

VALENTINA ÁLVAREZ,
ÁLVARO CHOCOBAR,
PATRICIO JIMÉNEZ Y
SERGIO POBLETE

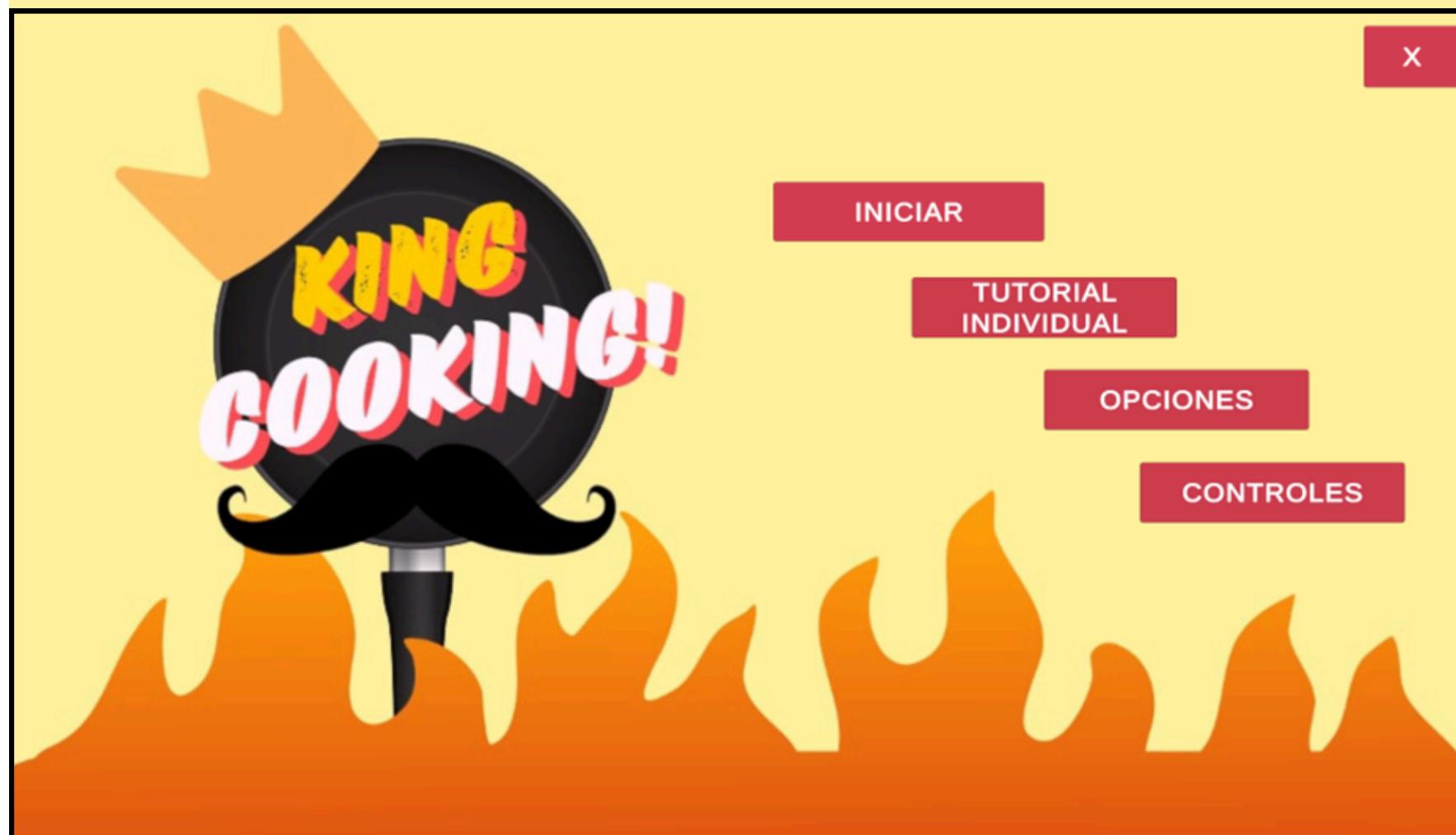


THE KING OF COOKING!

