

Interfaces
VI SEMESTRE

Darwin Steween Mora Gamboa
David Francisco Perdomo Ramon
Gabriela Montenegro Ámbito
Camilo Andrés Acosta
Fundación Escuela Tecnológica de Neiva

20/09/2024

1. Diseño en Vertical vs. Horizontal:

Recomendación: El juego se vería mucho mejor si se diseñara en orientación horizontal. Los juegos de rol suelen aprovechar mejor el espacio horizontal porque permiten mostrar más elementos gráficos, como mapas, menús desplegables, inventarios de personajes, etc. La disposición vertical limita la capacidad de inmersión y puede dificultar la navegación para los jugadores, especialmente si se espera una jugabilidad dinámica. Al implementar una vista horizontal, podrías mejorar la visualización del entorno de juego y proporcionar un mayor sentido de inmersión, ya que el usuario podría ver más del mundo a la vez y disfrutar de una interfaz más espaciosa.

2. Distribución de Contenido:

La disposición actual de los elementos en la pantalla es demasiado compacta. El botón "INICIAR" ocupa una posición importante, pero se siente desproporcionado en comparación con el arte de fondo. El menú de selección de roles, aunque claro, podría beneficiarse de un diseño más estilizado para adaptarse a la estética del juego. Considero redistribuir el contenido en secciones más amplias y con menos texto sobrepuesto. Especialmente en la pantalla de configuración de la sala, la disposición de los campos de entrada (ID, Nombre, Descripción, etc.) es demasiado vertical y podría reorganizarse de manera que sea más visualmente agradable y accesible.

3. Interacción del Usuario:

Aunque los botones son visibles, la experiencia de usuario no parece ofrecer retroalimentación sobre las acciones. En videojuegos, es fundamental proporcionar señales visuales y auditivas (como efectos de sonido o cambios de color) al seleccionar un botón. Asegúrese de que los botones tengan animaciones o señales cuando se interactúe con ellos, como un cambio de color o iluminación al pasar el cursor por encima o al hacer clic. Esto mejorará la experiencia de usuario al hacer que las interacciones sean más intuitivas.

4. Tipografía:

La tipografía utilizada, aunque adecuada para un tema medieval o de fantasía, podría mejorar en términos de legibilidad, especialmente en las palabras como "INICIAR" y "ESCOGE TU ROL", que podrían verse afectadas por el fondo detallado. Optar por una fuente legible y clara, especialmente en los botones de acción, y utiliza un contorno o sombra para diferenciar el texto del fondo si este es muy detallado o oscuro.

5. Pantalla de Configuración de la Sala:

La pantalla de configuración de la sala, aunque funcional, carece de dinamismo visual. Los elementos se ven amontonados y faltan indicadores visuales claros sobre la importancia de cada campo. Implementar una organización más clara y visualmente atractiva. Tal vez podrías utilizar íconos pequeños junto a cada campo (ID, Nombre, etc.) para mejorar la estética. También puedes agregar sliders o botones más grandes para la selección de número de jugadores, con una retroalimentación visual al incrementarlo o reducirlo.

Evidencias visuales





FUNDACIÓN ESCUELA
TECNOLÓGICA DE NEIVA
JESÚS OVIEDO PÉREZ