

MOCKUP



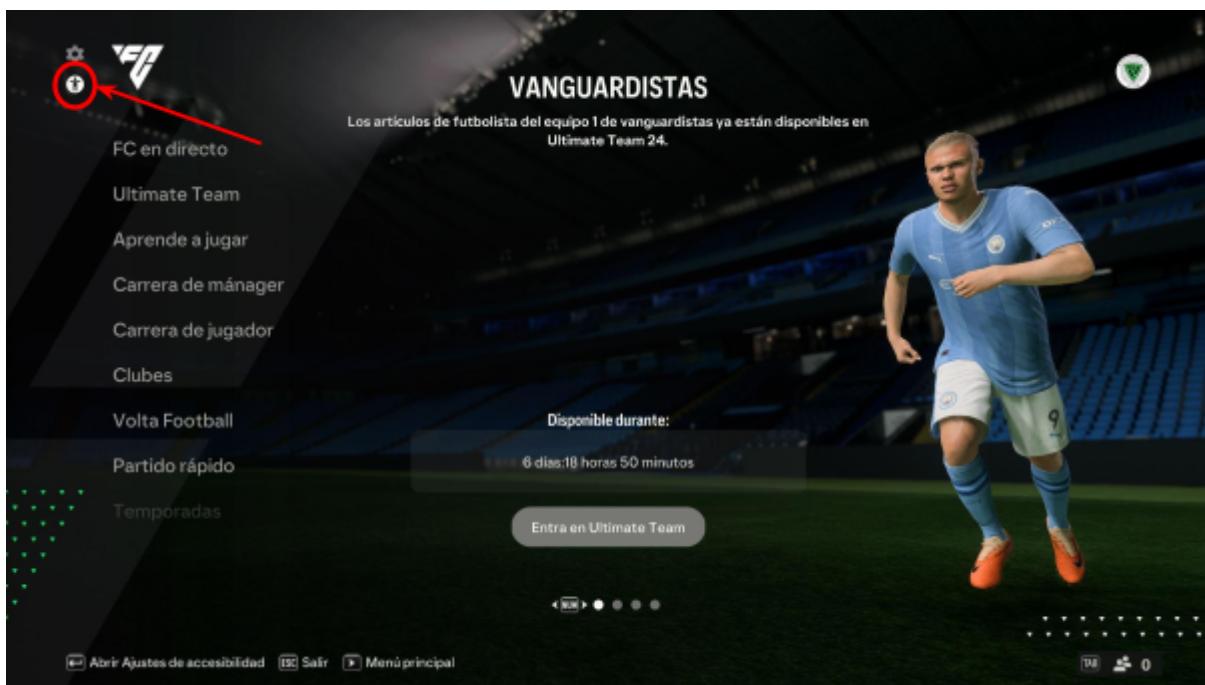
La temática que he elegido es hacer una aventura gráfica de plataformas basada en aventura y la búsqueda de un tesoro/ciudad perdida. De ahí el nombre de teyuna que significa la ciudad perdida estará basada en diferentes ambientaciones maya, japonesa,piratas,esquimales ...

PROFUNDIDAD Y SOMBREADO

Para la realización de la imagen se han utilizado varias imágenes de uso libre y unido mediante Photoshop. Posteriormente se han añadido diferentes elementos para aportar profundidad como árboles, puentes. También he optado por crear desenfoques y sombreados en los costados de la imagen para no dispersarse en la imagen. Sobre todo en la parte del menú he decidido desenfocar en fondo para hacer el texto más legible y centrar la atención en las opciones del menú.

ACCESIBILIDAD

Se aplica un contraste entre fondo y primer plano para diferenciar y facilitar la lectura. En cuanto a otros principios irían incluidos en opciones donde se podría quitar la música, añadir lectura de menús, o opciones de tipos de daltonismos. También se podría cambiar opciones como la inclusión y traducción mediante subtítulos. De todos modos he pensado que quizás añadir un símbolo de accesibilidad en la parte superior derecha no sería de más ya que algunos videojuegos lo incluyen.



FC24 (Captura de pantalla)

PD: He decidido añadirlo finalmente aunque no siendo completamente necesario pues desde opciones se podría acceder, quizás aporte facilidad para ubicarlo.

USABILIDAD

He añadido un recuadro blanco para dar el feedback de en qué posición nos encontramos de menú. Los elementos que se muestran son pocos para reducir la carga cognitiva. Se deberá dar opción de deshacer en caso de seleccionar una opción del menú y querer volver. Un pequeño tutorial debería ser incluido al principio del juego para la ayuda al usuario.

TEYUNA

PIMCO Original Team

Iñaki Pérez Molás

Director

Iñaki Pérez Molás

Design

Iñaki Pérez Molás

Programming

Iñaki Pérez Molás