AGENDA DE CONTENIDOS

1. Pantalla de inicio
2. Pantalla de opciones
3. Pantalla de instrucciones
4. Viñetas
5. Prompts de acciones
6. Pantallas de fin

PANTALLA DE INICIO



ANTES



DESPUÉS

OPCIONES



OPCIONES (PANTALLA)

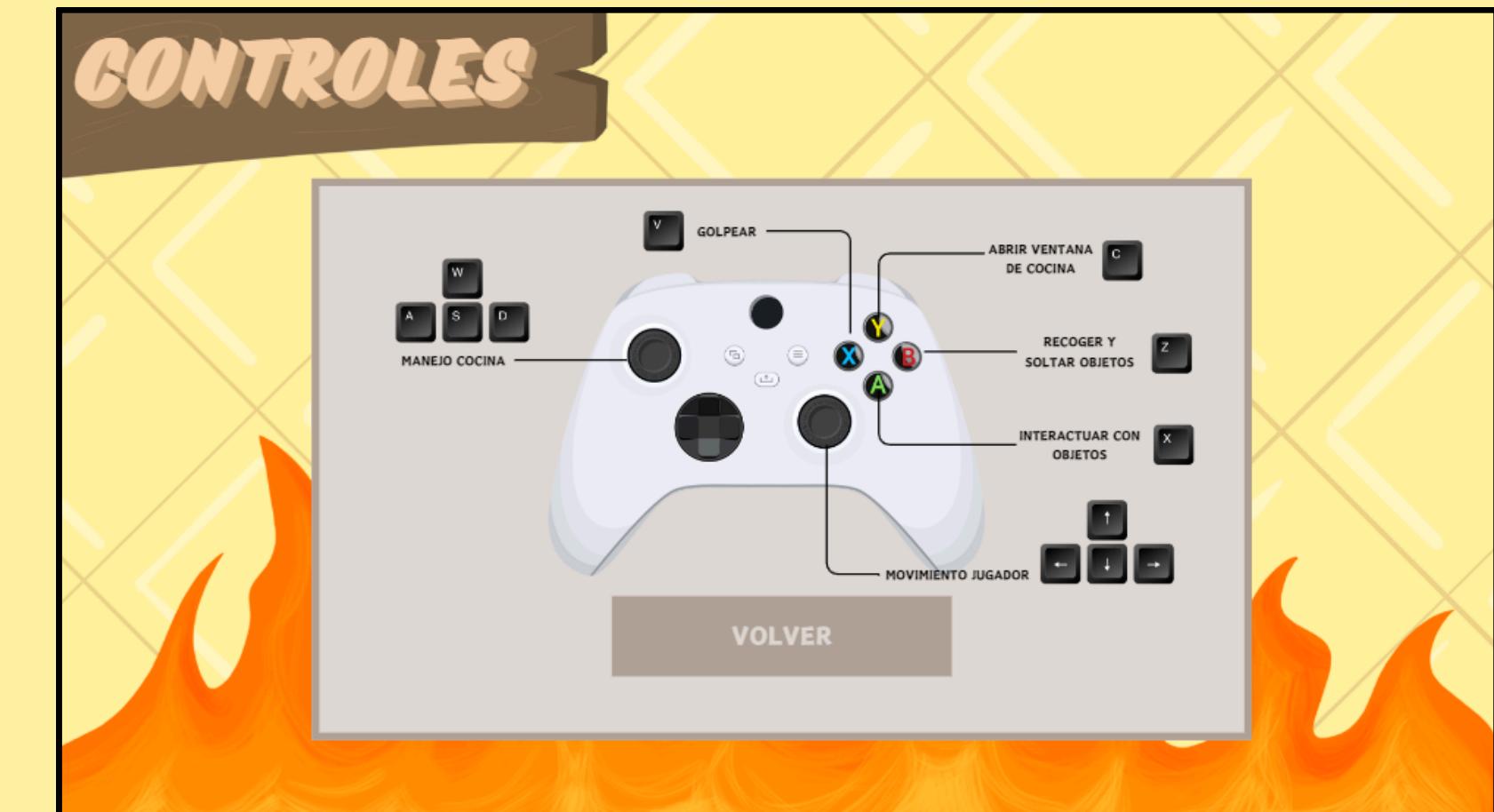


ANTES



DESPUÉS

OPCIONES (CONTROLES)



ANTES

DESPUÉS

OPCIONES (MUSICA)



