

Proyecto ACTEA

ALTO CAMPOO TODO EL AÑO

Diseño de
Interfaces Web

Jonathan Menocal

Fernando Sánchez

IES AUGUSTO GONZÁLEZ DE LINARES

2º FP GS - DAW

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción.....	4
1.- Documentación inicial	5
1.1. OBJETIVO Y TEMÁTICA.....	5
<i>Estrategia de Actuación</i>	5
1.2. PÚBLICO OBJETIVO	6
<i>Senderistas y Amantes de la Naturaleza</i>	6
<i>Turismo Familiar Activo.....</i>	6
<i>Deportistas de Montaña.....</i>	6
<i>Turistas Culturales e Históricos</i>	6
<i>Visitantes Locales y de Escapada</i>	7
1.3. MAPA DE NAVEGACIÓN.....	7
<i>Nivel 1: Menú Principal.....</i>	7
<i>Nivel 2: Subsecciones.....</i>	8
2.- WireFrames y Arquitectura de la Información	9
2.1. JERARQUÍA VISUAL	9
2.2. ESTRUCTURA INFORMATIVA DE LA JERARQUÍA.....	11
<i>Navegación Global</i>	11
<i>Contenido Principal</i>	12
2.3. APLICACIÓN DE PRINCIPIOS DE GESTALT.....	13
<i>Ley de la Continuidad</i>	13
<i>Ley de la Proximidad</i>	13
<i>Ley de la Similitud.....</i>	14
<i>Principio de Figura y Fondo</i>	14
<i>Ley de la Simetría</i>	14
<i>Ley del Movimiento Común (Dirección Común).....</i>	14
<i>Ley de la Prägnanz (Simplicidad).....</i>	14
3.- Criterios de Navegabilidad	15
3.1. COHERENCIA Y NAVEGABILIDAD	15
3.2. JUSTIFICACIONES DEL DISEÑO APLICADO.....	15
4.- Guía de Estilos y Recursos	16
4.1. PALETA DE COLOR Y CONTRASTE	17
4.2. TIPOGRAFÍA Y JERARQUÍA TEXTUAL	18
4.3. USO ADECUADO DE LAS FUENTES TIPOGRÁFICAS.....	19
4.4. ICONOGRAFÍA Y COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO	20
<i>Estándar Técnico: Implementación de Vectores.....</i>	20
<i>Principios de Diseño y Aplicación.....</i>	21
<i>Especificaciones de Uso y Accesibilidad.....</i>	21
<i>Estados Interactivos para Iconos.....</i>	22
<i>Biblioteca de Iconos y Mantenimiento</i>	22
4.5. COHERENCIA ESTÉTICA GENERAL	23
<i>Principios Rectores de la Coherencia Visual</i>	23
<i>Sistema de Retícula y Espaciado.....</i>	24
<i>Consistencia Multiplataforma (Responsive)</i>	24
<i>Biblioteca de Componentes (Component Library)</i>	24

Auditoría y Control de Calidad.....	25
5.- Maquetación Base (HTML5 & CSS3).....	26
5.1. SEMÁNTICA HTML5.....	26
5.2. ORGANIZACIÓN DE LAS HOJAS DE ESTILO (CSS).....	26
5.3. NAVEGACIÓN COHERENTE	26
5.4. DISEÑO LIMPIO Y EQUILIBRADO	26
6.- Diseño Adaptativo y Responsivo	27
6.1. ADAPTACIÓN A DIFERENTES DISPOSITIVOS.....	27
6.2. CONSISTENCIA VISUAL.....	27
6.3. LEGIBILIDAD Y USABILIDAD	27
6.4. VALIDACIÓN DE HOJAS DE ESTILO CONFORME A ESTÁNDARES	27
7.- Prototipo Final	28
7.1. INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA	28
7.2. RENDIMIENTO Y OPTIMIZACIÓN	28
7.3. CRITERIOS DE ACCESIBILIDAD	28
7.4. COHERENCIA GLOBAL.....	28
7.5. VISUALIZACIÓN DEL PROTOTIPO WEB.....	28
Conclusiones	29
BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS UTILIZADOS.....	29
BIBLIOGRAFÍA DE FUENTES CONSULTADAS.....	30
Anexos	31
ANEXO 1: BOCETOS INICIALES A MANO (BAJA FIDELIDAD)	31
ANEXO 2: WIREFRAMES DE EJEMPLO.....	34

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto se encuentra **organizado** por **Apartados** a razón de **1 Apartado por Semana de Trabajo efectivo (4 Horas por Apartado)**, además de las **Horas Extra** realizadas para la **ampliación** de cualesquiera de los **Contenidos** y la **elaboración pormenorizada** del presente **Informe de Documentación**.

Se ha elaborado este Documento en base a los Requerimientos del Proyecto:

1. **Trabajar en Equipo** con otro **Compañero** (Fernando Sánchez), realizando el Proyecto en parejas **cumpliendo** con los **Plazos** establecidos para su **Entrega**.
2. **Diseño y Desarrollo** de un Portal **Web** Interactivo (*En este caso, sobre el fomento de las Actividades Alto Campoo además de la Estación de Esquí*).
3. Todo el proceso ha de seguir el enfoque de **Diseño Centrado en el Usuario** (DCU): Accesible, Usable, Adaptable y con Identidad Visual coherente.
4. El Resultado final es una **Web Navegable y Responsiva**, centrada en la **Usabilidad, Accesibilidad y Coherencia Visual**, compuesta por un conjunto de **Páginas HTML** que están **interconectadas** con un mismo Estilo CSS.

1.- DOCUMENTACIÓN INICIAL

1.1. Objetivo y Temática

Este Proyecto tiene como **objetivo** principal **impulsar la reactivación económica y turística del área de Alto Campoo**, trascendiendo la estacionalidad asociada a la operación de la Estación de Esquí. La finalidad es **dinamizar la actividad económica del territorio** de manera sostenida y **atemporal**, mitigando la dependencia del periodo invernal.

Estrategia de Actuación

Para alcanzar este **propósito**, se propone el **diseño** y la **implementación** de un **plan de acción** estructurado en torno a los siguientes **ejes**:

1. **Desarrollo de Producto Turístico:** Creación de una **oferta diversificada** que incluya el diseño de **rutas de paseo señalizadas** y la **programación de actividades de ocio** sostenibles, respetuosas con el medio ambiente.
2. Puesta en **Valor del Patrimonio:** Difusión y **promoción** del rico **patrimonio cultural y natural** de la zona como **pilares fundamentales** de su oferta de valor.
3. **Impulso al Entramado Económico Local:** Generación de un **impacto dual**, tanto **turístico como económico**, para beneficio del **tejido empresarial**. Esto incluye la **creación de nuevas oportunidades de negocio** para sectores como:
 - **Alojamientos rurales.**
 - Servicios de **estacionamiento para vehículos y autocaravanas.**
 - Empresas de **alquiler de equipamiento deportivo** y de ocio.
 - Establecimientos de **hostelería y comercio** local.

Mediante esta **estrategia integral**, se busca no solo **atraer visitantes fuera de la temporada de nieve**, sino también **consolidar una economía local** más resiliente y diversificada.

1.2. Público Objetivo

A partir de un **análisis comparativo** de **proyectos similares** en otros territorios, y en base a las **necesidades identificadas**, se han definido los siguientes **segmentos de público objetivo** para el Proyecto ACTEA:

Senderistas y Amantes de la Naturaleza

Perfil: Personas o grupos con **interés en el montañismo, la fotografía de naturaleza, la ornitología y el excursionismo**.

Necesidades Clave: Información exhaustiva de **rutas** (cartografía detallada, nivel de dificultad, duración), **puntos de interés** natural (flora y fauna), **accesibilidad** de los senderos (idoneidad para niños, mascotas o movilidad reducida) e **información meteorológica** en tiempo real.

Turismo Familiar Activo

Perfil: **Familias** con niños (5-14 años) o **adolescentes** (16-25 años) en busca de **experiencias al aire libre** que sean seguras, atractivas y educativas.

Necesidades Clave: **Rutas** de baja o **media dificultad**, **actividades** lúdico-didácticas (talleres, observación de aves, descubrimiento de la cultura rural), **zonas de picnic** e **información** sobre servicios de **hostelería y alojamiento** rural.

Deportistas de Montaña

Perfil: **Personas activas** (18-55 años) practicantes de **deportes de montaña** como Mountain Bike, Trail running o **escalada**.

Necesidades Clave: **Cartografía** especializada para cada disciplina, servicios de **alquiler y mantenimiento de equipamiento**, información sobre la **normativa local** y **alojamientos adaptados** con espacios para el **almacenamiento** seguro y adecuado de **material deportivo**.

Turistas Culturales e Históricos

Perfil: Personas interesadas en el **patrimonio cultural e histórico** de Campoo, el arte románico, la **historia de Cantabria** y la **arquitectura rural** tradicional.

Necesidades Clave: **Información** centralizada sobre el **patrimonio cultural** (Castillo de Argüeso, Poblado Cántabro, Nacimiento del Ebro), **horarios** de visita, **guías turísticas** y **rutas temáticas** que integren **naturaleza y cultura**.

