

GUÍA DE ESTILO. APPESTADIO.

Diseño de sistemas multimedia. 2013-2014.

Autores:

Rubén Martínez Vilar

Pablo Marzal Garrigós

Francisco Javier Martínez Ruíz

CONTENIDOS

[INTRODUCCIÓN](#)

[ESTRUCTURA](#)

[DISEÑO](#)

[TIPOGRAFÍA](#)

[COLORES](#)

[CONTROLES](#)

[IMÁGENES](#)

INTRODUCCIÓN

AppEstadio, es una aplicación de escritorio cuyos objetivos a realizar, son la compra-venta de entradas, abonos y artículos de una tienda perteneciente a un estadio de fútbol.

Es sencillo navegar por la aplicación, y intuitiva de utilizar. Hemos ayudado ofreciendo algunos pequeños logotipos en los botones más representativos de la aplicación para mejorar su usabilidad.

La estructura de navegación es muy sencilla, y está orientada para cualquier usuario aunque este no disponga de un gran manejo de las aplicaciones de escritorio.

ESTRUCTURA

Cada pantalla está organizada con la misma estructura, en la parte superior se incluye la cabecera la cual contiene los botones para las partes principales de la aplicación acompañada del logo de esta en la izquierda, en la derecha de esta cabecera encontramos el nombre del usuario que ha iniciado sesión, en esta cabecera se incluye un botón denominado perfil, en el cual si pulsamos accederemos a la información personal del usuario en cuestión.

Es debajo de esta cabecera donde encontramos la información perteneciente a cada parte de la aplicación.

Ejemplo de estructuración de distintos apartados de la aplicación:



The screenshot shows the user interface of the 'APP ESTADIO'. At the top left is a green logo of a soccer field with the text 'APP ESTADIO' below it. At the top right, it says 'Usuario: No ha accedido'. Below the logo, there is a navigation bar with four buttons: 'INICIO' (with a house icon), 'TIENDA' (with a shopping cart icon), 'MISCOMPRAS' (with a shopping bag icon), and 'PERFIL' (with a person icon). The main content area is divided into two sections. On the left, under the heading 'Login', there are input fields for 'NIF:' and 'Contraseña:', followed by an 'Acceder' button. On the right, under the heading '¿Todavía no eres miembro?', there are input fields for 'Nombre:', 'E-mail:', 'Contraseña:', and 'Repetir Contraseña:', followed by a 'Registrarse' button.



DISEÑO

TIPOGRAFÍA

La tipografía que se ha utilizado para desarrollar la aplicación es **Arial**, una tipo de letra sencilla, agradable y fácil de leer. En la mayoría de los casos aparece en formato Regular y otras veces en Bold (botones, títulos, etc.).

Arial

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

El logo está diseñado con el tipo de fuente **Code** en formato Bold y con una separación entre caracteres de -100.

LIGHT
REG
BOLD

CODE PRO LIGHT
CODE PRO REG
CODE PRO BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
PQRSTUVWXYZÄÖ
ÈÉÊËÒÓÔÕÖÙÜ
0123456789? !&\$#*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
PQRSTUVWXYZÄÖ
ÈÉÊËÒÓÔÕÖÙÜ
0123456789? !&\$#*

COLORES

Los colores son claros permitiendo así una buena visualización del contenido independientemente de la luz ambiente.

El fondo es blanco y las letras negras aprovechando el contraste que realizan estos dos colores para asegurar la legibilidad del texto.

Los colores que han sido elegidos para el diseño de la aplicación son los siguientes:

- Logo



- Fondo



- Botones



CONTROLES

La barra de navegación superior está compuesta por una serie de botones ordenados en dos niveles jerárquicos. El primer nivel contiene los botones *Inicio*, *Tienda*, *Mis compras*, *Mi perfil*. El segundo nivel varía según el apartado, por ejemplo, si el usuario se encuentra en *Tienda* los botones que aparecen en este segundo nivel son *Entradas*, *Abonos* y *Productos*.

IMÁGENES

En la parte superior izquierda de cada pantalla aparece el **logo** de la aplicación, éste lo forman dos elementos, un sencillo dibujo de un campo de fútbol y un texto con el nombre de la aplicación. Estos elementos están dispuestos de forma que se distingan con facilidad.

Se han utilizado diferentes degradados de color, con los colores citados anteriormente, con la intención de dar intensidad y vida al diseño.



En todas las pantallas de la aplicación aparece un **fondo** bastante sencillo que está compuesto por un fondo blanco y el logo de la aplicación en grande difuminado y

con apenas opacidad, de forma que no llame la atención del usuario y distraiga a éste de la actividad principal.

FONDO DE LA APLICACIÓN:



Además, han sido creados diferentes botones para la aplicación.

- Botones de navegación: general



- Botones de navegación: tienda, mis compras



- Otros botones de navegación



Podemos observar como estos últimos dos botones están representados con los colores típicos y conocidos, para que indiquen de manera correcta la función que se está realizando gracias a la metáfora con colores empleada.

TIPOS DE CONTROLES Y WIDGETS A UTILIZAR

Entre los diferentes controles y widgets de la aplicación se encuentran:

- Barra de búsqueda
- Botones
 - Inicio
 - Tienda
 - Mis Compras
 - Entradas
 - Abonos
 - Productos
 - Buscar
 - Anterios/siguiente
 - Aceptar/Cancelar
- CheckBox
- Elementos gráficos
- Imágenes de eventos
- Iconos descriptivos
- Formulario
- Links
- Menú principal.

TERMINOLOGIA A UTILIZAR

Nuestra aplicación está orientada a todo tipos de usuarios por tanto los nombres de los menús serán claros y no usarán palabras especializadas.

Además nuestra aplicación será íntegra en castellano.