

REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Diseño de interfaces de usuario

En primer lugar, para realizar la interfaz de usuario de nuestro proyecto multimedia, llevaremos a cabo un **mockup**. Se trata de un prototipo que visualmente se asemejará mucho al producto final. De esa manera, tendremos ya una idea clara de cómo es la interfaz que queremos desarrollar. Este prototipo, no tendrá opciones de interacción por parte del usuario ya que estas opciones se integrarán más tarde mediante código.

Para este prototipo mockup utilizaremos **LibreOffice Draw**, se trata de una aplicación gratuita de dibujo. Esta herramienta, nos será muy útil para crear el mockup de la interfaz de usuario de nuestro proyecto multimedia.

En cuanto a la **organización de los contenidos** de nuestra interfaz, utilizaremos un modelo de **página única**, esto quiere decir que todos los contenidos se encontrarán accesibles desde una única página, la página de inicio.



Por otro lado, en lo que se refiere a la **estructura de navegación**, utilizaremos un modelo de **estructura jerárquica estricta**, esto solo permitirá navegar por la interfaz desde la página de inicio, teniendo que retroceder hasta ella siempre que se quiera realizar otra acción.

En lo que se refiere al **texto** hemos elegido solo dos tipos de tipografías para favorecer la consistencia de la interfaz. “ Caribbean Island” para el título del videojuego y “ Segoe Script” para el resto de la interfaz.

Para no saturar de colores la interfaz hemos usado el **color marrón** como color principal y los colores blanco y negro para los textos. Con esta elección de colores y utilizando las variantes oscuras y claras del color marrón hemos conseguido crear **contrastes** entre los diferentes elementos de la interfaz.

Profundidad y sombreado

Tenemos que tener en cuenta que nuestra interfaz esta diseñada para mostrarse en una pantalla, de esta manera todos los elementos se verán en dos dimensiones careciendo de profundidad y visualizándose a una misma altura.

Para evitar esto y conseguir resaltar las diferentes zonas de la interfaz hemos aplicado **profundidad** tanto al título del videojuego como a los botones de acceso de la página de inicio. Utilizando una estructura de capas conseguimos también dar esa sensación de profundidad. Para conseguirlo el uso de **sombra**s ha sido fundamental, hemos aplicado mucha sombra sobre los botones del menú para que se intuya mucha separación con la foto de fondo.



Interacción

Una vez que hemos realizado el diseño visual de la interfaz de usuario, nos encontramos ante una interfaz visualmente atractiva pero que carece de cualquier interactividad y cabe destacar que una interfaz de usuario sirve para que el usuario interactúe con ella.

Por lo tanto, en nuestro diseño existen zonas que muestran información que el usuario visualiza, y otras zonas que sirven para interactuar. Estas zonas tienen diversos elementos de interacción.

