**DISEÑO DE UNA INTERFAZ**

**1. CONCEPTO DE JUEGO**

1. GÉNERO:

Tower Defense con toques RTS.

1. PLATAFORMA:

PC.

1. BREVE RESUMEN DE LA HISTORIA:

Una raza espacial

1. JUEGOS DE REFERENCIA:

Starcraft, Warcraft III,

1. REFERENCIAS ARTÍSTICAS:

Heroes of The Storm, Warhammer 40K, Starcraft.

1. CONTROLES:

El juego será controlado por teclado y ratón.

**2. PLANIFICACIÓN DE MENÚS**

1. DESCRIPCIÓN DE TODOS LOS ESTADOS DEL JUEGO:
2. DIAGRAMA DE FLUJO QUE EXPLIQUE LA NAVEGACIÓN DEL USUARIO POR LOS DIFERENTES ESTADOS DEL JUEGO:

**3. USABILIDAD**

1. PATRONES DE INTERACCIÓN/USABILIDAD DE OTROS JUEGOS SIMILARES:
2. CONTROLES, ESQUEMAS DE CONTROL. DESCRIPCIÓN DETALLADA:
3. CONTROLES PARA NAVEGAR POR LOS MENÚS:
4. CONTROLES EN EL GAMEPLAY DEL JUEGO:

**4. COLOR E ICONOGRAFÍA**

1. REFERENCIAS:
2. PALETA DE COLOR:

**5. COMPOSICIÓN Y TIPOGRAFÍA**

1. ESQUEMAS DE COMPOSICIÓN/MAQUETADO: MENÚS Y GAMEPLAY (HUD):
2. TIPOGRAFÍAS UTILIZADAS:

**6. PROTOTIPADO**

1. MOCKUPS
2. (OPCIONAL) PROTOTIPADO EN PAPEL
3. (OPCIONAL) IMPLEMENTAR LA INTERFAZ EN UNITY

**7. CONCLUSIONES DEL PROCESO Y PROPUESTAS DE MEJORA**