Visitantes Locales y de Escapada

Perfil: Residentes en **Cantabria y provincias limítrofes** (Palencia, Burgos) que buscan una **escapada de fin de semana** o excursión de un día en un entorno natural tranquilo.

Necesidades Clave: Ofertas de **ocio de última hora**, agenda de **actividades gratuitas**, información práctica sobre **accesos** viarios y **aparcamientos**, y **recomendaciones** de restauración que destaque la **gastronomía local**.

1.3. Mapa de Navegación

Nivel 1: Menú Principal

1. **Inicio:** Página Principal (Contiene **Información resumida** de todos los Apartados, las Páginas de la Web y su **acceso rápido** en 1 Clic).
2. **Rutas:** Listado de Rutas Principales de Senderos y Recorridos, con **acceso directo a las Fichas** de cada Ruta (1 Clic adicional).
3. **Calendario de Novedades:** Listado de Últimas **Noticias**, **Eventos**, Talleres y **Actividades** de Temporada. **Acceso rápido** en 1 Clic a cada Contenido.
4. **Otras Actividades:** Todo lo que **no son Rutas** (Pueblos con encanto rural, Deportes de Aventura, Alquiler de Equipamiento, Casas Rurales, Gastronomía, etc). **Acceso en 1 Clic** a las diferentes **Fichas Informativas**.
5. **Información:** Contenido práctico de apoyo y requerimientos Legales (Preguntas Frecuentes, Datos de **Contacto**, **Cómo llegar**, **Aviso Legal**, Política de Privacidad, Política de **Cookies**, etc). Acceso en 1 Clic para llegar a cada Página.

Nivel 2: Subsecciones

Sección Raíz	Subsección (Primer Clic)	Contenido (Segundo Clic)
2. Rutas	2.1. Ruta Estándar (Página Individual por Ruta)	Ficha de la Ruta específica (Mapa, Descripción, Multimedia)
2. Rutas	2.2. Mapa de Rutas (Vista General)	Mapa Interactivo con la Ubicación de varias Rutas
3. Novedades	3.1. Actividades (Página)	Ficha de Noticias y Eventos
4. Actividades	4.1. Fichas (Página)	Ficha detallada de una Actividad
5. Información	5.1. Preguntas Frecuentes	Listado de Preguntas y Respuestas útiles y recurrentes
5. Información	5.2. Aviso Legal	Política de Privacidad, Cookies, Textos Legales de CANTUR, etc

El **Punto 1** abarca la **Portada (Página Inicial)**, de la que deriva el acceso al resto de **Contenidos (Subsecciones)**, separadas por Puntos. A continuación, se muestra, de manera visual, el **Mapa del Sitio en Organigrama básico**.



Imagen 1: Mapa Visual de Navegación.

2.- WIREFRAMES Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

2.1. Jerarquía Visual

La **Jerarquía Visual** del Sitio Web se ha concebido para **priorizar el contenido multimedia**, utilizando el **contraste** como **herramienta fundamental** para dirigir la **atención del usuario** hacia la **información más relevante** y establecer un **orden de lectura** claro. Se han aplicado los siguientes **Principios**:

- **Tamaño:** El **contenido visual** (imágenes y videos) ocupará un **espacio destacado**, al ser el **elemento de mayor impacto** emocional y el **principal atractivo** para el usuario. La **tipografía** se **escala** de forma **proporcional** a la importancia de la **información**, estableciendo **una jerarquía clara** desde los encabezados hasta el texto corporal, que **guía al usuario** a través de los contenidos.
- **Paleta de Color:** Se emplea una paleta de colores que evoca **los tonos naturales del entorno** (El Verde por encima de todo), **distanciándose** deliberadamente de la **gama cromática** asociada a la **nieve** (Azules). Esto **refuerza** estratégicamente el **objetivo de desestacionalizar** la oferta turística. Para **mejorar la legibilidad y organización**, se diferenciarán las **secciones** mediante el uso de **colores cálidos** en los **títulos** y tonos **fríos y neutros** para los bloques de **texto**.
- **Contraste:** Se aplica un **alto contraste entre el texto y los fondos** para garantizar una óptima **legibilidad** y **resaltar** los **elementos clave** o *Llamadas a la Acción (Botones)*. Esto se logra mediante combinaciones como **tipografía clara** sobre **fondos oscuros**, y viceversa, según sea adecuado en cada contexto.
- **Composición y Posición:** La disposición de los elementos sigue un **orden de prioridad descendente**, de arriba a abajo y **de izquierda a derecha**. La **navegación principal será fija**, garantizando una **experiencia** de usuario **fluida** y un **acceso constante al menú**. La **prioridad** de contenido es:
 1. **Rutas** (Actividad principal y menos estacional).
 2. **Agenda** (Actualidad y dinamismo).
 3. **Otras Actividades** (Diversificación de la oferta).
 4. **Información General** (Contexto y recursos).

- **Espaciado y Agrupación:** El espaciado generoso entre secciones sirve para separar conceptualmente los diferentes **bloques de contenido**. Por el contrario, un **espaciado reducido** dentro de cada sección **agrupa** visualmente los **elementos** relacionados (como las **tarjetas** de una **misma categoría**), aplicando la **Ley de Proximidad** de la Gestalt.

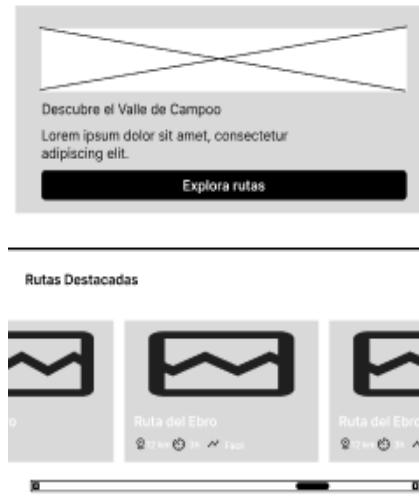


Imagen 2: Wireframe visual de Espaciados.

- **Sistema Tipográfico:** La jerarquía textual se define mediante **peso** y **tamaño**:

1. **Títulos (Headers):** Peso de fuente **grueso** para máximo impacto.
2. **Subtítulos o Entradillas** (Párrafo inicial): Tamaño y peso **intermedios**, algo **superiores** al **tamaño** de un Párrafo normal (18px en lugar de 16px, por ejemplo).
3. **Cuerpo de Texto (Body):** Tamaño **estándar** y peso **normal** para una lectura **cómoda** y prolongada.

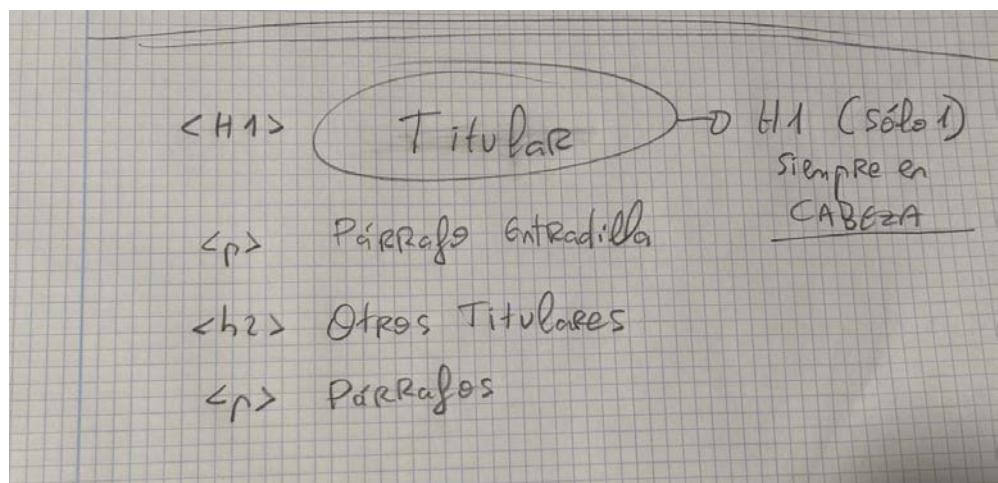


Imagen 3: Boceto escrito con los Tamaños de Tipografía según Estilo del Elemento. Véase “Anexo 1: Bocetos iniciales a mano (Baja Fidelidad)” para visualizar otros Bocetos de estilo similar realizados a mano.

- **Patrones Visuales y Señales:** Se utilizarán **indicadores visuales discretos**, como **flechas o iconos**, para señalar **elementos interactivos** (por ejemplo, en la muestra de izquierda a derecha de las fichas de Actividades y/o Rutas en Portada), **mejorando** así la **usabilidad** y haciendo **intuitiva** de la **navegación**.

El **Objetivo** último de esta **estructura jerárquica** es lograr una **comunicación visual clara y eficaz**, que permita una **navegación intuitiva**, mejore la **usabilidad global** del sitio y garantice que el usuario encuentre rápidamente la información más relevante.

2.2. Estructura Informativa de la Jerarquía

La **Estructura** informativa se ha desarrollado bajo la **metodología "Mobile First"**, priorizando la **experiencia de usuario en dispositivos móviles**. Este enfoque responde al **perfil principal del usuario** final (senderistas, turistas y visitantes en movimiento por la zona de Alto Campoo), garantizando una **óptima usabilidad y acceso a la información** en cualquier contexto.