ANTES



DESPUÉS

EXPLICACION DE LOS CAMBIOS

PROBLEMAS

SEGÚN LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA DESPUÉS DE LAS PRUEBAS, SE OBSERVÓ QUE LOS MENÚS ERAN VISUALMENTE ATRACTIVOS, PERO EN CIERTOS MOMENTOS CARECÍAN DE COHERENCIA EN EL USO DE COLORES, FUENTES E ÍCONOS ENTRE SÍ, LO QUE LOS HACÍA COMPLEJOS DE NAVEGAR Y VIOLABA EL CUARTO PRINCIPIO DE NIELSEN (CONSISTENCIA Y ESTÁNDARES). Además, se presentaron complicaciones al visualizar elementos como los controles, lo que también infringía el primer principio de Nielsen (VISIBILIDAD DEL ESTADO DEL SISTEMA). Asimismo, se identificaron problemas relacionados con el contraste de colores en nuestra interfaz

SOLUCIONES

SIN ALTERAR DEMASIADO LA ESTÉTICA DEL JUEGO, QUE LOS USUARIOS ENCONTRARON ATRACTIVA, SE AJUSTARON LOS COLORES PARA MEJORAR EL CONTRASTE EN LAS PANTALLAS DE CONFIGURACIÓN, LAS CUALES ANTERIORMENTE ERAN DIFÍCILES DE DIFERENCIAR VISUALMENTE. Además, los botones, íconos y fuentes se rediseñaron ligeramente hacia un estilo más caricaturesco y acorde con la temática, logrando que la interfaz fuera más llamativa y coherente. Por último, la interfaz de los controles se volvió más intuitiva, con imágenes claras que explican el uso del mando y su versión para teclado. Estos cambios aplican principios básicos de la teoría de la Gestalt, como el contraste y la simplicidad, mejorando la percepción visual y la interacción del usuario.

INSTRUCCIONES

PRESIONA
UNA TECLA
PARA
INICIAR

RECETA

PARA EL ARROZ

- 1.Buscar una olla.
- 2.Echar 1 taza de arroz en la olla.
- 3.Prender la cocina a fuego medio y dejar calentar.
- 4.Echar dos tazas de agua hirviendo.
- 5.Echar 1 porción de sal.
- 6.Echar 1 porción de especias.
- 7.Dejar cocinar a fuego lento.
- 8.Apagar la cocina cuando esté listo.
- 9.Servir en el mismo plato que la carne.

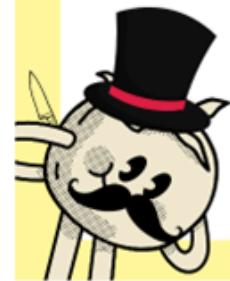


PARA LA CARNE

- 1.Buscar un sartén.
- 2.Echar la carne en el sartén.
- 3.Echar una porción de sal.
- 4.Echar una porción de especias.
- 5.Dejar calentar a fuego medio.
- 6.Apagar la cocina cuando esté lista.
- 7.Servir en el mismo plato del arroz.



CUANDO ESTE LISTO DEJAR EL PLATO EN EL MESON AZUL



PREPARACIÓN

PRESIONE UNA TECLA PARA COMENZAR

RECETA

ARROZ



CUANDO ESTE LISTO AGREGAR 2 TAZAS DE AGUA, SAL Y ESCENCIAS



CARNE



SERVIR



CUANDO ESTE LISTO DEJAR EL PLATO EN EL MESON DE TU COLOR
AZUL IZQUIERDA ROJO DERECHA

JUGADOR LISTO

ANTES

DESPUÉS

EXPLICACION DE LOS CAMBIOS

PROBLEMAS

AL IGUAL QUE EN LOS PUNTOS ANTERIORES, NO EXISTÍA COHERENCIA CON EL RESTO DEL TEXTO, LOS ÍCONOS Y LOS COLORES UTILIZADOS EN EL JUEGO. ADEMÁS, A DIFERENCIA DE UNA RECETA REAL, EL TEXTO DE INICIO CONTABA CON pocas IMÁGENES REFERENCIALES, LO QUE INCUMPLÍA EL SEGUNDO PRINCIPIO DE NIELSEN (RELACIÓN ENTRE EL SISTEMA Y EL MUNDO REAL). ASIMISMO, EL TAMAÑO DEL TEXTO ERA DEMASIADO PEQUEÑO, LO QUE OBLIGABA A LOS USUARIOS A FORZAR LA VISTA AL LEERLO CONSTANTEMENTE, CONVIRTIÉNDolo EN UNA EXPERIENCIA DESAGRADABLE Y DEMOSTRANDO PROBLEMAS DE ESCALA Y JERARQUÍA VISUAL

