

AVOID THE INVASION

PLAY

OPTIONS

CREDITS

EXIT

ENG

ESP



ABOUT THE CREATOR



Sheila García (Spain)

Student, video-game developer and blogger. Is an enterprising person with good ideas about the technology. This is his 3rd video game who creates with JEONCHAN company. His previous creation won an award for the best design.

The game has been cheap to develop because it has been done with four friends and few resources. It took us a year to finish it and there will be updates in the future.

Contact us

shgarcia@birt.eus
JEONCHAN/estudio.com



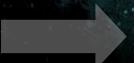
CREDITS

Programmer, Fran Domínguez
Sound and Music, Macarena White
Art Desing, Sheila García
Marketing, Juanjo Latra

THANK YOU MESSAGE



SUB



AVOID THE INVASION

JUGAR

OPCIONES

CRÉDITOS

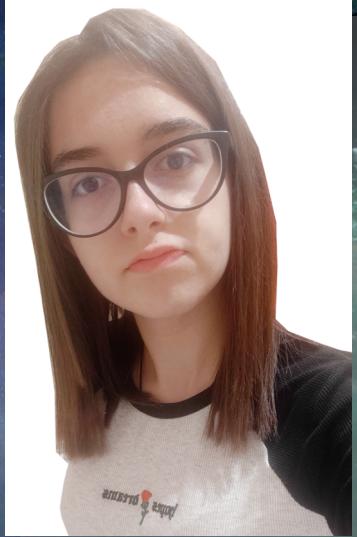
SALIR

ENG

ESP



SOBRE EL CREADOR



Sheila García (España)

Estudiante, desarrolladora de videojuegos y bloggera. Es una persona emprendedora con buenas ideas sobre la tecnología. Este es el 3^{er} video juego que crea con la JEONCHAN. Su anterior creación ganó un premio al mejor diseño.

El juego ha sido barato de desarrollar porque lo han creado entre cuatro amigos y pocos recursos. Llevó un año terminarlo y en un futuro habrá actualizaciones.

CRÉDITOS

Programador, Fran Domínguez
Sonido y Música, Macarena White
Diseño artístico, Sheila García
Marketing, Juanjo Latra

MENSAJE DE AGRADECIMIENTO



SUB



Accesibilidad para los usuarios

Para que el video juego sea más accesible en un futuro hay que hacer unos cuantos cambios. Uno de los más importantes es indicar que puede afectar a la gente con dislexia o dificultades visuales. Por eso hay que crear una opción para cambiar los colores de visualización, tamaño de letra y quitar los efectos con flash. También el juego debería adaptarse para diferentes plataformas como ordenador y móvil haciendo un escaldo adecuado. Por ultimo, he decidido crear el mockup en dos idiomas para que más gente puede acceder a él.

Al ser un juego basado en menús se aplicarían varios principios de usabilidad para hacerlo más creíble e interactivo. Se conseguirá asociando objetos de la vida cotidiana en el juego, reconocimiento frente a memorización, visibilidad del estado del sistema, diseño minimalista y mensajes de ayuda.

Técnicas usadas

En el diseño he usado dos tipos *Layout* porque quedaba más completo que sí hacía tres. En cuanto a la tipografía, es legible y son tres diferentes. Para el color se sigue la regla de oro, el color dominante es el negro, el blanco es secundario y el restante el verde.

Las imágenes es aconsejable que sean vectoriales para que no pierda calidad si se hace zoom o se cambia el tamaño. En este caso he usado un mapa de bits ya que era la única opción que había.

En casi todos los recuadros he difuminado el color y puesto un sombreado para dar profundidad, así simula que son botones. Las letras también tienen un sombreado para dar aún más profundidad y hacerlo más estético.