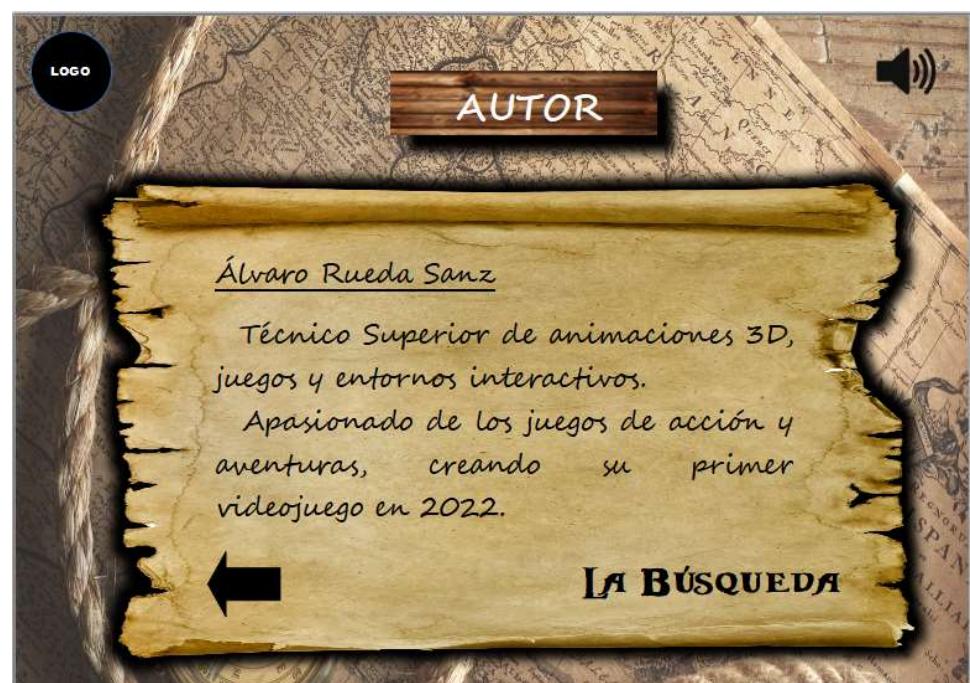
En la página de inicio observamos cuatro **botones** para interactuar, estos sirven para desplazarse a diferentes lugares de la interfaz y tienen un ícono y una palabra escrita para describir la acción a realizar. Estos son: jugar, opciones, agradecimientos y autor.



Una vez dentro del menú “agradecimientos” veremos dos botones para interactuar. Uno en la esquina inferior izquierda, en forma de **flecha**, que servirá para retroceder al menú de inicio y otro botón en la esquina superior derecha con forma de **altavoz** para poder escuchar el mensaje de agradecimiento, que también se visualizará de forma escrita en este menú.

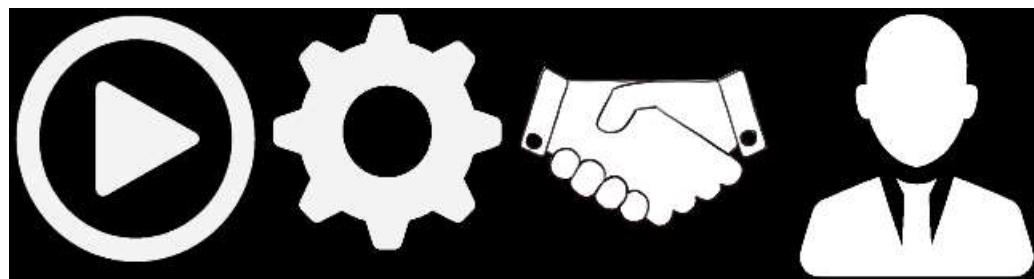


El menú de “autor” consta de las mismas funciones que el anterior; un botón en forma de **flecha**, en la parte inferior izquierda, para poder volver al menú de inicio y otro botón con forma de **altavoz**, en la parte superior derecha, para poder escuchar el texto que se nos presenta.



Para desarrollar esta interfaz de usuario hemos tenido en cuenta también asegurar la accesibilidad para cualquier persona. Para las personas con deficiencias auditivas y visuales hemos introducido los textos con un buen contraste con el fondo para asegurar que sean legibles y botones para poder escucharlo en forma de audio.

En cuanto a las deficiencias cognitivas hemos incorporado iconos que complementan la información textual para que sean fáciles de identificar y no sea necesario leer los textos del menú. También hemos utilizado un lenguaje y vocabulario sencillo para no complicar la compresión de los textos.



LOGO

LA BÚSQUEDA



 JUGAR

 OPCIONES

 AGRADECIMIENTOS

 AUTOR

LOGO



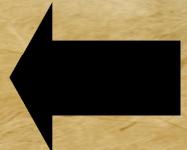
LA BÚSQUEDA



Álvaro Rueda Sanz

Técnico Superior de animaciones 3D,
juegos y entornos interactivos.

Apasionado de los juegos de acción y
aventuras, creando su primer
videojuego en 2022.



LA BÚSQUEDA