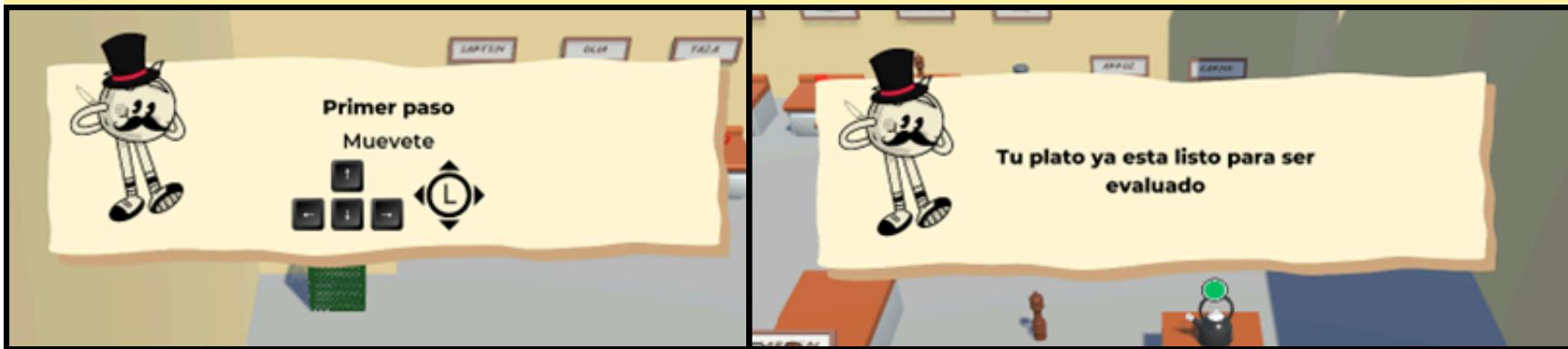
SOLUCIONES

EL RECETARIO ADOPTÓ UN ESTILO MÁS MINIMALISTA, PRIORIZANDO EL USO DE IMÁGENES SOBRE TEXTO. ESTA DECISIÓN FACILITA A LOS JUGADORES COMPRENDER Y RECORDAR LOS PASOS NECESARIOS DURANTE EL NIVEL TUTORIAL DE MANERA MÁS INTUITIVA Y RÁPIDA. AL REDUCIR LA CANTIDAD DE TEXTO, SE APLICA EL PRINCIPIO DE RECONOCIMIENTO EN LUGAR DE RECUERDO DE NIELSEN, PERMITIENDO QUE LOS JUGADORES PUEDAN IDENTIFICAR VISUALMENTE LAS ACCIONES SIN NECESIDAD DE MEMORIZAR INSTRUCCIONES EXTENSAS.