La **interfaz** se organiza en las siguientes **áreas** de interacción:

Navegación Global

Esta área proporciona **acceso persistente y consistente** a todas las **secciones principales** del sitio web, asegurando una **navegación fluida** en cualquier punto.

- **Cabecera (Header) y Menú Principal:** Contiene los enlaces de primer nivel (Inicio, Rutas, Novedades, Otras Actividades, Información). En la vista móvil, se implementa una barra de navegación fija con un menú hamburguesa desplegable para optimizar el espacio. Adicionalmente, integra funcionalidades clave como la información meteorológica en tiempo real de Alto Campoo y un selector de idioma.



Imagen 4: Ejemplo de Cabecera de la Web.

- **Logotipo y Marca:** Ubicado en la parte superior, este elemento refuerza la identidad visual del proyecto y funciona como un enlace permanente a la página de inicio (Index), una práctica estándar de usabilidad.

Contenido Principal

Es el **área dinámica** que presenta la **información central** y varía según la sección en la que se encuentre el usuario.



Imagen 5: Wireframe de ejemplo de Página de inicio. Véase “Anexo 2: WireFrames de ejemplo” para imágenes con más ejemplos.

1. Vista de Listado (Rutas, Novedades, Actividades):

- **Organización:** Utiliza una estructura de scroll vertical con un listado de componentes homogéneos (tarjetas) para presentar los ítems.
- **Interacción:** Incorpora filtros interactivos (por dificultad, duración, tipo de actividad, fecha) que permiten al usuario refinar la búsqueda y reducir la sobrecarga de información, mejorando la eficiencia en la localización de contenido.
- **Componentes:** Cada tarjeta actúa como un punto de entrada que redirige a su correspondiente página de detalle.

2. Vista de Detalle (Ruta / Actividad específica):

Esta página aplica una **jerarquía visual estricta** para guiar al usuario en la **planificación de su visita**, ordenando la **información de mayor a menor relevancia práctica**.

- **Mapa y Metadatos Críticos:** Ocupa la **posición superior**, mostrando de inmediato la **geolocalización** y **datos esenciales** como **distancia**, **desnivel** y **duración estimada**.
- **Descripción:** Texto enriquecido que detalla **el recorrido**, **contexto histórico**, **puntos de interés natural** (flora, fauna) y **otras características** relevantes.
- **Galería Multimedia:** Un apartado visual con **imágenes y/o videos** que complementan la **descripción textual** y sirven como **apoyo para la decisión del usuario**.

3. Páginas adicionales (Información, Avisos Legales):

Para gestionar **bloques extensos de información** (FAQs o información general), se emplea una **estructura minimalista**. Se utiliza un **componente de acordeón** implementado con **HTML y CSS puro (Sin dependencia de JavaScript)**, que permite una **carga diferida del contenido** y mantiene la **legibilidad** mediante la **organización expansible** de los textos, sin que se vea afectada la **accesibilidad**.



Imagen 6: Ejemplo de uso de Acordeones y Botonera con Icono SVG.

2.3. Aplicación de Principios de Gestalt

Los **Principios de la Gestalt** explican cómo la **percepción humana organiza** los **elementos visuales** en **conjuntos coherentes** y significativos, en lugar de procesarlos como componentes aislados. La **aplicación estratégica de estas Leyes en el diseño** de la interfaz de la Web tiene como objetivo **crear una experiencia de usuario intuitiva, agradable y eficiente**, donde la **información** se estructure de forma **clara y natural**. A continuación, se detallan los **Principios Gestalt implementados** en el Proyecto ACTEA:

Ley de la Continuidad

La **disposición de los elementos** sigue **trayectorias visuales continuas** para guiar el flujo de la mirada. Las **tarjetas** de contenido se presentan en **un carrusel horizontal**, estableciendo un **patrón claro** que permite al **usuario identificar rápidamente que cada tarjeta forma parte de un mismo conjunto** (Como sucede en el Listado de Rutas).

Ley de la Proximidad

Los **elementos relacionados** se agrupan visualmente mediante la **reducción del espacio entre ellos**. Cada **tarjeta** actúa como un **contenedor** que agrupa la imagen, título, descripción y botón de una ruta o actividad. Esta **proximidad** comunica inmediatamente que **toda la información dentro de ese contenedor describe una única entidad**.

Ley de la Similitud

Se emplea un **formato visual unificado** para todos los **componentes repetitivos**. Las tarjetas de rutas, eventos y servicios comparten la **misma estructura, tipografía y estilo**. Esta **coherencia** permite al usuario **reconocer y predecir el patrón de información**, facilitando el **escaneo y la comprensión del contenido**.

Principio de Figura y Fondo

Se establece una **clara diferenciación entre los elementos interactivos** (figura) **y el fondo de la página**. El uso de **sombras sutiles, bordes definidos y colores de fondo contrastados** en las tarjetas y secciones asegura que estos componentes se distingan nítidamente del fondo, **mejorando la legibilidad y la organización visual**.

Ley de la Simetría

La **disposición de los elementos** en las páginas de listado (rutas, calendario) sigue una **estructura simétrica y ordenada**. Esta **simetría** transmite un **sentido de equilibrio, estabilidad y orden**, lo que resulta en una **interfaz visualmente armoniosa** y profesional.

Ley del Movimiento Común (Dirección Común)

Los **elementos que se alinean en una misma dirección** o eje (por ejemplo, las **tarjetas** dispuestas en una cuadrícula de arriba a abajo y de izquierda a derecha) se perciben como **pertenecientes a un mismo grupo**. Esto permite al usuario realizar una **división mental clara** de las diferentes **secciones** de la página.

Ley de la Prägnanz (Simplicidad)

El diseño apela a la **tendencia natural del cerebro a interpretar las formas ambiguas de la manera más simple** y estable posible. Se utilizan **formas geométricas puras** (rectángulos con cantos redondeados para imágenes y botones, cuadrículas para la disposición de contenido) que el **usuario puede identificar y comprender** de forma inmediata, **reduciendo la carga cognitiva**.

3.- CRITERIOS DE NAVEGABILIDAD

3.1. Coherencia y Navegabilidad

La **Navegabilidad** del Sitio **Web** se fundamenta en **una estructura coherente y predecible**, diseñada para garantizar que el usuario pueda **orientarse y moverse con fluidez** en cualquier contexto de uso, especialmente en **dispositivos móviles**.

- **Arquitectura de Información Clara:** La estructura del sitio se organiza en una **jerarquía de dos niveles** bien definida, con **secciones principales** (Inicio, Rutas, Novedades, etc.) que **conducen a páginas de detalle específicas**. Esta **organización lógica** permite una **comprensión intuitiva** del contenido disponible.
- **Diseño Mobile-First:** La interfaz se ha desarrollado **priorizando el contexto de uso móvil**, asegurando una **experiencia óptima para usuarios en movimiento**, como senderistas y turistas que acceden a la información en el lugar.
- **Consistencia Visual y Funcional:** Se mantiene una **estética y un comportamiento uniformes** en todos los componentes. Las **tarjetas y botones** siguen el **mismo patrón de diseño en toda la plataforma**, actuando como **puntos de interacción directos** y predecibles que **guían al usuario** de manera eficiente.
- **Acceso Persistente:** La **Zona de Navegación Global**, que incluye el **menú principal y el logotipo**, se mantiene **fija y visible** en todas las páginas. Esta consistencia proporciona **puntos de referencia constantes** y asegura que el usuario nunca se sienta perdido.

3.2. Justificaciones del Diseño aplicado

Cada **decisión de diseño** en la interfaz del Proyecto ACTEA está **respaldada por principios de usabilidad y experiencia** de usuario (UX), orientados a **satisfacer las necesidades específicas del público objetivo**.

- **Filtros Avanzados para Eficiencia:** La implementación de **filtros** en las páginas de listado (por **dificultad, duración, fecha**, etc.) está justificada por la **necesidad de reducir el tiempo de búsqueda** y la **sobrecarga informativa**, permitiendo a los usuarios **encontrar contenido relevante** de manera rápida y efectiva.

- **Alto Contraste para Legibilidad:** La elección de una **paleta de alto contraste entre texto y fondos** responde al requisito de una **óptima legibilidad** en diversas condiciones de iluminación, un **factor crítico para una Web** que se consulta en exteriores.
- **Patrones Convencionales para la Familiaridad:** El uso de un **componente de acordeón** en la sección de FAQs se justifica por ser un **patrón de diseño ampliamente reconocido**. Su implementación **mejora la legibilidad de bloques de texto extensos** y se **alinea con las expectativas del usuario**, facilitando una **experiencia familiar e intuitiva**.
- **Acceso Rápido a Funciones Críticas:** La integración de la **información meteorológica** y el **selector de idioma** en la cabecera se fundamenta en el principio de **ubicar las herramientas esenciales de forma inmediatamente accesible**, resolviendo necesidades de **información clave** para la **planificación de la visita**.
- **Regla de los Tres Clicks:** La **estructura de navegación** se ha optimizado bajo el principio de que **cualquier contenido crítico esté como máximo a tres interacciones** de la página de inicio. Esta justificación asegura una **arquitectura plana y eficiente**, donde la **información más valiosa es de fácil y rápido acceso** para todos los perfiles de usuario.

