DISEÑO DE INTERFACES | ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD 02

1. CONCEPTO DE JUEGO

* a. GÉNERO

Tower defense, rts

* b. PLATAFORMA
  + PC.
* c. BREVE RESUMEN DE LA HISTORIA

Unos conquistadores espaciales van de planeta en planeta sometiendo la voluntad de los lugareños y robándoles los recursos. Tu misión es defender los recolectores de recusos de los conquistadores.

* d. JUEGOS DE REFERENCIA (GAMEPLAY)
  + Starcraft.
  + KINGDOM RUSH
  + Clash Royale
* e. REFERENCIAS ARTÍSTICAS (LÍNEA ESTÉTICA QUE SEGUIRÁ VUESTRO

JUEGO)

Starcraft

HoTS (mapas futuristas)

* f. CONTROLES: A TRAVÉS DE QUÉ INPUTS PODREMOS CONTROLAR EL

JUEGO (TECLADO, RATÓN, MANDO, ETC.)

Inicialmente se controlará por teclado y ratón, a través de arrastrar y clic con el ratón.

2. PLANIFICACIÓN DE LOS MENÚS

* a. DESCRIPCIÓN DE TODOS LOS ESTADOS DE JUEGO
  1. Menú de logo:

El primer menú de todos que aparecerá al iniciarse el juego. Será una presentación de la imagen del logo de los creadores del juego. Estará visible el logo unos segundos antes de iniciarse la escena del menú de inicio, o simplemente clicar en el logo, para evitar esperar si quieres pasar a la siguiente escena.

* 1. Menú de inicio:
     1. Botón de jugar al juego.
     2. Botón de salir.
  2. Menú de gameplay:
  3. Menú de de game over:
* b. DIAGRAMA DE FLUJO QUE EXPLIQUE LA NAVEGACIÓN DEL USUARIO POR

LOS DIFERENTES ESTADOS DE JUEGO

3. USABILIDAD

* a. PATRONES DE INTERACCIÓN/USABILIDAD DE OTROS JUEGOS SIMILARES
* b. CONTROLES: ESQUEMAS DE CONTROL. DESCRIPCIÓN DETALLADA
  + i. CONTROLES PARA NAVEGAR POR LOS MENÚS
  + ii. CONTROLES EN EL GAMEPLAY DEL JUEGO

4. COLOR E ICONOGRAFÍA

* a. REFERENCIAS
* b. PALETA DE COLOR
* c. El color es muy importante en el diseño de interfaces. Imagina que estás

diseñado un juego de acción/RPG, para cada árbol de habilidades/conjuros:

* + · Sanación.
  + · Nigromancia.
  + · Locura (Psico).
  + · Flora (plantas).
  + · Elemental (aire, tierra, fuego, agua)
  + · Fauna (animales).
  + · Venenos.
  + · Trampas, cepos.

Seleccionar un color principal y otro color de apoyo para cada árbol de

habilidades/conjuros. Para representarlo, utiliza la plantilla/imagen adjunta en

el assignment “SymbolUsers.jpg”.

* d. Las metáforas e iconos son muy importantes en el diseño de interfaces. Elegir

una de las 2 opciones a realizar:

* + i. Opción 1) Idear una metáfora/iconos/anagrama para cada habilidad

propuesta (aplicando los colores del apartado de color.).

· · · Imposición de Manos (Sanación).

· Invocar Zombie (Nigromancia).

· Confusión en masa (Locura-Psico).

· Enredadera (Flora-Vegetal).

· Invocar elemental (Elemental: Aire, Fuego, Agua, Tierra).

· Empatía Animal (Fauna-Animales).

· Dardo ponzoñoso (Veneno).

· Gran Cepo Oxidado (Trampas-cepos).

* ii. Opción 2) Crear iconos y metaforas visuales para vuestro juego en la

UI que habéis diseñado.

(mínimo 5 elementos).

5. COMPOSICIÓN Y TIPOGRAFÍA

* a. ESQUEMAS DE COMPOSICIÓN/MAQUETADO: MENÚS Y GAMEPLAY (HUD)
* b. TIPOGRAFÍAS UTILIZADAS

6. PROTOTIPADO

* a. MOCKUPS
* b. (OPCIONAL) PROTOTIPADO EN PAPEL
* c. (OPCIONAL) IMPLEMENTAR LA INTERFAZ EN UNITY

7. CONCLUSIONES DEL PROCESO Y PROPUESTAS DE MEJORA

* a. Explicar cómo se ha organizado y gestionado la realización y diseño de los

interfaces. Criterios a la hora de diseñar, idear e implementar el interfaz,

organización, realización de las tareas, seguimiento, etc. ¿Ha sido efectiva

dicha organización para la realización de la UI?

* b. Realizar un postmortem o autocrítica de los interfaces realizados, desde su

idea y diseño hasta su realización. Evaluar críticamente todo el proceso

realizado y sacar conclusiones.

(Usualmente un postmortem se clasifica en 3 secciones: 1) Las cosas que han

ido bien, 2) Las cosas que han ido mal, 3) Conclusiones. Ejemplo )