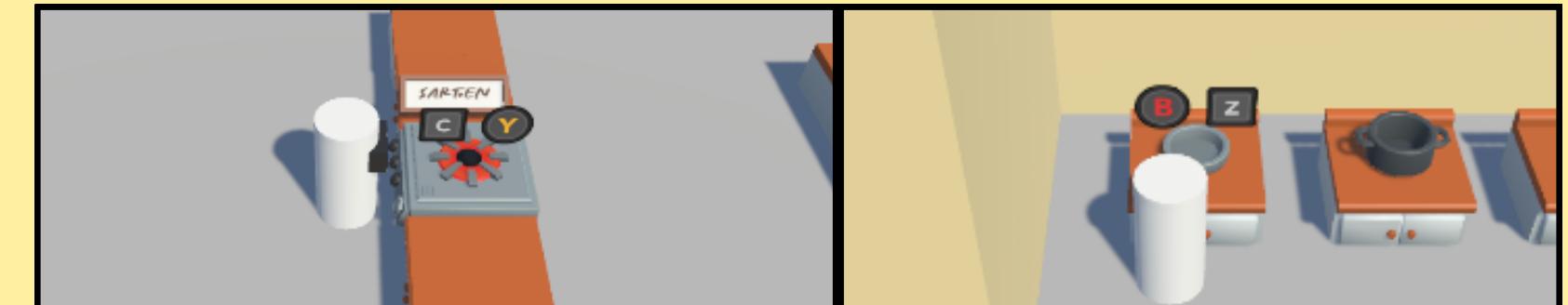
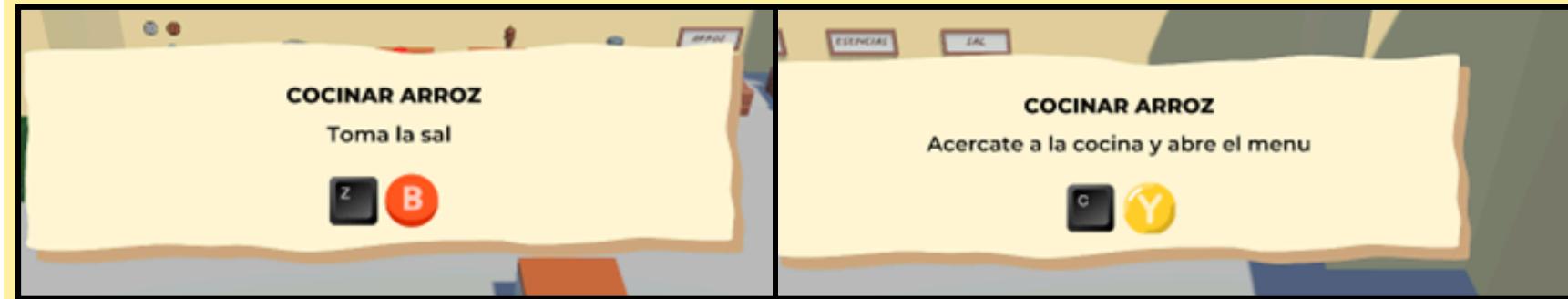
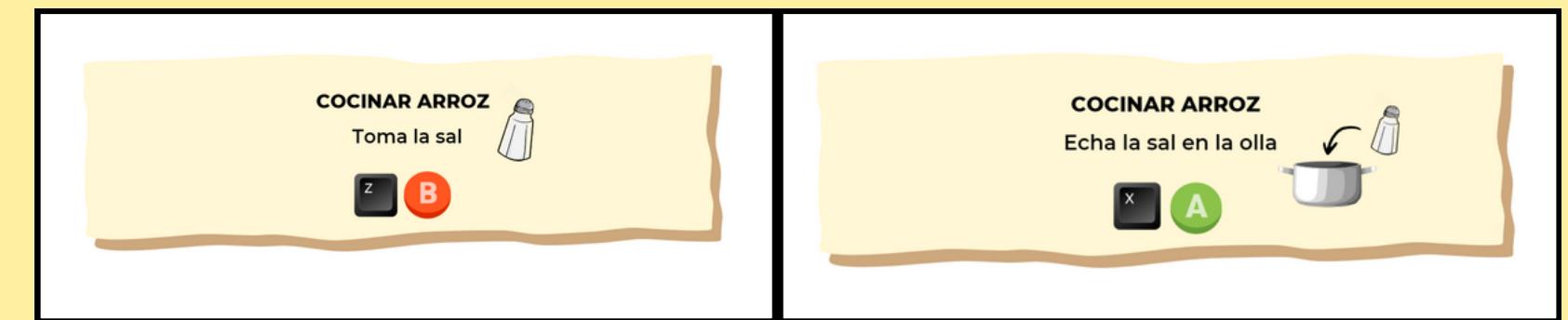
ASIMISMO, EL USO PREDOMINANTE DE IMÁGENES MEJORA LA VISIBILIDAD DEL ESTADO DEL SISTEMA, YA QUE PROPORCIONA UNA REPRESENTACIÓN CLARA Y DIRECTA DE LOS PASOS A SEGUIR.