4.- GUÍA DE ESTILOS Y RECURSOS

El **Objetivo** es garantizar una **identidad visual coherente**, unificada y **accesible** para toda la ciudadanía. La **Guía de Estilo Web** (Véase Documento independiente) se rige por los principios de **transparencia**, claridad, **funcionalidad** y **accesibilidad** universal, alineándose con la **imagen corporativa** de **CANTUR** y con la **normativa vigente** en materia de **accesibilidad** para una administración electrónica. Partimos de esta imagen:



Imagen 7: Imagen Corporativa de Turismo en Alto Campoo utilizada por la Empresa Pública CANTUR.

4.1. Paleta de Color y Contraste

La **Paleta de Colores** de la Guía se fundamenta en la **Identidad Corporativa** de CANTUR, cuyo **eje central** es una **gama de verdes**. El sistema ha sido **cuidadosamente seleccionado y contrastado** para garantizar no solo la **coherencia visual**, sino también, y de manera prioritaria, la **accesibilidad universal**, cumpliendo rigurosamente con los **criterios** establecidos en las directrices **WCAG** (Web Content Accessibility Guidelines) 2.1.

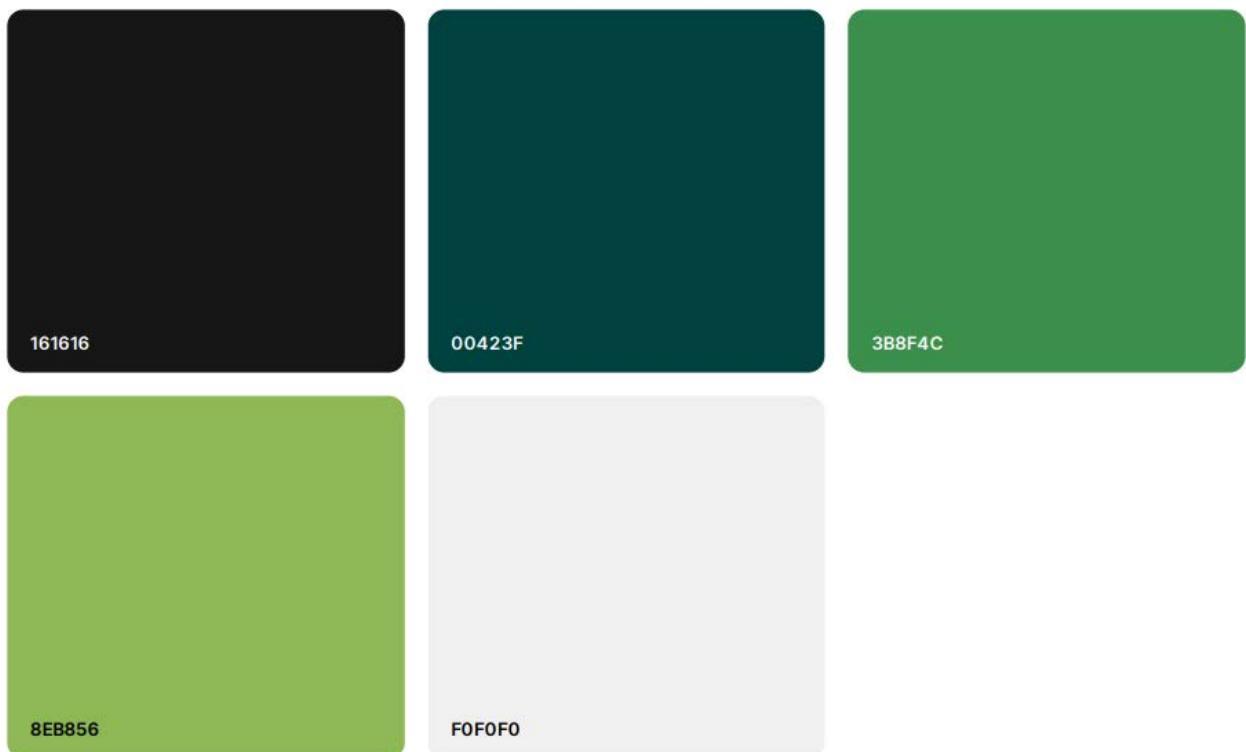


Imagen 8: Paleta de Colores utilizada para el Proyecto.

La **Paleta** se organiza en **tres niveles jerárquicos**, asegurando una aplicación lógica y consistente en todos los componentes de la interfaz:

- **Color Principal (#00423F - Verde Oscuro):** Esta tonalidad, derivada directamente de la marca, se emplea **como color de acento primario**. Su uso está destinado a los **elementos interactivos más relevantes**, como **botones de acción** principal, **enlaces de navegación** y **elementos gráficos** que requieran un máximo énfasis. Transmite **solidez, confianza** y se alinea con los valores institucionales de la entidad pública.
- **Color Secundario (#8EB856 - Verde Claro):** Actúa como **complemento al color principal**. Se utiliza para **destacar elementos informativos de segundo nivel**, etiquetas, **botones secundarios** y **fondos** de secciones que requieran una diferenciación sutil. Esta tonalidad evoca **naturalidad y frescura**, manteniendo una **armonía** total con la paleta.

- **Color de Soporte (#F0F0F0 - Gris Claro, Blanco Roto):** Funciona como el **color de fondo predominante** para el sitio web y para componentes como las **Tarjetas**. Proporciona un **contraste elevado y confortable** para la **lectura**, reduciendo la fatiga visual.

Para los **textos y fondos** de contrapunto, se han seleccionado **tonalidades neutras** que evitan el contraste extremo del blanco y negro puros, optando por **variantes más matizadas** y frescas:

- **Texto Principal (#161616 - Gris Muy Oscuro):** Es el **color utilizado para la mayor parte del texto** sobre fondos claros. No es un negro puro, lo que **reduce el contraste agresivo y mejora la legibilidad** en periodos de lectura prolongados.
- **Fondo de Contraste (#161616 - Gris Muy Oscuro):** Se emplea para **pies de página, barras de navegación** específicas o **elementos** que requieran un **alto impacto visual**. Sobre este fondo, el **texto siempre será claro**.
- **Texto sobre Fondo Oscuro y Fondos Claros (#F0F0F0 – Blanco Roto):** Sobre el **color de fondo oscuro**, se utilizará siempre **texto en color blanco** para garantizar la máxima **legibilidad**. El blanco roto se destaca sobre los fondos generales. Se puede utilizar el blanco puro (#FFFFFF) pero **se ha de priorizar el blanco roto**.

4.2. Tipografía y Jerarquía Textual

La **Tipografía** es un **elemento fundamental** para garantizar la **legibilidad**, la **accesibilidad** y la **transmisión coherente** de la identidad institucional. El sistema tipográfico definido a continuación establece una **jerarquía clara y consistente** para toda la comunicación textual del portal web.

Se ha seleccionado una **combinación de fuentes** que equilibra el **impacto visual** con la **máxima legibilidad** en entornos digitales:

- **Encabezados (H1 – H4): Righteous.** Esta **Tipografía** de la **familia display** se utiliza **exclusivamente para títulos y subtítulos**, aportando un **carácter distintivo** y moderno. **Su uso se restringe a estos elementos** para no comprometer la lectura de textos largos.
- **Texto Corporativo (Párrafos, Enlaces, Listas): Roboto.** Esta **tipografía sans-serif** es conocida por su **excelente legibilidad en pantallas**, gracias a sus formas abiertas y claras. Es la **fuente estándar para todo el cuerpo de texto**.

Se prescinde de **Righteous** en encabezados **H5 y H6** debido a su tamaño reducido. En su lugar **se utiliza Roboto para facilitar la legibilidad** y mantener una jerarquía legible.

Para **asegurar que el contenido siempre se muestre** correctamente, incluso en caso de error en la carga de las fuentes web, se define una lista de **fuentes de reserva**:

- **Righteous**: "Tahoma", "Arial", sans-serif.
- **Roboto**: "Helvetica Neue", "Arial", sans-serif.

Se establecen **3 fuentes alternativas** a cargar **por orden de existencia**. Si la primera existe, se cargará. Si no existe, se intentará con la segunda. Si no se encuentra, se cargará la que exista por defecto sin Serifa en el Sistema del Usuario. Esta **estrategia** garantiza que la **estructura y legibilidad** básica **se mantengan** en todos los entornos. En **caso de fallo de carga** de nuestras fuentes por defecto, en el peor de los casos **se utilizará una Fuente del Sistema sin Serifa**, por lo que **el texto se mantendrá visible de manera coherente** y en armonía con el contenido a mostrar.

4.3. Uso adecuado de las Fuentes Tipográficas

La **Jerarquía textual** se establece mediante una **combinación de tamaño, peso y color**, guiando al usuario a través del contenido de manera intuitiva.

