

# INFORMATICA GENERAL

## PROYECTO SITIO WEB

### FINAL

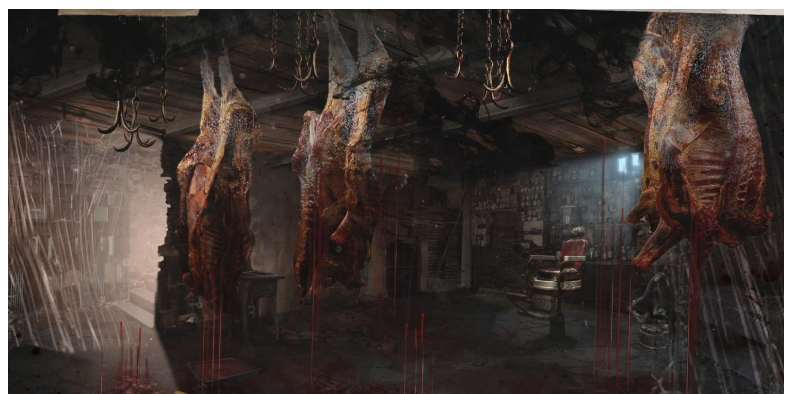
#### ***Primera parte: Investigación.***

Cuando estaba buscando temáticas para realizar mi sitio web, decidí elegir algo que estos últimos tiempos me entretenía y me hacía compartir momentos con mis amigos.

**DEAD BY DAYLIGHT** es un juego de horror de supervivencia multijugador 4 contra 1, desarrollado por Behaviour Interactive, disponible en PC y consolas. Este juego tiene dos perspectivas distintas: asesinos y supervivientes, y una fuerza sobrenatural que reina en el mundo donde residen, donde su única motivación es nutrirse del miedo y la desesperanza de los supervivientes. Estos dos grupos son sacados de una realidad que representa nuestros tiempos, y obligados a correr por sus vidas en una dimensión donde la muerte no es una escapatoria, un ciclo repetitivo, seguir y ser seguido.



Este tipo de juegos interesa por sus tendencias y parentescos con las películas de estilo "Slasher", jugadores interesados en multijugador y juegos de terror donde se pone a prueba cuánto resistis a estos tipos de presión, comúnmente interesante para los jóvenes adultos.



Recorriendo los distintos sitios sobre **DEAD BY DAYLIGHT**, me encuentro con muchos tipos diferentes:

- **deadbydaylight.fandom.com**: una página diseñada por fans usando un alojador de sitios web con un template ya definido, donde las distintas categorías son actualizadas por los mismos jugadores.

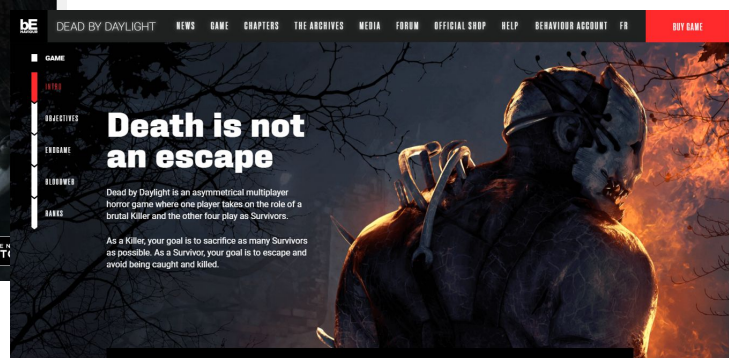
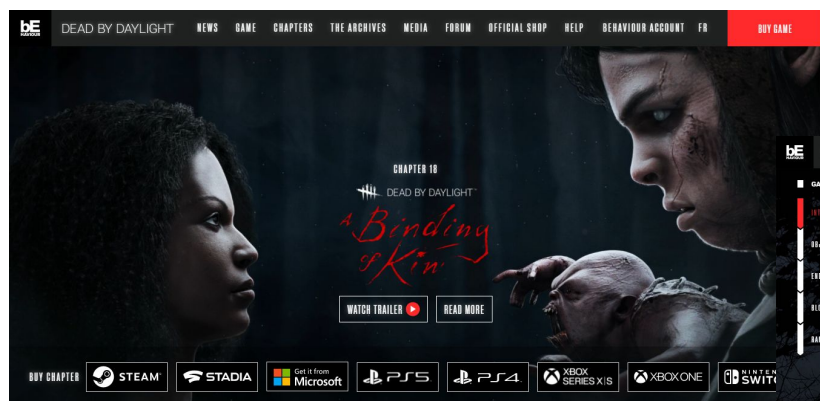


