

Tarea evaluativa

He decidido realizar el menú principal de una manera sencilla, sin demasiadas complicaciones con lo básico para acceder a los diferentes comandos. Utilizando colores llamativos que se vean y se entiendan bien.

Mi idea para el videojuego es, un videojuego de aventuras, un estilo a Crash Bandicoot. Pasando diferentes pantallas/niveles, en el que nuestro personaje será un tigre, que con cada pantalla que vayamos pasando irá creciendo, cambiando su estética y consiguiendo nuevas habilidades.

Para que la interfaz de nuestro videojuego sea accesible a todo tipo de usuarios, tendremos que adaptarlo.

En el menú principal, añadiremos un apartado de accesibilidad abajo en la esquina izquierda de la pantalla. Clicando sobre este apartado se desplegará una pantalla, con todas las opciones de accesibilidad. (Discapacidades auditivas, discapacidades visuales, discapacidades motrices, discapacidades cognitivas y de lenguaje, discapacidades del habla, discapacidades neurológicas...).

Dentro de cada una de ellas nos dará diferentes opciones de accesibilidad.

Algunas de estas opciones serán las siguientes;

- Contrastes.
- Saturaciones.
- Adaptación de pantalla.
- Aumento de pantalla.
- Lupa.
- Lupa de texto.
- Resaltar títulos o textos.
- Audios subtitulados.
- Sistemas de vibración.
- Descripción de imágenes mediante audio.
- Comandos de voz.

Todos los apartados contarán con un botón de ON y OFF, para escoger los elementos que cada usuario necesite para el desarrollo del videojuego.

También contará con diferentes ajustes para el usuario, como;

- Ajustes de voz y navegación (por las diferentes pantallas).
- Ajustes de color. Donde podrá ajustar los colores de fondos, contenido, etc. También el contraste a claro, oscuro o monocromo.
- Ajustes de contenido. Donde podrá ajustar los tamaños de las fuentes.

Para mejorar la usabilidad en el videojuego, nuestras pantallas principales (como el menú principal) y secundarias (opciones, extras...) deben ser fáciles de utilizar para todos los usuarios. Para ello necesitamos;

- Visibilidad del estado del sistema. Deberemos mantener a los usuarios informados en todo momento de lo que ocurre, mediante textos, audios...
- Conexión entre el sistema y el mundo real. Utilización de palabras, frases, iconos que el usuario conozca.
- Control de la persona usuaria y libertad. Tener la opción de revertir cualquier acción realizada.
- Consistencia y estándares. Estándares y convenciones mundiales.
- Prevención de errores. Mensajes de error para prevenir problemas.
- Reconocimiento frente a memorización. Minimizar la carga de memoria de la persona usuaria haciendo visibles elementos, acciones y opciones.
- Diseño llamativo, pero de fácil acceso y fácil visualización.
- Ayudar a las personas usuarias a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores. Proponer soluciones, mediante textos, audios...
- Ayuda y documentación. El sistema adjunta documentación para ayudar a las personas usuarias con algunos de los problemas que les pueden surgir.

Desde mi punto de vista, las técnicas de profundidad y sombras se debe utilizar en los iconos o elementos en los que se puede pinchar con el curso, para poder hacerlo destacar sobre el resto de la pantalla y otros iconos. Es decir, cuando se pasa el cursor sobre alguno de ellos se focaliza solo sobre ese, mientras que el resto se desenfoca para no distraernos.

El uso de sombras es fundamental para dar profundidad a nuestro diseño y simular el estar apretando el botón. Utilizaremos el desenfoque, cuando el usuario pase el cursor sobre alguno de los elementos (continue, new game, options...) solo se quedará enfocado sobre el que estemos con el cursor, el resto perderán detalle, para resaltar solo una zona y cuando vayamos moviendo el cursor a otros elementos pasará lo mismo, solo se resaltará donde se encuentre el cursor el resto de apartados se desenfocará.

Para el diseño de las imágenes de la interfaz, utilizaré imágenes mapa de bits, ya que será un mejor formato para fotografías digitales.