

# Entrega - Prototipo juego web

Versión: Junio de 2020

## Objetivo

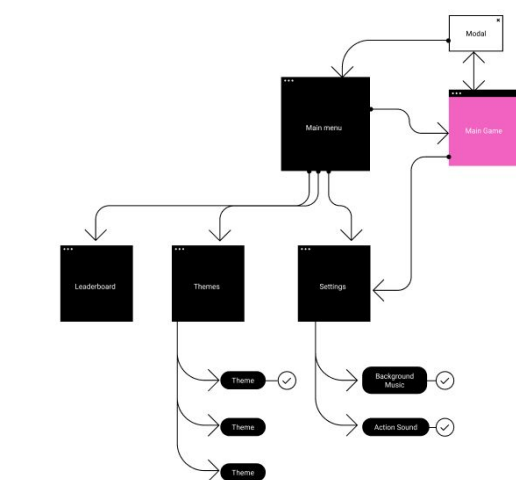
Practicar el desarrollo de una arquitectura web básica para un juego tipo shooter usando figma para el prototipado y HTML/SASS para la implementación.

## 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

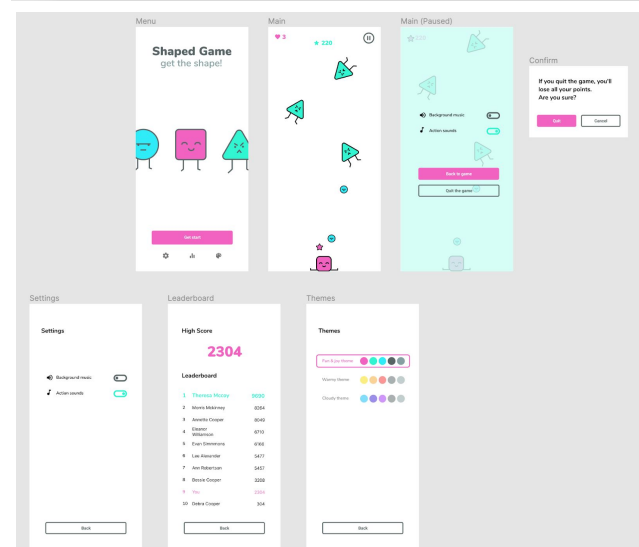
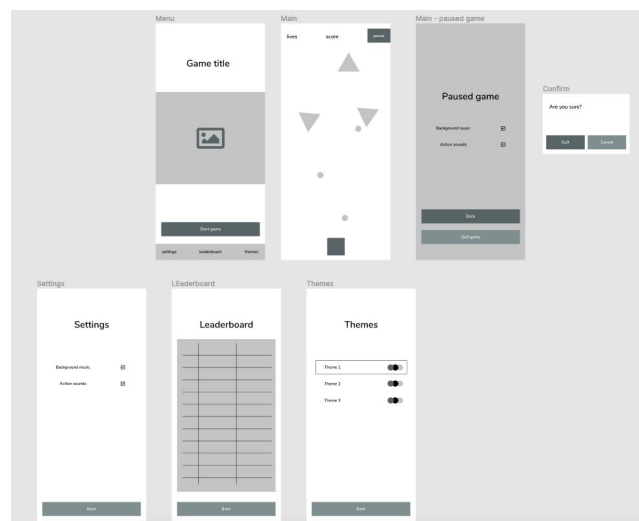
H2 - Subtitle

H3 - SubSubtitle

p - Paragraph

Primary

Secondary



- 1) Deben generarse cuatro páginas con figma: sitemap, wireframes, design system y prototipo
- 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.

## Instrucciones para la Entrega y Evaluación.

La entrega consiste en subir el fichero **juego.fig** a la plataforma.

Para evaluar el trabajo realizado por otra persona, hay que descargar el fichero.fig de la plataforma e importarlo a figma.

RUBRICA. Se puntuará el ejercicio a corregir sumando el % indicado a la nota total si la parte indicada es correcta:

- 25%: Sitemap
- 25%: Wireframes con navegación básica
- 25%: Sistema de diseño
- 25%: Prototipo final

El objetivo de este curso es sacar el máximo provecho al trabajo dedicado y para ello lo mejor es utilizar las evaluaciones para ayudar al evaluado, especialmente a los principiantes. Al evaluar se debe dar comentarios sobre la corrección del ejercicio, siempre que puedan ayudar al evaluado.

**¡Cuidado! Una vez enviadas, tanto la entrega, como la evaluación, no se pueden cambiar.** Esperar a tener completa y revisada, tanto la entrega, como la evaluación antes de enviarlas.