Un sitio donde podemos recurrir tanto admiradores de la historia como jugadores casuales, sirviendo como una enciclopedia para las personas que desean adentrarse en la experiencia.

Tiene un estilo bastante común y usado, pero que resulta muy cómodo para su lectura, pudiendo así recolectar mucha información y que no se sienta desordenado. Sus colores y texturas van bien con la estética general del juego.



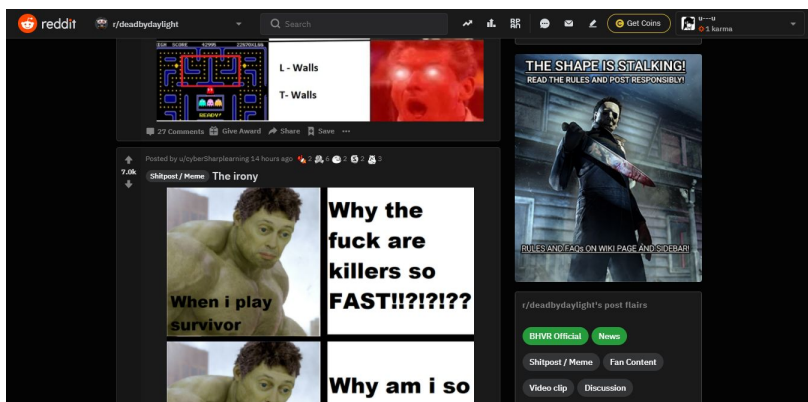
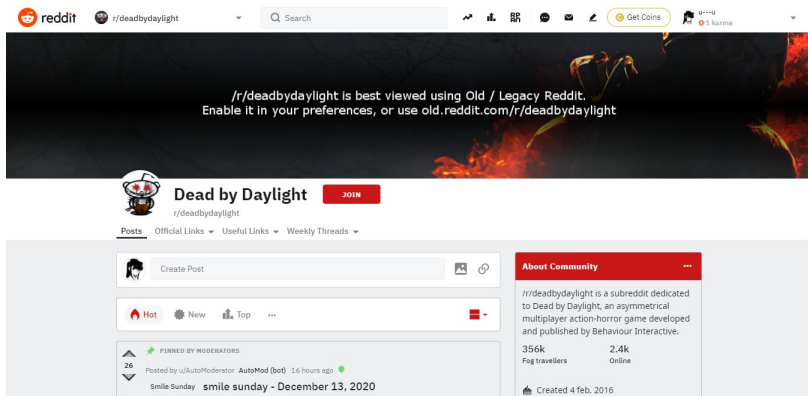
- **deadbydaylight.com**: La página oficial de DEAD BY DAYLIGHT, hecha exclusivamente para la promoción de este producto, tiene una estética muy moderna, con animaciones simples. Contiene información general sobre la historia y las mecánicas del juego.



Esta página está hecha especialmente para uso comercial, también haciendo de portfolio para los desarrolladores en Behaviour Interactive, ya que es su mejor juego realizado hasta ahora, con una fanbase muy activa.



- **reddit.com/r/deadbydaylight:** Reddit es un foro muy conocido por los usuarios de internet, este se utiliza para contenido creado por la comunidad, ya sean dibujos, memes o nuevas mecánicas que se van descubriendo en las nuevas actualizaciones del juego.



