

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias
Diseño de interfaces

Proyecto

Castro Espinosa Erick Enrique

Jardines Mendoza César Eduardo

Sánchez Sarmiento Eric

Sánchez Segura Cristian Alonso

Velázquez Caballero Ixchel

Propuesta de proyecto final

Para la propuesta se acordó hacerlo en un ambiente de acción pero la historia es de espías, la misión del usuario es ir resolviendo distintos acertijos para encontrar la cura del coronavirus.

El objetivo del espía es infiltrarse en las instalaciones de un laboratorio médico para poder robar la cura del COVID-19 y poder salvar al mundo, teniendo que evitar ser detectado por la milicia .

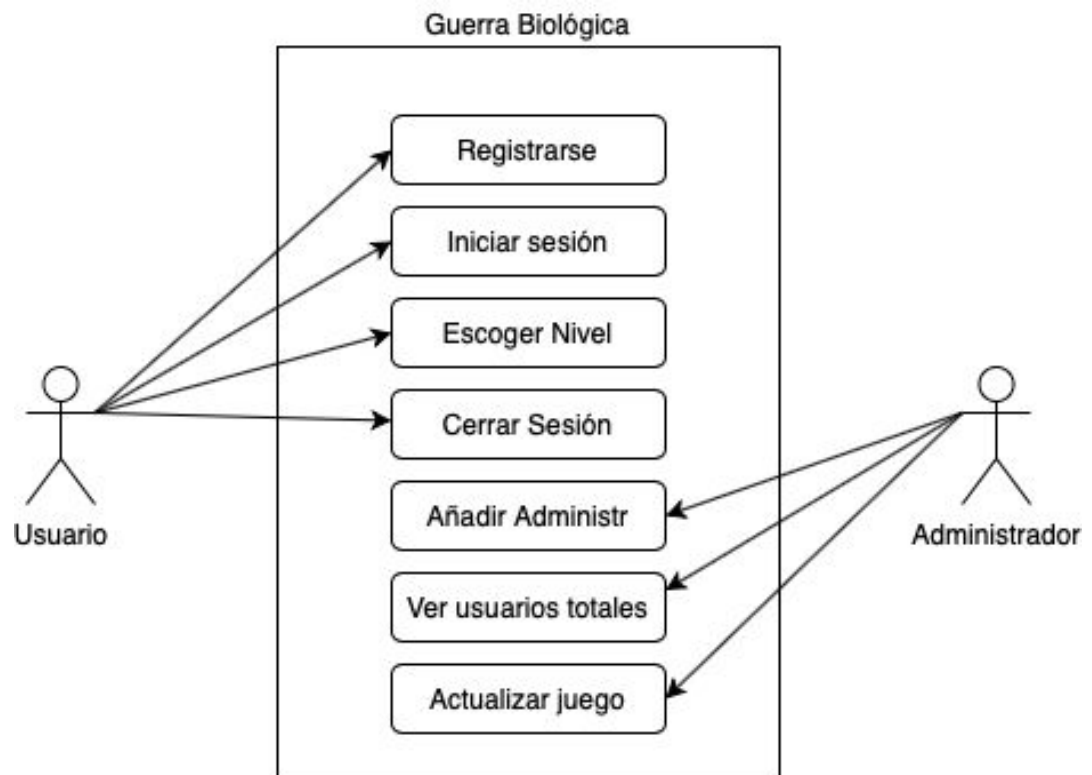
El usuario podrá escoger entre tres tipos de personajes ya sea femenino, masculino o no binario. Para poder avanzar en el juego tendrá que resolver los acertijos y retos que se le presenten en cada nivel.

Gracias a los datos obtenidos en nuestras encuestas nos daremos a la tarea de crear y desarrollar un juego que resuelva las peticiones que nuestros usuarios promedios dejaron plasmadas en las respuestas de su cuestionario. Decidimos crear un juego que no fomente la violencia como lo hacen algunos videojuegos contemporáneos así que nuestro juego se basará en creatividad y destreza resolviendo acertijos para pasar de nivel.