Elemento	Fuente	Peso	Tamaño	Color	Uso
H1	Righteous	Bold (700)	2.5rem (40px)	#00423F	Título principal de la página (Único).
H2	Righteous	Bold (700)	2rem (32px)	#00423F	Secciones principales dentro de una página.
H3	Righteous	Bold (700)	1.75rem (28px)	#00423F	Subsecciones.
H4	Righteous	Bold (700)	1.5rem (24px)	#00423F	Grupos de contenido dentro de subsección.
H5	Roboto	Bold (700)	1.25rem (20px)	#161616	Elementos de lista o énfasis con texto largo.
H6	Roboto	Bold (700)	1.1rem (18px)	#161616	Notas o pies de sección.
Párrafos	Roboto	Regular (400)	1rem (16px)	#161616	Texto estándar.
Texto Soportes	Roboto	Light (300)	0.875rem (14px)	#161616	Metadatos, textos legales, etiquetas.
Enlace	Roboto	Regular (400)	1rem (16px)	#00423F	Enlaces dentro del cuerpo de texto.



Cantur abre el plazo de inscripción para cubrir 84 plazas en sus instalaciones

La presentación de candidaturas puede realizarse hasta el lunes 1 de diciembre a las 14:00 en el registro de Cantur o por correo postal certificado



Imagen 9: Ejemplo de Titular H1 son Subtitular e Imagen destacada, junto a márgenes de separación.

4.4. Iconografía y Componentes de Interfaz de Usuario

La **iconografía** constituye un **elemento esencial en la Interfaz de Usuario (UI)**, actuando como un **lenguaje visual universal** que facilita la **comprensión rápida de las funcionalidades** y la navegación. El sistema definido a continuación garantiza que estos **elementos sean consistentes, accesibles y técnicamente robustos**.

Estándar Técnico: Implementación de Vectores

Se ha establecido el formato **SVG** (Scalable Vector Graphics) como **estándar exclusivo para toda la iconografía** del portal web. Esta decisión **se fundamenta en** las siguientes ventajas técnicas y de experiencia de usuario:

- **Escalabilidad Perfecta:** Los **gráficos vectoriales** mantienen su **nitidez y calidad** en cualquier nivel de ampliación o **factor de escala**, garantizando una **representación óptima en pantallas** de alta densidad (Retina) y cumpliendo con los **requisitos de accesibilidad** para usuarios que utilicen ampliación de pantalla.

- **Rendimiento y Eficiencia:** Los archivos SVG suelen tener un **peso reducido** en comparación con imágenes rasterizadas, contribuyendo a una **carga más rápida y eficiente** de la página.
- **Control de Estilos y Accesibilidad:** El código SVG puede ser modificado estéticamente mediante CSS, permitiendo un **cambio dinámico de colores** en diferentes estados (hover, active) y asegurando la **coherencia con la paleta corporativa**. Además, es directamente **accesible para tecnologías de asistencia**.
- **Resiliencia:** A diferencia de las fuentes de iconos, un **fallo en la carga de un SVG no afecta a la carga del resto de los recursos tipográficos**, y el icono puede incluir **texto alternativo** inherente.

Principios de Diseño y Aplicación

Todos los **iconos** habrán de adherirse a un **conjunto de principios de diseño unificado**:

- **Estilo Coherente:** La **iconografía** mantendrá un **estilo visual homogéneo** (por ejemplo, grosor de **trazo**, **esquinas redondeadas**, nivel de detalle) para **reforzar la identidad** del sistema.
- **Simplicidad y Claridad:** Cada ícono debe **comunicar su función de la forma más simple** e inmediata posible, **evitando elementos decorativos superfluos**.
- **Semántica y Metáforas Reconocibles:** Se **priorizarán metáforas visuales** ampliamente reconocidas (la lupa para buscar, el sobre para contacto, la “X” para cerrar) para **minimizar la curva de aprendizaje**.

Especificaciones de Uso y Accesibilidad

El uso de íconos debe ir **siempre acompañado de** las siguientes **prácticas para garantizar su accesibilidad** y correcta interpretación:

1. **Etiquetado Accesible** (Textos Alternativos):

- Los **íconos puramente decorativos** deberán incluir un **Atributo** en el HTML: **aria-hidden="true"** para ser **omitidos por los lectores de pantalla**.
- Los **íconos funcionales** (que transmiten información o acción) deben ser **correctamente etiquetados**. Si el ícono está acompañado de una etiqueta de texto visible, es suficiente. **Si el ícono es el único elemento, se debe utilizar un atributo aria-label descriptivo** (Ejemplo: <svg aria-label="Buscar">) o si procede, un elemento <title> dentro del propio SVG.

2. **Tamaño y Espaciado** (Touch Targets): En **dispositivos táctiles**, los **íconos interactivos** deben tener un **área de pulsación mínima de 44x44 píxeles**, aunque el ícono visualmente sea más pequeño, para **cumplir con las pautas de accesibilidad táctil**.

3. **Contraste:** El color del ícono debe contrastar suficientemente con el color de fondo sobre el que se sitúa, cumpliendo como mínimo con una ratio de 3:1 (**Nivel AA de WCAG**), intentando en todo caso que cumpla siempre con el Nivel AAA de WCAG.

Estados Interactivos para Iconos

Los **íconos** que forman parte de un **componente interactivo** (como un **Botón**) deben reflejar los diferentes **estados** de este:

- **Estado Normal:** Color **corporativo** aplicado (#00423F o #161616).
- **Estado Hover:** El ícono puede **cambiar ligeramente de color** (Tono más oscuro de su color base) o el fondo puede adquirir un tono sutil (#F0F0F0).
- **Estado Activo/Pulsado:** Se puede aplicar un **cambio de color más pronunciado** o un **efecto de desplazamiento** para simular la presión.



Imagen 10: Ejemplo de uso normal y hover para Botonera.

Biblioteca de Iconos y Mantenimiento

Se utilizará la **Biblioteca de Iconos en Vectores de Google Fonts** como referencia para futuros usos y nuevos íconos, cumpliendo los criterios de tamaño y color establecidos en la Guía de Estilo Web. Se incluirá el Código SVG directo, en lugar de enlazar a la Web de Google, para evitar dependencias y por razones de privacidad.



Imagen 11: Como vemos, el Logotipo sin Vectores de CANTUR perderá Calidad al escalarse, mientras que los Íconos en cada Botón, siendo SVG, seguirán siendo funcionales y mantendrán su Calidad en cualquier Resolución o Tamaño.

4.5. Coherencia Estética General

La coherencia estética **no es un mero atributo decorativo**, sino un **principio fundamental de diseño** que incide directamente en la **usabilidad, la accesibilidad y la percepción de seriedad** y confiabilidad de la entidad. Un sistema visual unificado **reduce la carga cognitiva** del usuario, permitiendo una **navegación intuitiva y predecible** en todo el portal web.

Principios Rectores de la Coherencia Visual

La consecución de una **experiencia de usuario unificada y accesible** se sustenta en la aplicación rigurosa de los siguientes **principios rectores**, que gobiernan todas las **decisiones de diseño y desarrollo**:

- **Consistencia Sistemática:** La aplicación uniforme de la **paleta de colores, la tipografía, la iconografía y los espacios en blanco** en todas las páginas y componentes es imperativa.
- Queda **estrictamente prohibida la creación de estilos ad-hoc para páginas individuales** que perturben la jerarquía visual establecida. Esta repetición sistemática genera un **entorno predecible y fácil de navegar, reduciendo la carga cognitiva** de la ciudadanía.
- **Uso Semántico y Estructura Lógica:** La jerarquía visual debe ser un fiel reflejo de la **estructura lógica** del contenido. Las **etiquetas HTML (<h1> a <h6>, <nav>, <main>, etc.)** se utilizarán de forma **semántica** y no únicamente por su apariencia visual. Esta práctica es **fundamental para facilitar la navegación** a las personas usuarias de lectores de pantalla, garantizando que **la información se transmita de manera correcta** y ordenada.
- **Escalado Responsive y Flexibilidad:** Los tamaños de fuente utilizarán **unidades relativas (rem)** para permitir que las y **los usuarios puedan ajustar el tamaño del texto desde la configuración de su navegador** sin que se comprometa la integridad del diseño o la funcionalidad. Este principio asegura que **el contenido sea legible y accesible en cualquier dispositivo** y bajo diversas preferencias personales.
- **Contraste Accesible y Legibilidad Universal:** Todas las **combinaciones de color entre texto y fondo** han sido **validadas para cumplir, como mínimo, con los niveles AA de las directrices WCAG 2.1**. Combinaciones críticas, como el verde oscuro (#00423F) sobre fondo claro, **deben alcanzar el nivel AAA**. Este compromiso garantiza **la legibilidad para toda la ciudadanía**, incluidas las personas con diversidad funcional visual.

- **Unidad Composicional:** Todos los elementos de la interfaz se alinean a una **retícula base común**, estableciendo un **orden estructural que organiza el contenido de manera clara**, ordenada y visualmente armónica. Esta unidad refuerza la **profesionalidad y seriedad** de la plataforma.