VINIETAS MOTORIZADAS

ANTES



DESPUÉS

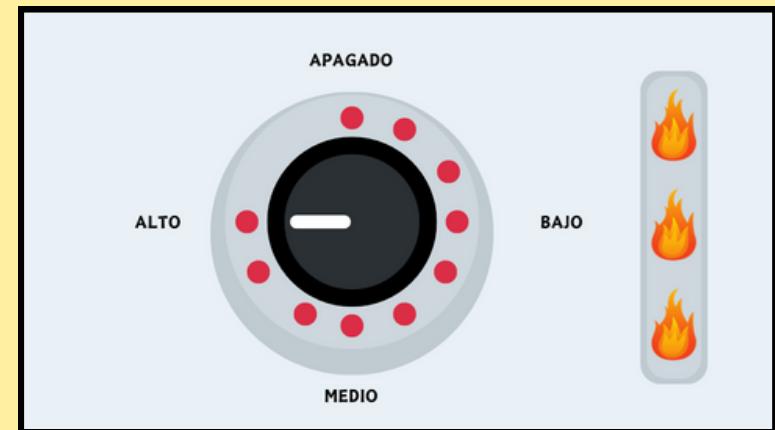
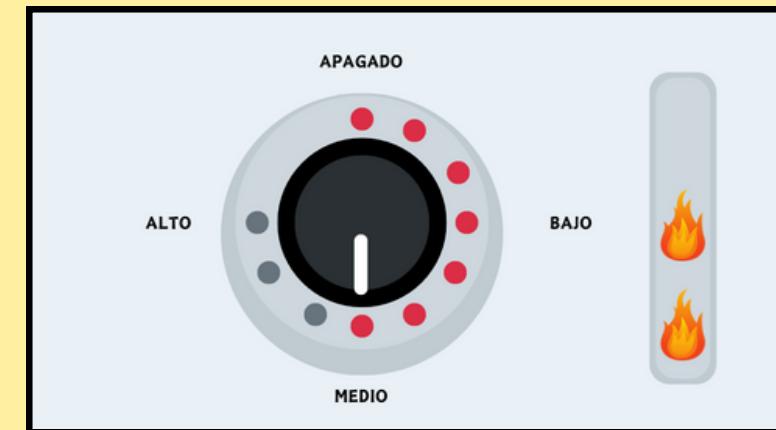
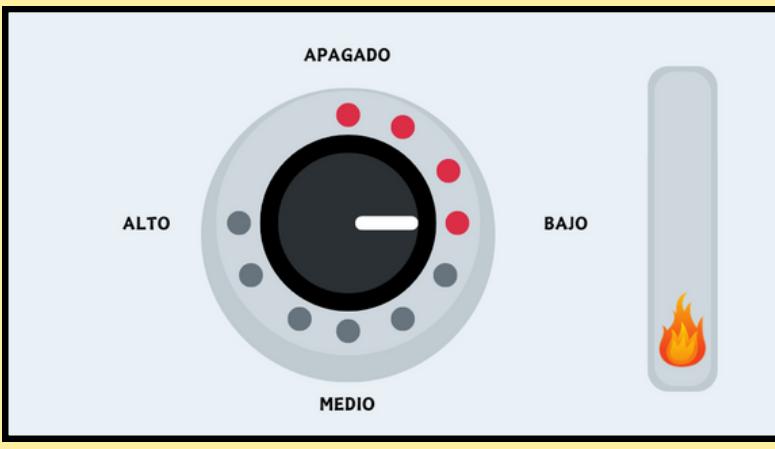
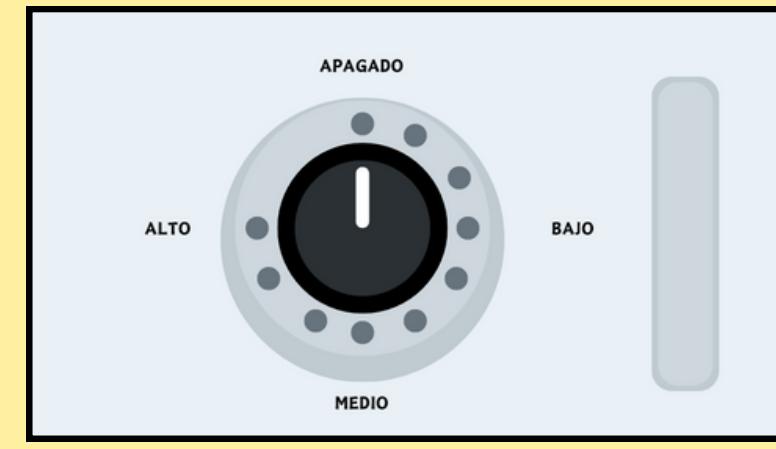


VENTANIA COCINA

ANTES



DESPUÉS



EXPLICACION DE LOS CAMBIOS

PROBLEMAS

ESTA VERSIÓN PRESENTA VIÑETAS CON ACCIONES ESCRITAS EN LUGAR DE DEMOSTRADAS, LO QUE HACE QUE LA COMPRENSIÓN DE LA ACCIÓN A REALIZAR SEA MÁS LENTA. ADEMÁS, UNA VEZ FINALIZADA LA VIÑETA, LA TECLA UTILIZADA PARA EJECUTAR LA ACCIÓN QUEDA OLVIDADA, Y NO HAY UNA FORMA RÁPIDA DE SABER QUÉ SE DEBE PRESIONAR.