Perfil de Usuario

La información del perfil de usuario se puede consultar en el [ANEXO A](#) del informe. Lo cual se obtuvo por medio de entrevistas; dicha información recabada se puede consultar en el [ANEXO B](#)

Casos de uso



Prototipo de la propuesta

GUERRA BIOLOGICA 2020

Correo

Iniciar sesión

Contraseña

Regístrate

Selecciona un nivel



Nivel 1



Nivel 1



Nivel 1



Nivel 1



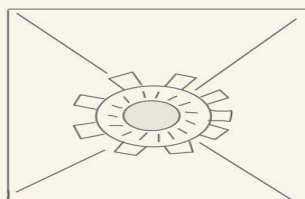
Nivel 1



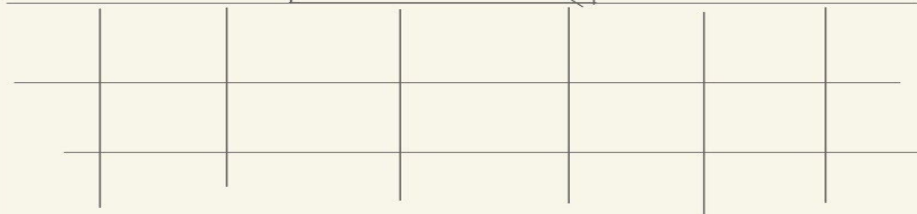
Nivel 1

Regresar

PISO



EMERGENCIA



Tecnologías que se usarán

Tecnología	Versión	Uso
CSS	CSS3	Para brindar un mejor diseño a nuestra aplicación.
HTML	HTML5	Herramienta de lenguaje descriptivo para desarrollar nuestro juego.
Javascript	ECMAScript 2016	Lenguaje usado como apoyo para algunas funciones esenciales del juego.
Laravel	6.0	Framework que usamos para complementar varias tecnologías juntas como aplicaciones y servicios web.
PHP	php 7.1	Lenguaje que usaremos para desarrollar nuestra aplicación con algunas funciones web.

Propuesta de valor

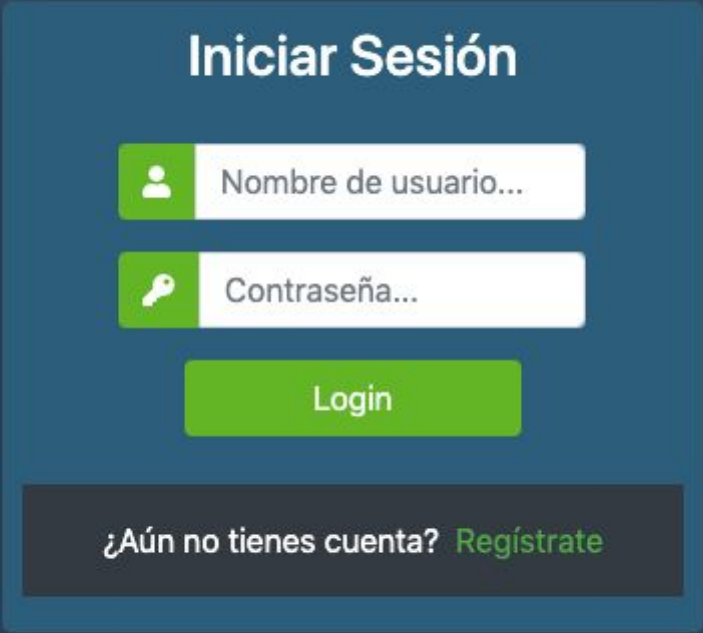
La aplicación ofrece un acercamiento a la experiencia en contribuir a buscar una cura para esta pandemia que se está viendo al ser el Covid-19 un problema socialmente grande. En base a las estadísticas, garantizamos a nuestros usuarios una forma de ver la situación mientras se divierten.

