

Informe de Sitio



Alttillo 8-Bits
Tu rincón retro

Diseño Gráfico - Segundo Cuatrimestre 2018

Prof. Susana Parra

Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones Web

Universidad Nacional del Comahue

Federico García Cendra

Legajo Nº 115214

Índice

Presentación	2
Objetivos	3
Audiencia	3
Diseño	4
Mantenimiento	5
Herramientas	5

Presentación

El sitio “Altillo 8-Bits” surge, conceptualmente, algún tiempo atrás, en el auge del *retro gaming* y las consolas clásicas. Por supuesto, en ese momento no era un altillo, ni un sótano. Era simplemente una idea, un bosquejo mental, y fue tomando forma a partir este proyecto. Siempre hubo intención de construir una página web que no solamente brinde la posibilidad de jugar juegos de consolas clásicas, sino también, a través de su diseño, lograr la inmersión del usuario en aquella época, que permita a los visitantes embeberse en toda la cultura de consolas, microcomputadoras y píxeles.

Objetivos

El objetivo primordial del sitio es ofrecer una plataforma de entretenimiento integral, basada en juegos clásicos, inicialmente de la consola de 8 bits NES (Nintendo Entertainment System), pero buscando luego incorporar juegos de otras consolas y computadoras clásicas (Commodore, Atari, PC con sistema DOS, MSX, entre otros). La plataforma desea ofrecer una zambullida de cuerpo entero en la época de los 80s – 90s, con lo cual se irán agregando secciones que permitan interactuar con todos los principales componentes tecnológicos y culturales que abanderan la era.

Los planes más próximos son terminar de emprolijar el diseño (incrustar el emulador dentro de una TV clásica), diseñar efectivamente un altillo vintage en un motivo pixelado 8 bits como el resto del sitio y pulir los tamaños y formas para organizar de mejor forma el contenido, así como publicar el sistema de ayuda y renovar la explicación de uso del emulador y los juegos mediante globos de diálogo interactivos, controlados mediante la incorporación de cookies, a fines de mejorar la usabilidad del sitio, sobre todo para usuarios primerizos.

Entre los planes a un futuro no tan lejano, se espera crear una suerte de blog/museo, en el que se publiquen periódicamente artilugios tales como consolas, dispositivos de audio (¡infaltable el walkman!), juegos de mesa, entre otros, con su detalle, sus funcionalidades (obsoletas en algunos casos) y por supuesto imágenes de estos grandiosos especímenes. También una sección donde los usuarios hagan sus propias *reviews* de los juegos jugados, integración efectiva con las redes sociales e incorporación de un canal de chat pro nostalgia y trivias.

Audiencia

El Altillo está orientado a los nostálgicos de antaño y los curiosos del nuevo milenio, generación empeñada en reciclar las viejas costumbres y tomarlas como propias. Es un espectro relativamente conservador, que suele apreciar la tecnología en general y cuenta ya con conocimientos previos para manipular el sitio sin problemas. De todas maneras, se prevé un incremento de público al terminar de desarrollar la integración con las redes sociales del sitio de forma total, para lo cual, como se detalló previamente, se espera haber mejorado los sistemas de ayuda y guías.

Diseño

El Altillo se preocupa de guardar la estética pixelada de los viejos sistemas de 8 bits, utilizando mucha de la simbología de esta generación de consolas, con Mario, el famoso plomero, como principal benefactor, a través del sinfín de elementos icónicos que dejaron sus aventuras. Todos los elementos son basados en imágenes de diseño pixelado (botones, íconos, formularios, texto, imágenes, logos). La fuente utilizada es la “Press Start P2”, que es una fuente pixelada.

Si bien aún se encuentra en fase de desarrollo, el sitio intenta incorporar el dinamismo y la cinética de sus elementos como complemento al impacto inicial percibido por sus formas estructuradas, rígidas. Las imágenes tienen todas algún tipo de animación o transformación, algunas de forma autónoma y otras al posarse encima, que van desde cambios de tamaño a modificación de la imagen (escala de grises y saturación).

Al tratarse de una web principalmente para jugar, es de esperar que mucha gente utilice el sitio en horario nocturno, motivo por el cual se incorporó un botón “día/noche”, que alterna la combinación de colores para adaptarse mejor a las necesidades del usuario, cambiando imágenes de fondo y colores y estilos de los elementos.

Tanto el logo como el banner de la página tienen un estilo claro, donde predomina el color amarillo como en el resto del sitio (buscando una asociación con las cajas de monedas del juego Super Mario Bros) pero diseñados con fuentes de una estética perfectamente compatible con el resto del sitio.

En los televisores viejos, donde se utilizaban las consolas originalmente, tenían muy baja resolución, con pocas líneas horizontales y verticales, resultando en elementos grandes, emulación que se lleva a cabo de forma intermedia para no llegar al punto de saturar la pantalla con elementos, y se planea poner controles para alternar el tamaño de las fuentes y los elementos.

Mantenimiento

El sitio se encuentra aún en una temprana etapa de desarrollo, pero teniendo en cuenta todos los objetivos a cumplir, requiere de por lo menos un equipo de mantenimiento de dos personas: una de ellas dedicada a todo el mantenimiento y actualizaciones del contenido del sitio y las actualizaciones en redes sociales, y otra persona que se encargue de las adaptaciones gráficas. Debe haber una comunicación fluida entre ambos, para complementar la parte de desarrollo con el manejo del contenido y la estética.

Herramientas

El diseño del logo fue realizado con el software Inkscape.

Los banners se crearon con una herramienta online (<https://textcraft.net>) especializada en diseños pixelados.

Las imágenes originales y modificadas se retocaron con The Gimp y con los filtros propios de CSS.

Las animaciones se hicieron y/o se basaron en Animate.css, con ayuda del tutorial de Enrique Ros (<https://www.enriqueiros.com/efectos-imagenes-css>).

La selección y constatación de colores se llevó a cabo con el software Pixie (<http://www.nattyware.com/pixie.php>) .