



Guía de estilos

Comparsa de Gigantes y Cabezudos de Miranda de Ebro (GICAMI)

Patricia Bastida Merino

CONCEPTO GENERAL

Esta guía de estilo recoge las normas y recomendaciones que deben seguirse para el diseño de los portales dependientes de GICAMI (Comparsa de Gigantes y Cabezudos de Miranda de Ebro).

En las siguientes páginas se describe cómo ha de ser la estructura, navegación, tipografía, color, etc., aportando los estilos que se han de aplicar en cada caso. Se ha tenido especial interés en aportar coherencia a la navegación y disposición de los elementos para asegurar un diseño limpio, coherente y que aporte una experiencia de usuario satisfactoria y se centre en los contenidos.

Navegadores y resoluciones

El diseño y sus plantillas están desarrollados para ser visualizados en los navegadores más comunes: Google Chrome, Firefox y Edge.

Adaptabilidad

Las plantillas aportadas se comportan de manera “Responsive”, es decir, su diseño y estructura se adaptan a las diferentes resoluciones de pantalla de los dispositivos que hay en la actualidad. Con ello se consigue una navegación más adecuada y fluida.

Imágenes e iconos

Las imágenes tienen un gran poder comunicativo. Se recomienda el uso de ellas para acompañar noticias, destacados, artículos, etc. Es importante que dichas imágenes sirvan de complemento a la narración y en la medida de lo posible tengan una buena calidad (una imagen con una baja definición o demasiado estándar empobrece la comunicación y la imagen que transmite el portal).

En esta guía se indica los tamaños exactos que deben tener cada una de las imágenes según su ubicación y su significado y/o utilidad. Respetar estos tamaños es sumamente importante.

Los iconos refuerzan el mensaje pero han de usarse con medida y criterio. Si un texto se sustituye por un icono ha de asegurarse que el mensaje es inteligible para el usuario.

Textos

Tanto titulares como entradas deben ser claros y dar una idea clara al usuario del contenido del artículo.

Se ha de tener cuidado con negritas, textos a mayor tamaño o con diferente color para resaltar los contenidos, dejando estos recursos solamente en casos necesarios. Si se destaca demasiado se perderá la intención de este recurso.

Menús

Se recomienda economizar tanto como sea posible en la cantidad de secciones que puedan contener los diferentes menús en su primer nivel.

Para el usuario es más claro e intuitivo un menú con pocos elementos y por ello es necesario hacer un esfuerzo de condensación y agrupación.

Colores

Deberá tener un color identificativo. Este color se usará en la barra de menú, botones, pie, enlaces y otros elementos generales del portal.

Para asignar un color esta guía propone una paleta de colores asociados a temas pero, de igual manera, se pueden utilizar para perfiles, departamentos, banners o cualquier otro elemento que deba diferenciarse.

Idea principal del diseño seguido centrado en la idea del proyecto

La idea principal de esta web es mantener cada espacio libre y distinguible. Por eso, se tratará de que predomine un estilo minimalista y limpio, respetando cuidadosamente los espacios para cada cosa.

CONTENIDO

CONCEPTO GENERAL	2
CONTENIDO	3
1. MAQUETACIÓN	5
2. COLORES	6
3. FUENTES	7
4. MAPA DE NAVEGACIÓN	7
5. ICONOGRAFÍA	8
6. BOTONES	8
7. IMÁGENES	9
8. IMÁGENES ESTÁNDAR	9
9. ADAPTABILIDAD	10

1. MAQUETACIÓN

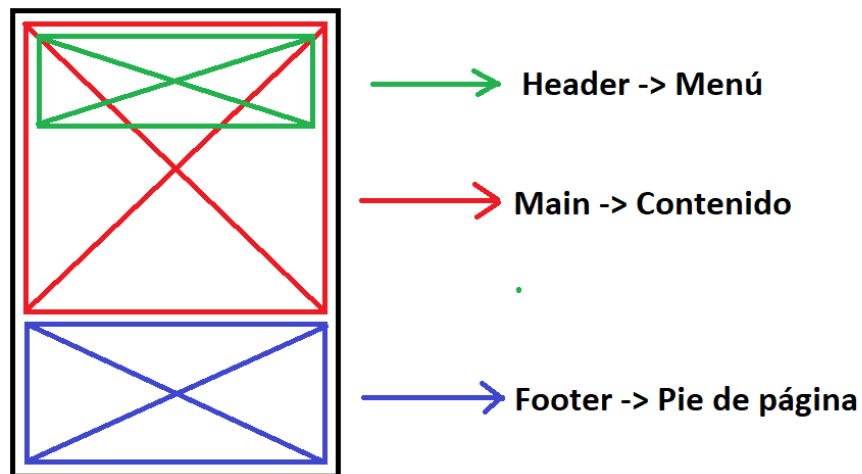
Se contemplan 3 tipos de tamaño de viewport. Conforme a eso, la estrategia de colocación de los elementos en los diferentes tamaños irá como se especifica a continuación. Para facilitar la diferenciación de los espacios, se distinguen de la siguiente forma:

a) Pantallas pequeñas:

HEADER: Se visualizará a la izquierda el logotipo de la página y a la derecha se mostrará la palabra “MENÚ”, donde al clicar encima aparecerán las opciones para elegir.