Sistema de Retícula y Espaciado

Para asegurar la **consistencia en el diseño y el desarrollo**, se utiliza un **sistema de retícula** basado en una unidad base de 8 píxeles. Todos los **márgenes, paddings (margen interno) y dimensiones** de componentes deben ser **múltiplos de esta unidad** (8px, 16px, 24px, 32px, 48px, 64px, etc).

- **Márgenes Exteriores:** El contenido principal mantendrá **márgenes laterales consistentes** en todas las páginas. Estos márgenes **se adaptarán de forma responsiva** (Ejemplo: 16px en Móvil, 32px en Tablet, 64px en PC).
- **Espaciado Interior (Padding):** Los componentes internos, como **Tarjetas y Botones**, utilizarán **valores de relleno predefinidos** (Por ejemplo, 16px o 24px) para garantizar una **relación espacial uniforme**.

Consistencia Multiplataforma (Responsive)

La **coherencia estética** se mantiene en todos los dispositivos y puntos de ruptura. Los componentes **se adaptan de forma fluida**, preservando su identidad visual:

- **Navegación:** La barra de **navegación principal** puede transformarse en un **menú de "hamburguesa"** en **dispositivos móviles**, pero manteniendo los **mismos colores, tipografía e iconografía**.
- **Rejillas (Grids):** Los layouts de **varias columnas en escritorio** se apilan verticalmente en **una sola columna en móvil**, conservando el **mismo espaciado entre elementos**.
- **Imágenes y Medios:** Las imágenes **se redimensionan de forma proporcional**, manteniendo sus **relaciones de aspecto** y asegurando que el **texto superpuesto siga siendo legible** en todos los tamaños.

Biblioteca de Componentes (Component Library)

Para garantizar la **máxima coherencia y eficiencia** en el desarrollo y mantenimiento, se deben seguir los **ejemplos de componentes UI presentes en la Guía de Estilos Web**, sin perjuicio de la futura **elaboración de una biblioteca** que incluirá **todos los elementos de interfaz** estandarizados:

- **Botones** (Primario, Secundario, Terciario) en todos sus estados.
- **Tarjetas** (Cards) con y sin imágenes.
- **Campos de formulario**, etiquetas y mensajes de error.
- **Barras de navegación**, **pies** de página y componentes de **cabecera**.
- Sistemas de **rejilla** y contenedores.

El uso de esta biblioteca asegurará que **cualquier actualización o nuevo desarrollo se realice dentro de los parámetros definidos**, preservando la integridad visual del sistema a lo largo del tiempo.

Auditoría y Control de Calidad

Periódicamente, se debe **realizar una auditoría visual** del sitio web para **verificar el cumplimiento de la Guía de Estilos Web**. Este control se centrará en:

- Verificación del **cumplimiento de las ratios** de **contraste** de color.
- Consistencia en la **aplicación de la tipografía** y los **estilos** de encabezado.
- **Uso correcto de los iconos** y su **etiquetado accesible**.
- Uniformidad en los **espaciados** y **alineaciones** en todos los **Puntos de Ruptura**.

La **adherencia estricta** a estos **principios de coherencia** estética no solo **eleva la calidad percibida** del servicio, sino que **construye una experiencia digital confiable**, profesional y **accesible** para toda la ciudadanía.

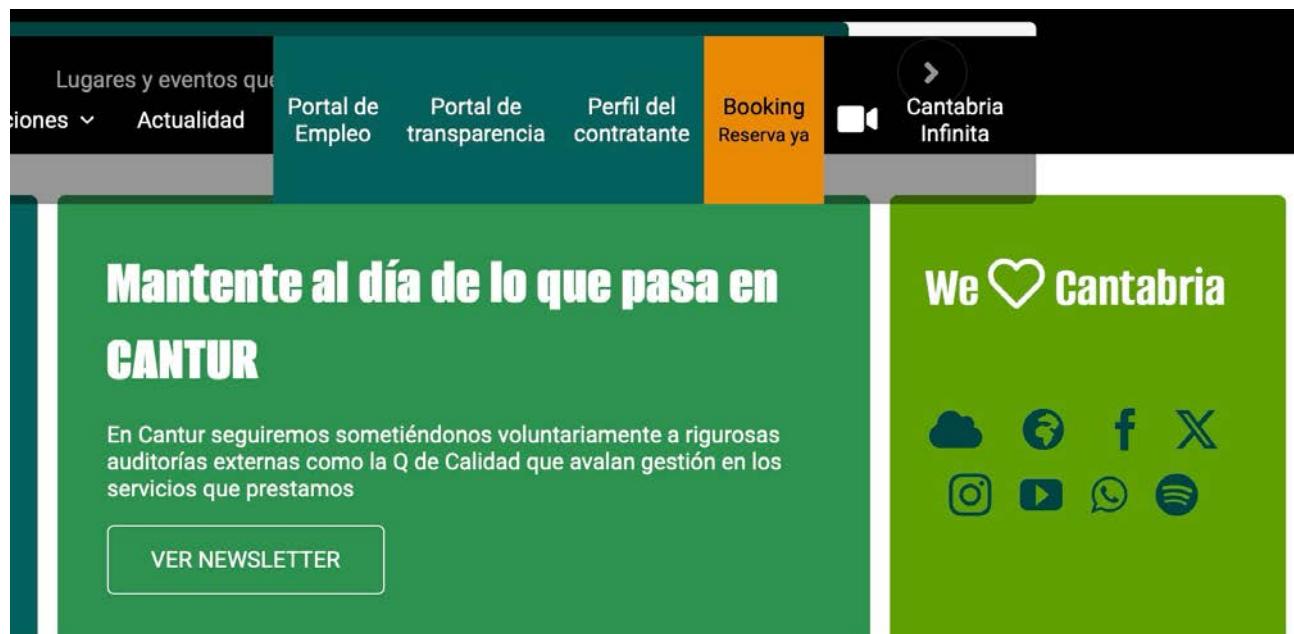


Imagen 12: Ejemplo de uso inadecuado de Iconos SVG. No se respetan márgenes, ni tamaños ni la armonía con el contenido. Debemos revisar que se respete la Guía de Estilos Web.

5.- MAQUETACIÓN BASE (HTML5 & CSS3)

5.1. Semántica HTML5

- COMIENZO Semana 5 (ENTREGA 3: Trabajo Pendiente) -

Utilizamos el Validador de HTML5 de la W3C para corroborar que nuestro Código Fuente cumple con los Estándares mínimos establecidos, y que no incluimos ningún Elemento no reconocido o no compatible con ciertos Navegadores modernos. Con ello, también validamos el correcto uso de las Etiquetas estructurales y Land Marks.

5.2. Organización de las Hojas de Estilo (CSS)

- Pendiente Semana 5.-

Código modular, limpio y reutilizable. Optimizar Código CSS, reutilizar Colores, Estilos, etc, cumplimiento con Estándares desde la Base para cuando se valide CSS3.

5.3. Navegación coherente

- Pendiente Semana 5.-

Menús funcionales (Menús en Header & Footer. Valorar creación de sitemap.xml) y estructura navegable.

5.4. Diseño limpio y equilibrado

- Pendiente Semana 5.-

Estructura visual clara, con márgenes adecuados y alineaciones en proporciones correctas.

6.- DISEÑO ADAPTATIVO Y RESPONSIVO

6.1. Adaptación a diferentes Dispositivos

- COMIENZO Semana 6 (ENTREGA 4: Trabajo Pendiente) -

Layout fluido mediante grid/flexbox y adaptación a móviles, tablets, PC y si procede, otros dispositivos para tener en cuenta y tamaños.

6.2. Consistencia Visual

- Pendiente Semana 6.-

Estilo unificado, minimalista y coherente con todas las resoluciones, tamaños y dispositivos.

6.3. Legibilidad y Usabilidad

- Pendiente Semana 6.-

Contenido legible, navegación clara. USAREMOS VALIDADORES DE ACCESIBILIDAD WEB.

6.4. Validación de Hojas de Estilo conforme a Estándares

- Pendiente Semana 6.-

Cumplir con los Estándares del W3C sin que haya errores críticos. Objetivo: CERO ERRORES, CERO ADVERTENCIAS (WARNINGS), CÓDIGO IMPECABLE E IMPOLUTO PARA PASAR EL VALIDADOR W3C.

7.- PROTOTIPO FINAL

7.1. Integración de Contenidos Multimedia

- Pendiente Semana 7.-

Integración de imágenes, vídeos, iconos (Multimedia): Inserción correcta y licencias acreditadas, priorizando Creative Commons, Dominio Público o uso permitido por CANTUR.

7.2. Rendimiento y Optimización

- Pendiente Semana 7.-

Carga rápida, carga diferida de Contenidos, optimización de medios.

7.3. Criterios de Accesibilidad

- Pendiente Semana 7.-

Uso del Atributo alt, contraste adecuado y navegación por teclado plenamente operativa.

7.4. Coherencia Global

- Pendiente Semana 7.-

Sitio completo, estético y funcional, interconectado, intuitivo y con un diseño unificado.

7.5. Visualización del Prototipo Web

- Pendiente Semana 7.-

Pantallazos de la Web final, breves comentarios al respecto y entrega del Código Fuente.

CONCLUSIONES

Este **Proyecto** ha sido **elaborado** durante el transcurso de las **Clases de Noviembre y Diciembre de 2025**.