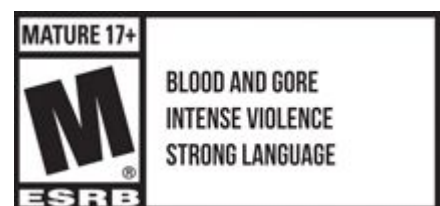
Su diseño es conciso y básico, donde haciendo simplemente scroll down se pueden ver nuevas publicaciones, teniendo dos opciones para mejorar su visualización: **modo claro o modo oscuro.**

Cada “subreddit” tiene sus propias reglas para mantener el foro con sentido y para evitar situaciones agresivas.

Algo que he notado en estos tres sitios es que todos tienen soporte para diferentes lenguajes, lo cual logra un mejor alcance mundialmente y la gente se siente más recibida e incluida.

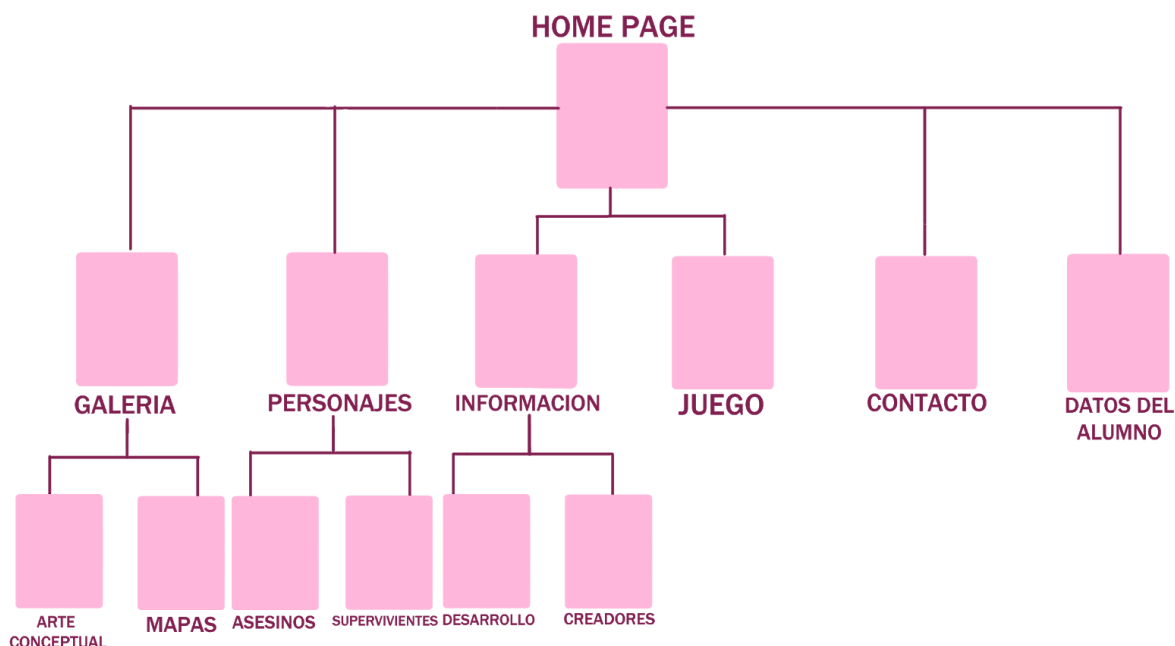
Estas 3 páginas si bien tratan de la misma temática, son muy diferentes entre sí, mientras que Fandom sirve como una guía para los jugadores, la página oficial de Behaviour deja en claro lo que nos quieren vender como juego, intentando cautivar al público con muy buenos diseños y estéticas. Reddit por el otro lado, es un foro para divertirse, si bien se puede encontrar diferentes tipos de guías y ayudas, sus usuarios tienen libertad de publicar debates, o imágenes graciosas (mientras sigan las reglas del foro), mientras que en las otras dos, todo el contenido, si bien Fandom está hecha por fans, está controlado por alguien o algunos, donde solo ellos pueden publicar y hacer cambios en estos sitios.

**DEAD BY DAYLIGHT** como producto está destinado a jóvenes adultos mayores, como dije anteriormente, que tengan acceso a la tecnología, y un afán por los juegos de videos.