MAIN: Dependiendo en qué página nos encontremos, se visualizará un slider (página principal), un grid con imágenes e información (páginas de gigantes y cabezudos), una línea temporal (página de historia) y un formulario (página de contacto).

FOOTER: Se visualizará el contenido de 1 en 1, formando una columna.

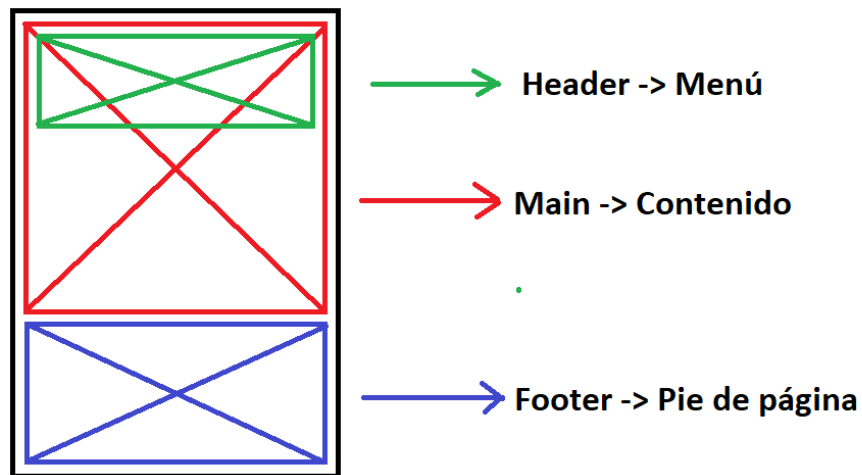


b) Pantallas medianas:

HEADER: Mismas características que en las pantallas pequeñas.

MAIN: Mismas características para la página principal, página de historia y página de contacto. En el caso de las páginas de gigantes y cabezudos el grid pasará a tener 2 columnas en vez de una sola.

FOOTER: El contenido se visualiza en 2 columnas dónde se distribuye la información.

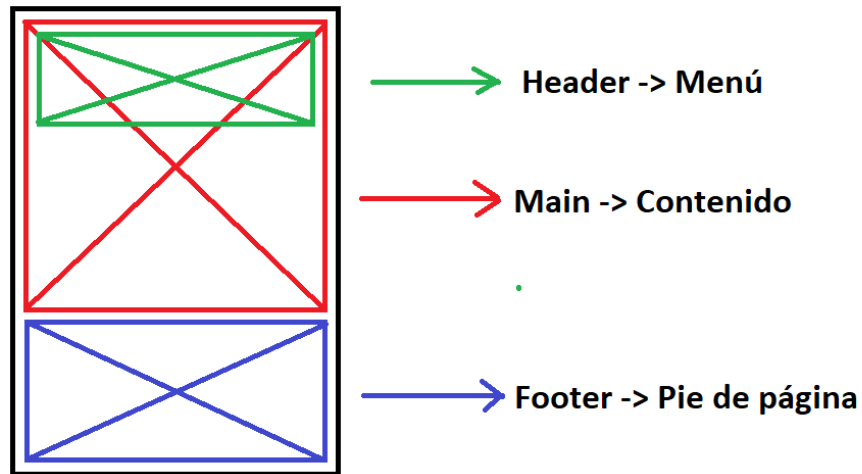


c) Pantallas grandes:

HEADER: El logotipo de la página seguirá permaneciendo a la izquierda. En el caso del menú, las opciones aparecerán directamente desplegadas de forma horizontal.

MAIN: Mismas características para la página principal y página de historia. En el caso de las páginas de gigantes y cabezudos, el grid pasará a tener 4 columnas en vez de 2 para la página de gigantes y 3 columnas para la página de cabezudos. Para la página de contacto, el formulario tendrá los campos distribuidos en 2 columnas.





FOOTER: El contenido se visualiza en 3 columnas donde se distribuye la información.



2. COLORES

La paleta de colores a utilizar será la siguiente:

	#000
	#fff
	#333
	#161616
	#ff3b3b
	#2c2c2c
	#464646
	#f7f7f7
	#DCDFD9
	#1b3231

	<code>rgb(100, 100, 111)</code>
	<code>#444</code>
	<code>rgb(0, 103, 123)</code>
	<code>#3498db</code>