Conforme a **Criterios de Accesibilidad**, se han aportado **Textos Alternativos** y **Pies numerados** en cada Imagen presente en el Documento y se han utilizado **Colores fáciles de leer**, con **Contrastes adecuados**, en armonía con todo el Documento, respetando **Encabezamientos, Títulos y Márgenes** correspondientes.

Finalmente, **se demuestra el logro de los Objetivos planeados** en el Proyecto a través de la **información expuesta** en los diferentes Apartados, las **Imágenes** que se incluyen y del **Texto aclarativo** que las acompaña.

Bibliografía de Recursos utilizados

1. [Figma \(WireFrames\)](#)
2. [Balsamiq \(WireFrames\)](#)
3. [Canva \(Infografías y Mapas de Navegación\)](#)
4. [Validador Accesibilidad WCAG WAVE](#)
5. [Validador HTML5 – W3C](#)
6. [Validador CSS3 – W3C](#)
7. [Microsoft Teams \(Reuniones y Gestión de Recursos compartidos\)](#)
8. [Microsoft Office – Word \(Elaboración de Documentación y Guía\)](#)

Bibliografía de Fuentes consultadas

1. [Manual de Identidad Corporativa del Ayuntamiento de Madrid](#)
2. [Guía de Estilo Web del Ayuntamiento de Alcorcón](#)
3. [Guía de Estilos Web de la Universidad de Córdoba](#)
4. [Guía de Estilo Web del Gobierno de Canarias](#)
5. [Manual de Uso Corporativo de la Marca Cantabria Infinita](#)
6. [Web Oficial de CANTUR](#)
7. [Web Oficial de Alto Campoo Esquí](#)

ANEXOS

Anexo 1: Bocetos iniciales a mano (Baja Fidelidad)

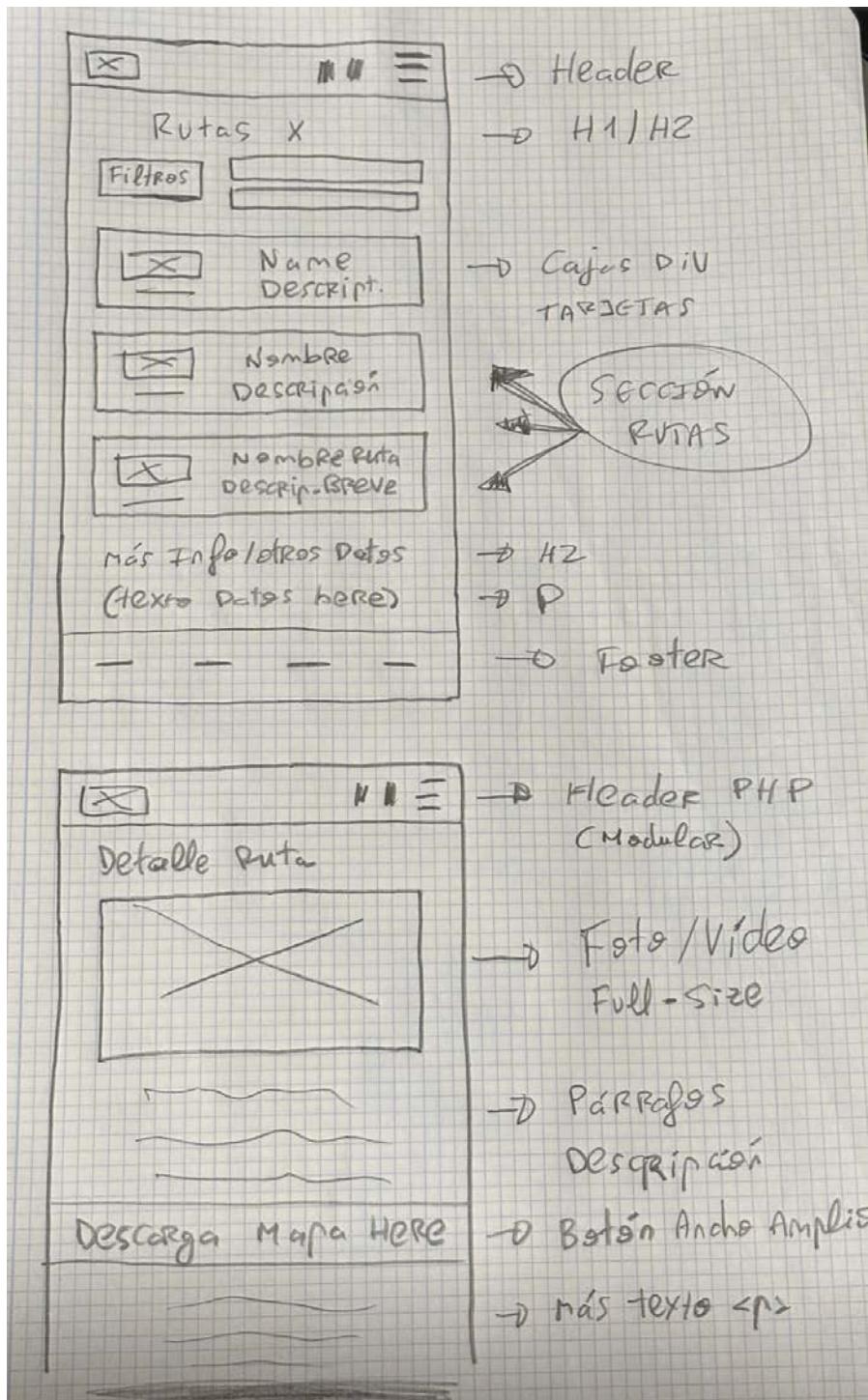


Imagen 13: Boceto a mano de la Sección de Rutas y Detalle de Rutas en la Web mediante Tarjetas Divisoras.

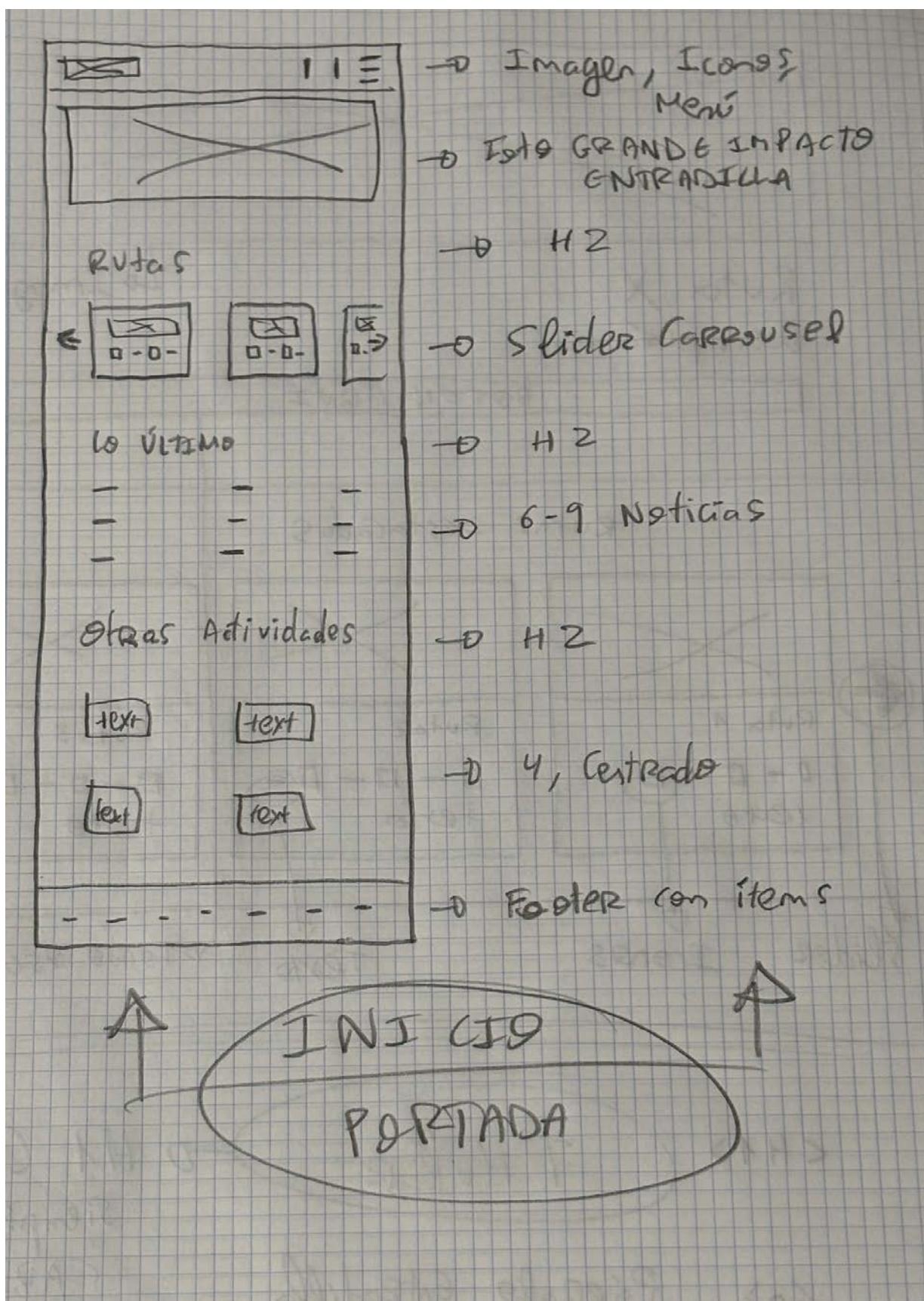


Imagen 14: Boceto a mano de la Portada de la Web, la Sección de Inicio, mostrando su Estructura Visual.