EN CUANTO AL DISEÑO DE LA COCINA, NO REFLEJA ADECUADAMENTE LA POSICIÓN Y EL TIPO DE LLAMA, LO QUE AFECTA NEGATIVAMENTE EL CUMPLIMIENTO DEL SEGUNDO PRINCIPIO DE LA HEURÍSTICA DE NIELSEN: RELACIÓN ENTRE EL SISTEMA Y EL MUNDO REAL

SOLUCIONES

PARA LAS VIÑETAS, SE AGREGARON IMÁGENES MÁS REPRESENTATIVAS EN LUGAR DE DEJAR SOLO EL TEXTO, LO QUE FACILITA Y ACELERA SU COMPRENSIÓN. PARA HACER EL PROCESO AÚN MÁS INTUITIVO, SE AÑADIERON LOS ÍCONOS DE LAS TECLAS Y BOTONES QUE SE UTILIZAN AL REALIZAR UNA ACCIÓN, COMO POR EJEMPLO "B" O "Z" (PARA TECLADO Y MANDO) PARA RECOGER UNA SARTÉN. ADEMÁS, SE MODIFICÓ EL DISEÑO DE LA COCINA, HACIÉNDOLA MÁS REPRESENTATIVA, CON LUCES QUE INDICAN LA POSICIÓN DE LA PERILLA Y EL TIPO DE LLAMA QUE SE ESTÁ UTILIZANDO