Criterios ergonómicos a contemplar

➤ Guía:

❖ Incitación:

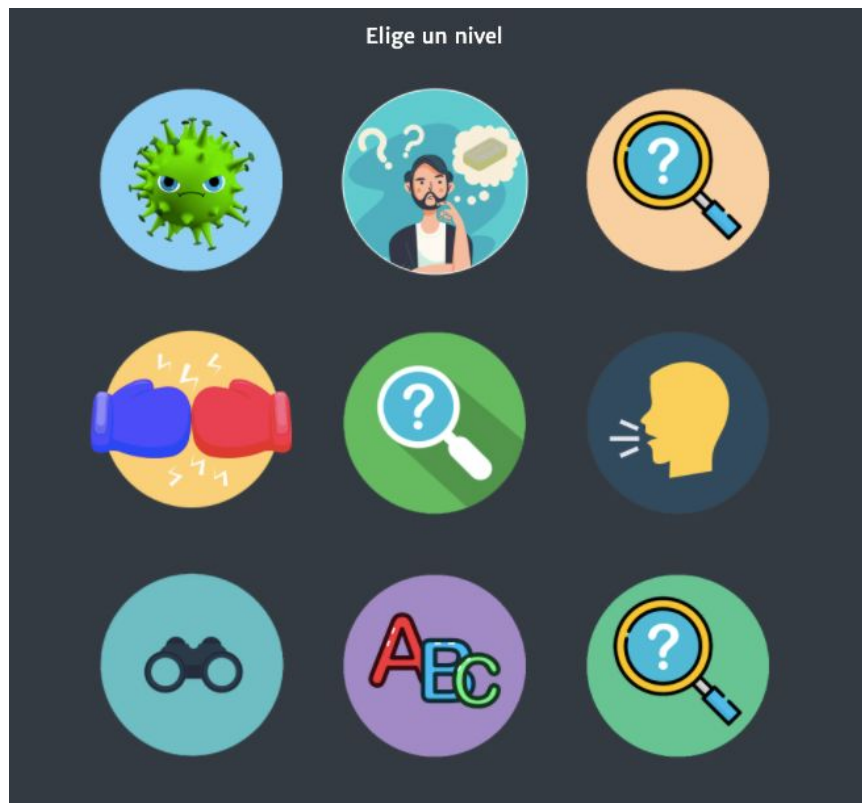
- El usuario podrá percibir elementos como registro de cuenta o acceder a la misma.



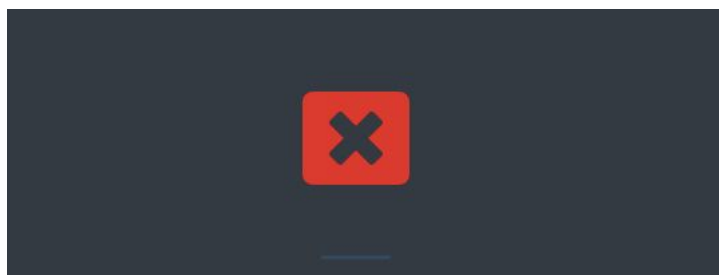
The image shows a login interface with a dark blue background. In the center is a lighter blue rounded rectangle containing the title 'Iniciar Sesión' in white. Below the title are two input fields: the first has a green icon of a person and the placeholder text 'Nombre de usuario...'; the second has a green icon of a key and the placeholder text 'Contraseña...'. Below these fields is a green button with the text 'Login' in white. At the bottom of the central rectangle is a dark grey bar with the text '¿Aún no tienes cuenta? Regístrate' in white, where 'Regístrate' is a green link.

❖ Retroalimentación inmediata:

- El sistema responde a las acciones del usuario como cuando tenga que “aniquilar” al enemigo.
- Al usuario se le muestra su progreso, sus niveles desbloqueados.

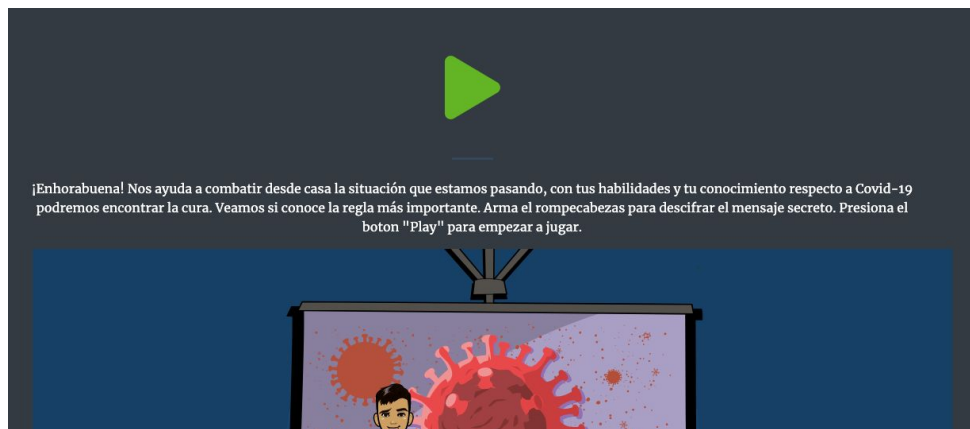


- Las acciones de salida y play



❖ Legibilidad:

- Cuando el usuario pase a un siguiente nivel se mostrará con letras las indicaciones del siguiente nivel



- Control Explícito:
 - ❖ Control de usuario:
 - Control de salir de la partida



- Significado de códigos:
 - ❖ Salir
 - ❖ Continuar/Play
 - ❖

- Compatibilidad:

Cualquier usuario mayor de 9 años con preferencia a los juegos con temática de acción y acertijos. No está limitado a personas con discapacidad auditiva.

Si el usuario sabe un manejo básico de computadora podrá disfrutar del juego.

Tipografía y estilo.

Arial 12

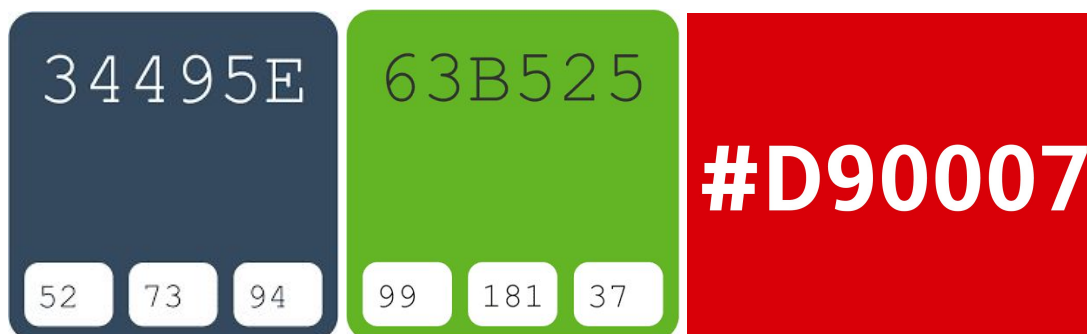
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿ ? ¡ ! / * ¢ [] { }

Manejo de color

Usaremos algunos colores apagados con tonalidades que harán juego con nuestros colores principales. Los que se usarán son:

- Blanco: se usará el blanco para el footer de la aplicación y en algunas vistas de las historias de algunos juegos.
- Negro: se usará para dar la sensación de bordes en algunos objetos que el juego tendrá además de proporcionar sensaciones de maldad o comportamientos negativos.
- Verde: se usará para dar aviso de éxito en caso de que el usuario pase de nivel. Esto para dar retroalimentación al usuario de que está completando las misiones correctamente.
- Gris: se usará como apoyo a algunas sombras que llegara a tener las paredes de los hospitales u objetos que tenga el escenario. El gris ayudará a brindar espacio y profundidad para algunos objetos.
- Rojo: se usará para dar aviso especialmente si el usuario erró a la hora de resolver algún acertijo. El rojo ayudará a dar la sensación de fracaso.

Todos estos colores se estarán usando por porcentaje i.e el 0% es su color más apagado y 100% es su color más vivo. Esto para que no se usen siempre colores sólidos y gráficamente se vea más atractivo.



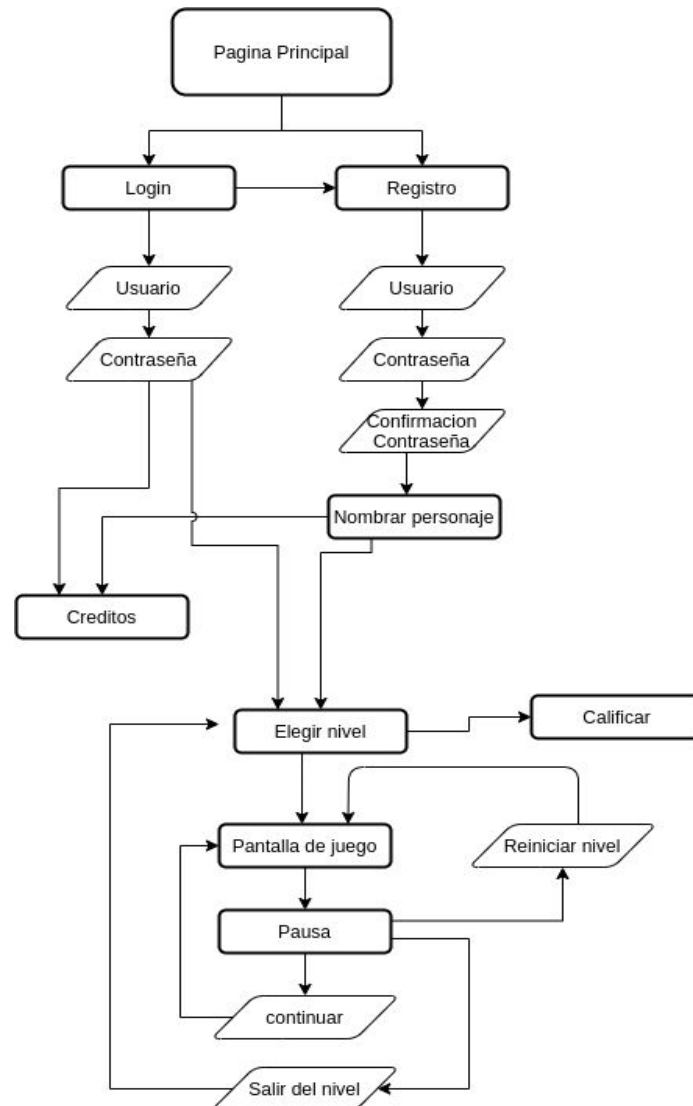
Valor agregado del videojuego

El usuario podrá acceder a tres niveles de forma gratuita y sin publicidad. Para acceder a los demás niveles tendrá que pagar \$50 para obtener la versión completa del juego.

Marketing del videojuego

Se publicarán anuncios en plataformas como Facebook y Youtube.
Y se podrá acceder a una versión demo.

Mapas de Navegación



El mapa de navegación de nuestra aplicación cuenta con una estructura jerárquica y no lineal ya que partimos de un inicio general y vamos avanzando a opciones más específicas para el acceso; el contenido se desarrolla en forma ramificada. Pero a la vez contamos con una estructura no lineal que nos permite dar cabida a ligeras variaciones, tales como saltarse determinadas páginas. Permite algunos desvíos controlados, la estructura obliga a regresar al camino principal, al tener un desvío lateral es una pequeña información adicional.