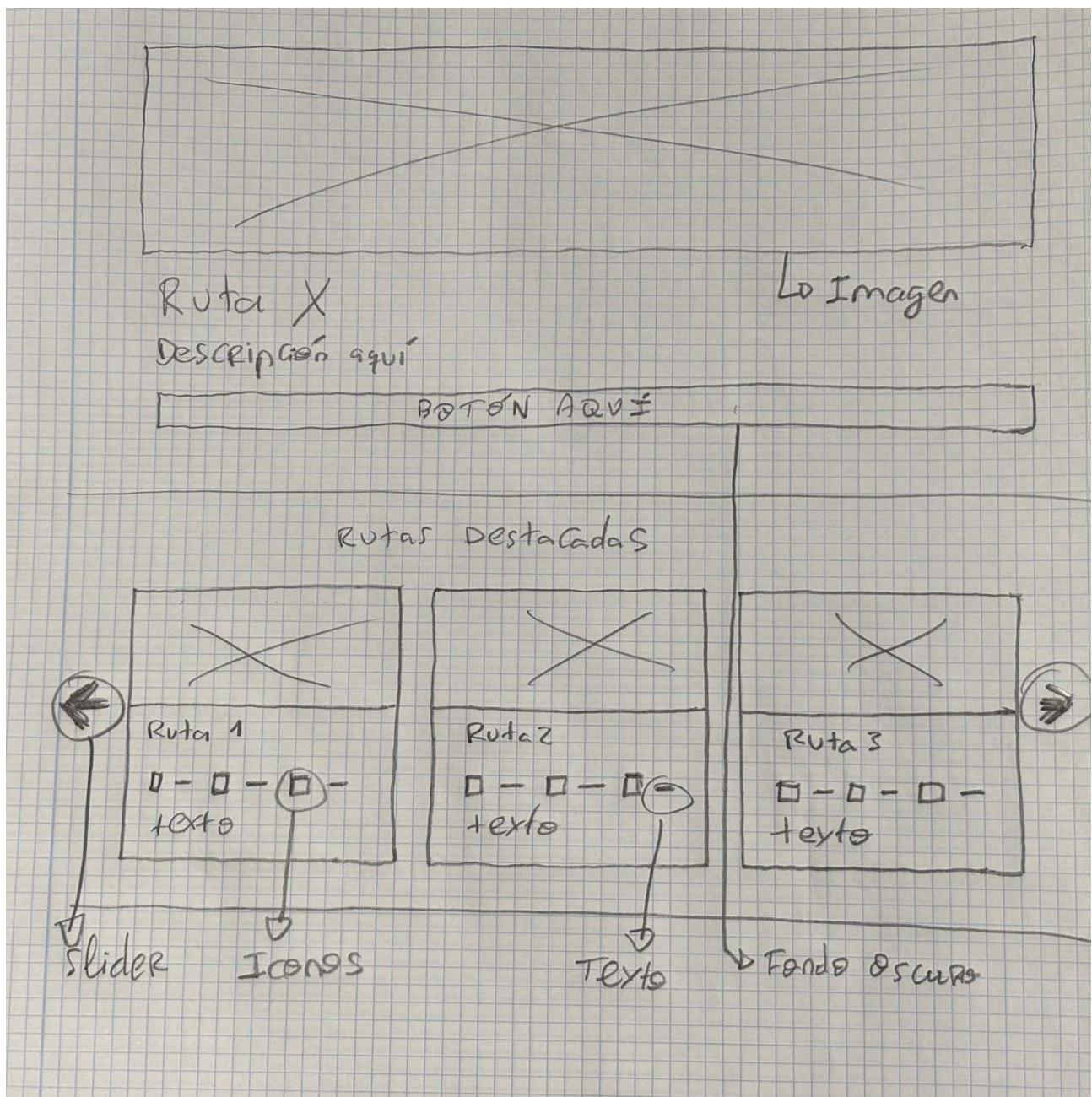


Imagen 15: Boceto a mano con el Estilo de Contenido de la Página de Acceso a Rutas.

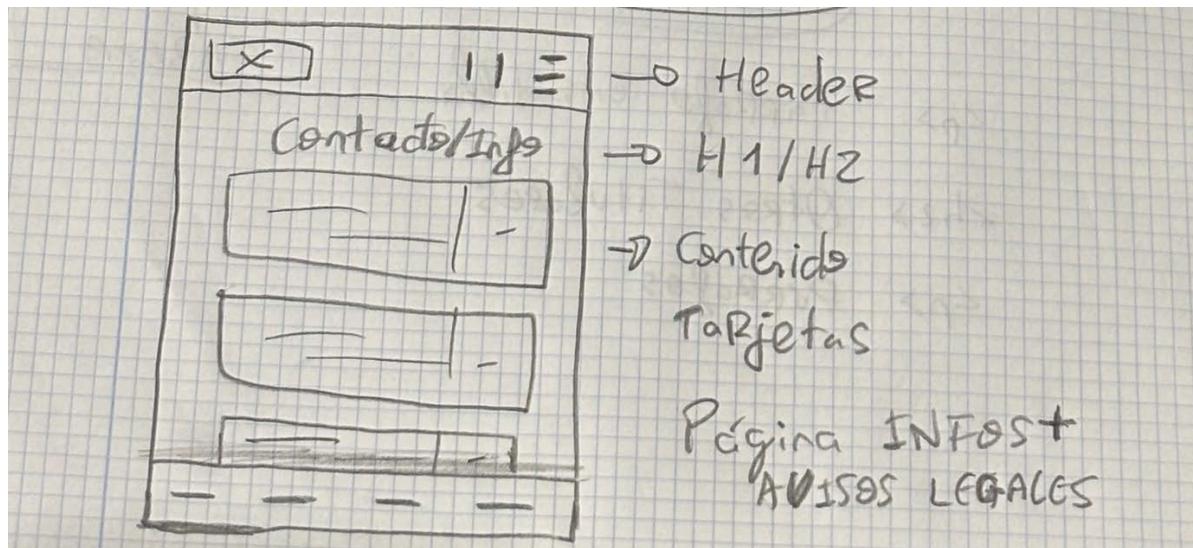


Imagen 16: Boceto a mano con el Contenido de la Página de Contacto y Textos Legales en un WireFrame de Baja Fidelidad, diseñado a Lápiz en un Cuaderno.

Anexo 2: WireFrames de ejemplo

A wireframe of a mobile application interface for route filtering. At the top are navigation icons (home, sun, language, menu) and filter dropdowns for "Dificultad" and "Distancia". Below is a list of three route cards, each featuring a map icon, the route name "Ruta del Ebro", distance "12 km", duration "3h", difficulty "Fácil", and a brief description: "Torem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis.".

Imagen 17: Página de Rutas con Filtros.

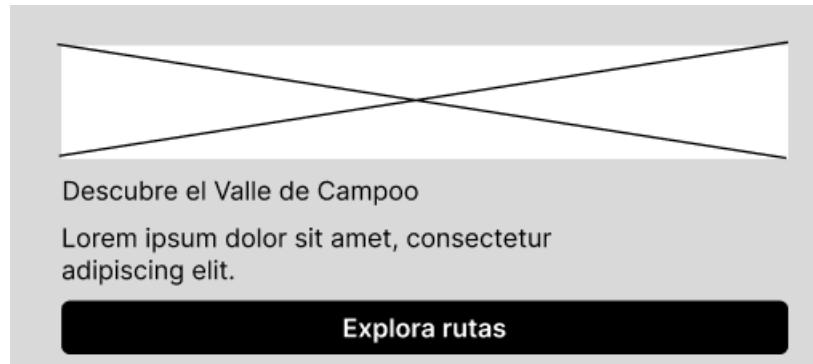


Imagen 18: Wireframe de fondo claro con textos oscuros.

The screenshot displays a mobile-style interface for a route detail. At the top, there's a navigation bar with icons for home, search, and language (ES). Below it is a back button and the title 'Detalle de Ruta'. The main content features a large square placeholder for a map with an 'X' pattern. Below the map, the route name 'Ruta del Ebro' is shown, along with metrics: 'Distancia 12 km', 'Duración 3h', and 'Dificultad Fácil'. A black button labeled 'Descargar Ruta (GPX)' is located below these details. The next section, 'Descripción', contains placeholder text about the route. The 'Contenido' section also contains placeholder text. At the bottom, there's a 'Más info >' link, a 'Colaboradores:' section with three icons, and footer links for 'Privacidad', 'Términos y Condiciones', 'Contacto', and 'FAQ'.

Imagen 19: Detalle de Rutas con márgenes y espacio.