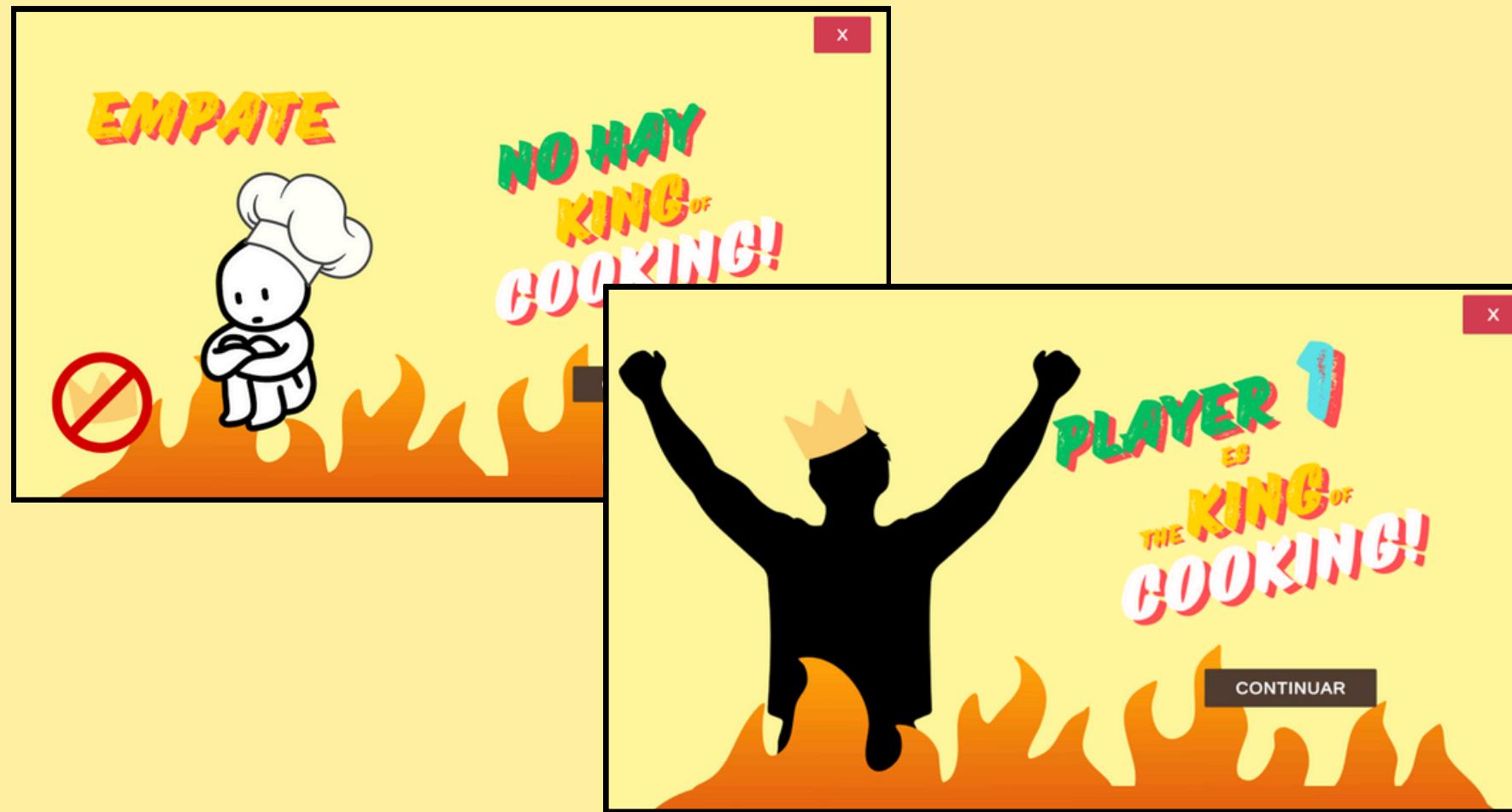
PANTALLAS FINALES



ANTES

DESPUÉS

PANTALLA FINAL EMPATE



ANTES

DESPUÉS

CRÉDITOS

CREDITOS

By Red Mapachea team

Programación y diseño

- Valentina Alvarez
- Hector Villalobos
- Sergio Poblete

Arte
-Canva
-KayKit Bits
Musica
-SudoAi
-Freesound.org

MENU

X

CREDITOS

PROGRAMACIÓN Y DISEÑO

- Valentina Álvarez
- Sergio Poblete
- Hector Villalobos

ARTE
CANVA
KAYKIT BITS
PATRICIO JIMENEZ
ALVARO CHOCOBAR

MÚSICA
SUDO AI
FREESOUND.ORG



MAPACHE
TEAM

MENU

Enter

X

ANTES

DESPUÉS

EXPLICACION DE LOS CAMBIOS

PROBLEMAS

EN EL CASO DE LAS PANTALLAS FINALES, LAS IMÁGENES NO ERAN COHERENTES ENTRE SÍ, ADEMÁS DE QUE NO EXISTÍA SENTIDO ENTRE EL COLOR DE LOS TEXTOS Y EL RESTO, FALLANDO EN CUMPLIR LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO DE GESTALT, NO PRESENTANDO SIMILITUD NI SIMETRÍA EN CADA UNA DE ESTAS Y TAMPOCO TENIENDO LA CONSISTENCIA Y ESTÁNDARES PROPUESTOS POR NIELSEN. ADEMÁS, PARA PASAR DE UNA A OTRA EL BOTÓN DE CONTINUAR SE ENCONTRABA EN DIFERENTES POSICIONES, COMPLICANDO LA LEGIBILIDAD Y ALTERANDO LA JERARQUÍA EN CADA SALTO DE PÁGINA, SIENDO PROBLEMÁTICO Y QUE ESTAS SON SIMILARES ENTRE SÍ.

SOLUCIONES

LA SOLUCIÓN FUE CLARA PARA ESTAS PANTALLAS, PRIMERO, ADAPTARLAS A LA PALETA DE COLORES ACTUALIZADA PARA ESTA NUEVA INSTANCIA, SIMPLIFICAR EL SALTO DE UNA PANTALLA A OTRA MENDIANA A SOLO TENER QUE APRETAR ALGUN BOTÓN (DE LIBRE ELECCION), ESTANDARIZANDO LAS FUENTES, Y FINALMETE , ARREGLANDO TODOS LOS ELEMENTOS GRAFICOS Y HACIÉNDOLOS SIMILARES ENTRE SI.TODO ESTO CON EL SENTIDO DE MANTENER LA MISMA LINEA DE DISÑO DE INTERFAZES DE LAS DEMAS PANTALLAS (MINIMALISTA Y COLORIDO) Y SIMPLIFICANDO LA NAVEGACIÓN ENTRE PANTALLAS MANTIENDO LA MISMA ESCALA ENTRE LAS CONSECUTIVAS.

**¡MUCHAS
GRACIAS POR SU
ATENCIÓN!**

