

CASTLE RAID

Logo Empresa

JUGAR

EXTRAS



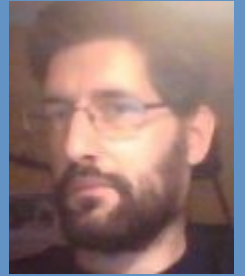
EXTRAS

**MENSAJE DE
AGRADECIMIENTO**



**DATOS SOBRE EL
AUTOR**

Santiago Rodríguez



Nacido en San Sebastián, aficionado a los juegos de rol, juegos de mesa y videojuegos. Involucrado en asociaciones para el conocimiento y difusión del ocio alternativo. Actualmente cursando el módulo de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos a través de BirtLH.

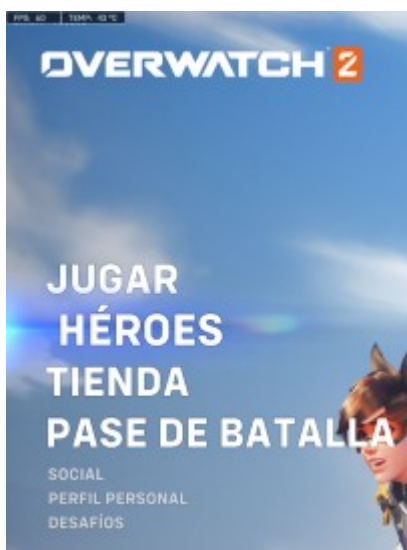


La imagen de fondo la he sacado de Pinterest, la imagen de los controles del audio la he sacado de Pixabay y el tipo de letra de Dafont. La imagen de fondo es un mapa de bits y la de los controles una imagen vectorial, pero la tuve que editar y el programa la convirtió a imagen de bits también. Las otras 2 imágenes son capturas de pantalla y por tanto mapa de bits.

La pantalla de inicio tiene el título del juego que es **Castle Raid**, arriba a la izquierda, el logo irá arriba a la derecha y bajo el logo las dos opciones que se pueden elegir en esta página: jugar y extras. Pulsando la opción de extras se pasaría a la pantalla de extras donde se podría elegir entre el mensaje de audio de agradecimiento y la información sobre el autor. El mensaje de audio se oíría al pulsar mientras que los datos del autor se verían en otra página o en una ventana emergente al pulsar sobre la opción.

Profundidad y sombreado

En principio el diseño es plano, la idea es que al pasar el puntero del ratón o el dedo sobre las opciones elegibles estas se iluminen o resalten de alguna manera. Ejemplos:



Captura de pantalla de Overwatch2



Captura de pantalla del Civilization III

Así el usuario sabrá qué opciones puede elegir al ver que unas reaccionan cuando pasa por encima de ellas y otras no.

Al cuadro en el que salen los datos del autor le he puesto un efecto para que resalte,

es como un marco que rodea el texto.

Accesibilidad y usabilidad

He optado por un tamaño de letra grande para que la lectura sea más sencilla, textos sencillos y claros. La paleta de colores que uso es reducida y no da lugar a que se puedan confundir entre ellos, son colores fríos gris, negro y variantes de azul, se pueden distinguir con facilidad entre ellos.

El mensaje de audio irá subtulado.

No habrá efectos que puedan producir reacciones adversas, como imágenes que parpadean con frecuencia.

Se dará la opción de poder escuchar los datos sobre el autor.

No se dijo nada sobre crear un botón de opciones o ajustes, supongo que se verá más adelante, pero sería interesante a la hora de permitir cambiar el idioma del juego o la resolución u otras opciones que ayuden a mejorar la accesibilidad.

En lo que a usabilidad se refiere, el diseño minimalista permite identificar fácilmente al usuario las opciones con las que puede interactuar, la disposición de los elementos es la habitual, título arriba y opciones seleccionables a la izquierda.

Uso palabras y conceptos familiares para el usuario.

Trabajo realizado por Santiago Rodríguez Román.

Fuentes:

Imagen de fondo <https://www.pinterest.es/pin/1030057745998752563/>

Imagen controles de audio <https://www.istockphoto.com/es/vector/reproductor-multimedia-de-m%C3%BAsica-en-gr%C3%A1fico-vectorial-gm1364711762-435832051>

Tipo de letra <https://www.dafont.com/es/burning-wrath.font>