3. FUENTES

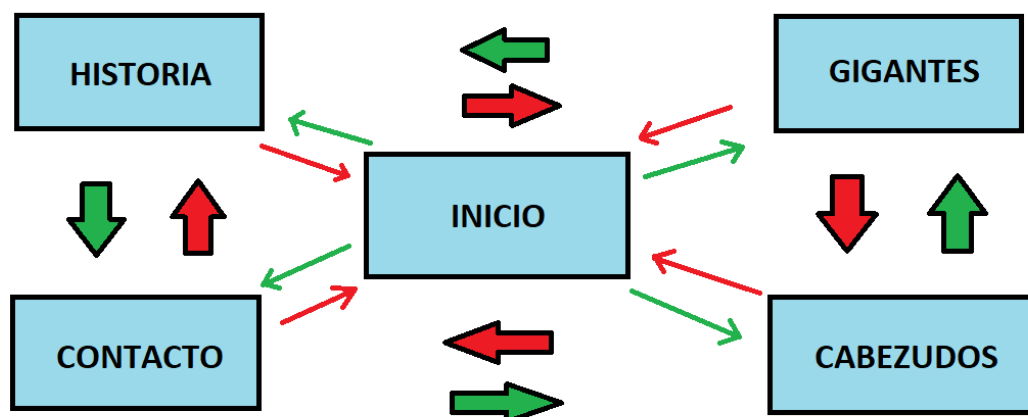
Toda la estructura de la página web se encuentra con la fuente Poppins.

Se utilizarán tamaños de texto relativos al viewport para facilitar su adaptabilidad a los diferentes tamaños de pantalla. Las unidades utilizadas serán vw, vh y vmin.

Los márgenes en cambio irán relativos al tamaño de la letra, utilizando medidas em/rem.

4. MAPA DE NAVEGACIÓN

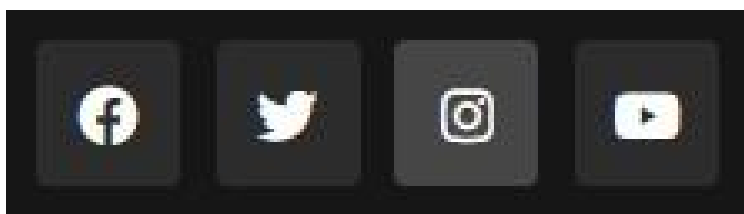
En el mapa de navegación se muestra que las diversas páginas se encuentran enlazadas entre ellas. Es decir, que de una página podemos ir a cualquiera del resto sin importar dónde se encuentre el usuario.



5. ICONOGRAFÍA

Puesto que la idea es mantener una web minimalista, no se hará un uso excesivo de iconos. Únicamente se utilizarán iconos de redes sociales, con un tono blanco y de fondo un tono más claro que el color del pie de página.

Además, estos se deben colocar en el siguiente orden:



Además, todas las páginas tendrán un favicon en el que se vea claramente el logotipo de la página.

6. BOTONES

Color botón del formulario:

position: relative;

z-index: 2;

background: none;

border: none;

```
color: #fff;  
font-size: 17px;  
font-weight: 500;  
text-transform: uppercase;  
letter-spacing: 1px;  
cursor: pointer;
```

7. IMÁGENES

Todas las páginas deben incluir una fotografía.

Se utilizarán fotografías de gigantes y cabezudos en todas las páginas siempre que sea posible.

En la página de entrada, se mostrará unas imágenes con un fondo en negro que tendrá poca opacidad para poder leer el texto y visualizar las imágenes de fondo que nos ofrece el slider.

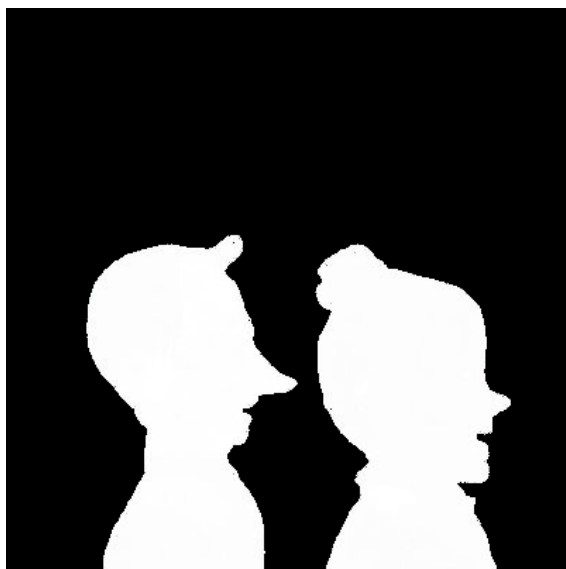
Todas las imágenes empleadas en la página tienen un formato JPG y JPEG.

Tamaño del archivo: las imágenes han de estar optimizadas para la web, en un equilibrio entre la calidad necesaria y el tamaño del archivo.

8. IMÁGENES ESTÁNDAR

- Favicon.ico:

El tamaño de nuestro Favicon es 32x32px



9. ADAPTABILIDAD

El HTML y CSS desarrollado es adaptativo o “responsive”. Es decir, la disposición de los elementos se ajusta en función de los distintos tamaños de pantalla de los diferentes dispositivos que utilizan los usuarios.

El diseño utiliza la metodología Mobile-First, es decir, es un enfoque para priorizar el diseño y desarrollo para dispositivos móviles por encima del diseño y desarrollo para pantallas de escritorio.

El viewport del proyecto está configurado para que se utilice el tamaño del dispositivo sin emulación y la persona usuaria pueda hacer el zoom que necesite.