Con mi sitio intenté comunicar los distintos aspectos del juego, centrándome más en el desarrollo del mismo que sus contenidos, si bien hay secciones secundarias dedicadas a estos, quería que mi visión se viera más centrada en el proceso de la empresa para crear este juego, dejando en secundario aspectos de la historia y las mecánicas del mismo.

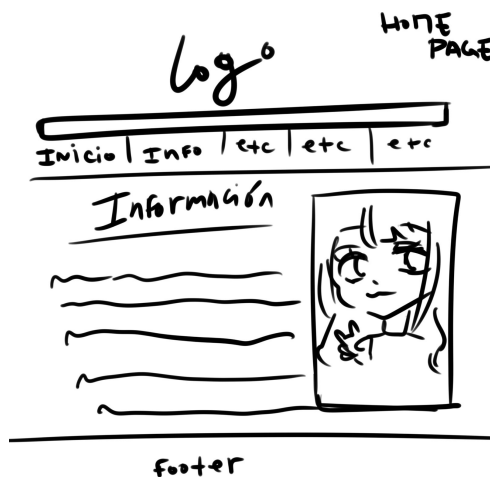
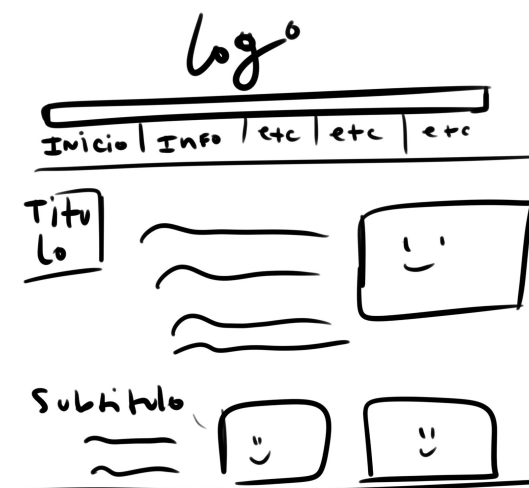
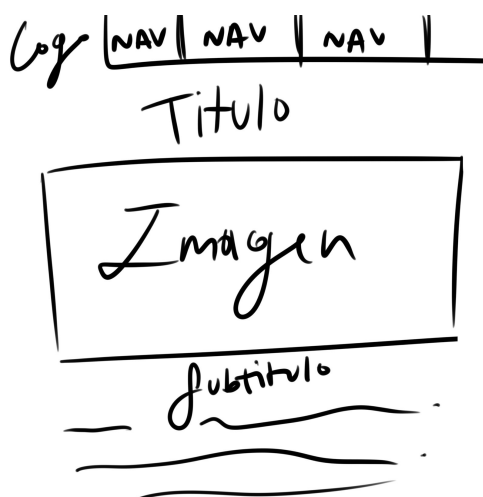
## Segunda parte: Mapa del sitio.



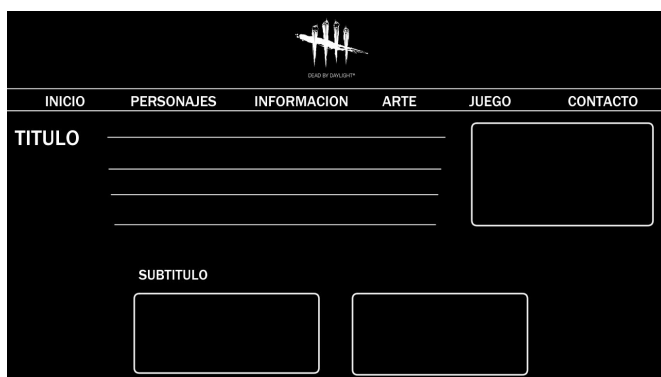
## Tercera parte: Layout y diseño.

Cuando pensaba la pagina, se me ocurría un diseño muy simple, con 3 colores máximo, para poder dejar que las ilustraciones sean lo que le den luz a la página.

### Bocetos:



## Layouts:



## Final:

