

Entrega - Prototipo juego web

Versión: Junio de 2020

Objetivo

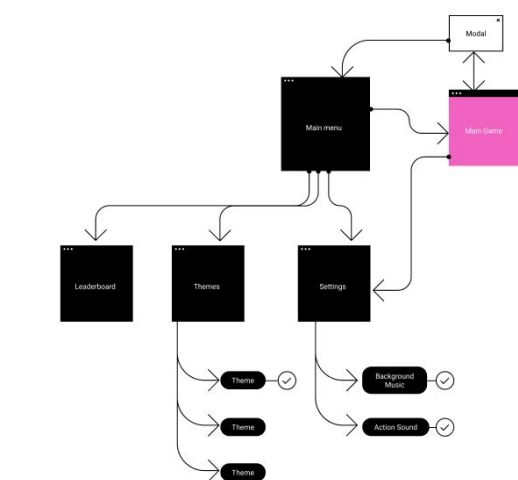
Practicar el desarrollo de una arquitectura web básica para un juego tipo shooter usando figma para el prototipado y HTML/SASS para la implementación.

Descripción de la práctica

Realizar el **mapa de sitio**, los **wireframes** y el **prototipo** de un juego tipo shooter.

Mapa de sitio y prototipado

El mapa de sitio y el proceso completo de prototipado se realizará con figma. Su apariencia será similar a las capturas siguientes:



H1 - Main title

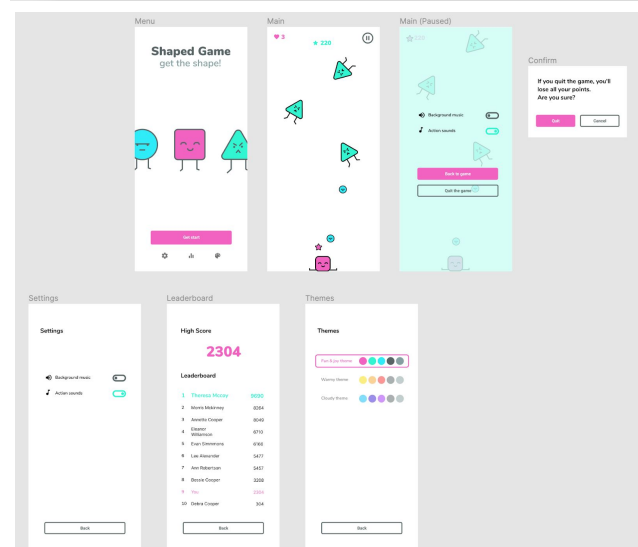
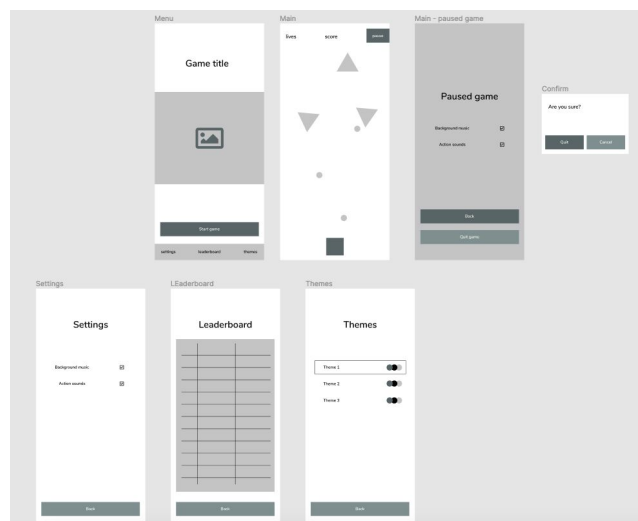
H2 - Subtitle

H3 - SubSubtitle

p - Paragraph

Primary

Secondary



- 1) Deben generarse cuatro páginas con figma: sitemap, wireframes, design system y prototipe
- 2) El sitemap debe incluir las páginas que se generen y la relación entre ellas
- 3) Los wireframes deben incluir los planos de pantalla y la estructura de cada uno de ellos, tratando de acercarnos lo máximo posible al tipo de componentes que tendrán y su distribución. Es importante tener en cuenta el dispositivo para el que se esté diseñando.
- 4) Se debe generar así mismo la navegación entre pantallas, para lo que se recomienda empezar a generarla en la página de los wireframes.
- 5) La página de design system incluirá como mínimo el diseño de:
 - Niveles de texto
 - Colores
 - Layout
 - Botones primarios y secundarios
 - Personajes del juego y disparos
- 6) El prototipo acabado se creará aplicando el sistema de diseño a los wireframes navegables en una página aparte. En este prototipo es importante diseñar y dejar definidas las transiciones entre pantallas y el resto de animaciones clave de la interfaz gráfica.