más bella, si luego el dispositivo que se conecte a la página no la tiene y en su lugar usa una por defecto? Usando de este tipo evitamos justamente ese problema, siendo que es el servidor el que proporciona la tipografía y no el cliente.

Sabemos que las tipografías son como la voz de las aplicaciones, y siendo que nuestra aplicación se centra en actividades queremos que transmita energía al leerla. Es una tipografía con un estilo desenfadado, simple y muy divertido. Estamos hablando de *Varela Round*. Por supuesto esta es una fuente *Open Font*, por lo que podremos usarla sin problemas en nuestra página web.

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.
La cigüeña toca el saxofón detrás del palenque de paja.
1234567890

II. Colores

Si anteriormente dijimos que la tipografía era la voz de nuestra aplicación, en este caso los colores que usemos para darle forma serán su alma.

Basándonos en los principios psicológicos del color, hemos elegido dos tonos en concreto para nuestra aplicación. El primero es un color que simboliza diversión, juventud, optimismo y creatividad. Automáticamente cuando vemos este color lo podemos relacionar con el sol, el verano, la cerveza, etc. Su color hexadecimal es **#FFF660** y se vería de la siguiente manera:





El otro color que hemos elegido tiene que ver con el anterior por dos razones: su contraste y su significado conjunto. El segundo color simboliza la libertad y cuando lo vemos podemos pensar en el cielo o el mar. Su color en hexadecimal es **#7BD5FF** y se ve de la siguiente manera:



Cuando los vemos de forma conjunta, queda de la siguiente manera:



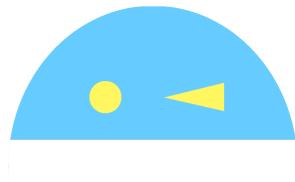
Juntos, nos hace recordar o imaginar paisajes paradisíacos como una playa (arena de playa y cielo azul), o bien un campo de trigo.





III. Logo

Como toda buena aplicación que se precie, debe tener un logo que se reconozca a simple vista y que sea capaz de quedarse marcado en la gente. En la anterior práctica ya explicamos en qué se basaba nuestro logo. Jugábamos con las iniciales del nombre *Do it!*. Ahora solo lo hemos cambiado ligeramente para que se adapte al nuevo paradigma. Si usamos el logo con los colores de la página, quedará tal que así:



IV. Iconografía

Para la iconografía decidimos que fueran lo más minimalistas posibles con el objetivo de que la imagen represente justo lo que queremos, ese concepto básico. A la vez queríamos que tuviera un aspecto amigable. A través de la página onlinelogomaker.com realizamos un aproximado de como serían los iconos respetando los colores de la página. Por ejemplo, el icono del creador de actividades quedaría de la siguiente manera:



V. Las partes y el todo

Ahora, veremos como quedan todos los elementos que hemos estado trabajando en una pequeña simulación de como quedaría la página principal de la página de *Do it!*.

