

# Diseño de interfaces de uso

Israel de Lamo Blas

# IDEA DEL PROYECTO

- El proyecto va a ser un videojuego que haga recordar al jugador a la película “viaje al interior del cuerpo humano”.
- La navegación será en 2D al principio, pues una vez pasada la parte obligatoria, quiero usarlo como plataforma para el mismo juego en VR
- Se ha elegido un tema en blanco y negro, una foto de un linfocito NK que es el principal enemigo o la principal defensa contra las células cancerosas.
- Para añadir dificultad, el jugador tiene un tiempo limitado para limpiar las pantallas antes de que su “nave” vuelva al tamaño normal (igual que en la película)

# FUENTES

- Se ha elegido una fuente con aspecto sangriento para dar una sensación de vísceras y sangre.
- Los colores de alto contraste son el blanco con el rojo y el rojo con el negro.
- Además, se ha usado la paleta de colores de Unity para elegir colores cercanos a #FF0000 de manera manual y que no se quede todo en los citados tres colores.
- La primera dificultad ha sido evitar caer en una estética de zombies, se superará a medida que avance el proyecto

Primera pantalla de inicio. Dura 10 segundos y salta de manera automática





Captura con el logo de la empresa. DLB hacen referencia a mi apellido De Lamo Blas



Nueva partida palpita. Para llamar la atención del jugador y que comience a jugar, el botón de nueva partida hace un movimiento zoomin-out en bucle

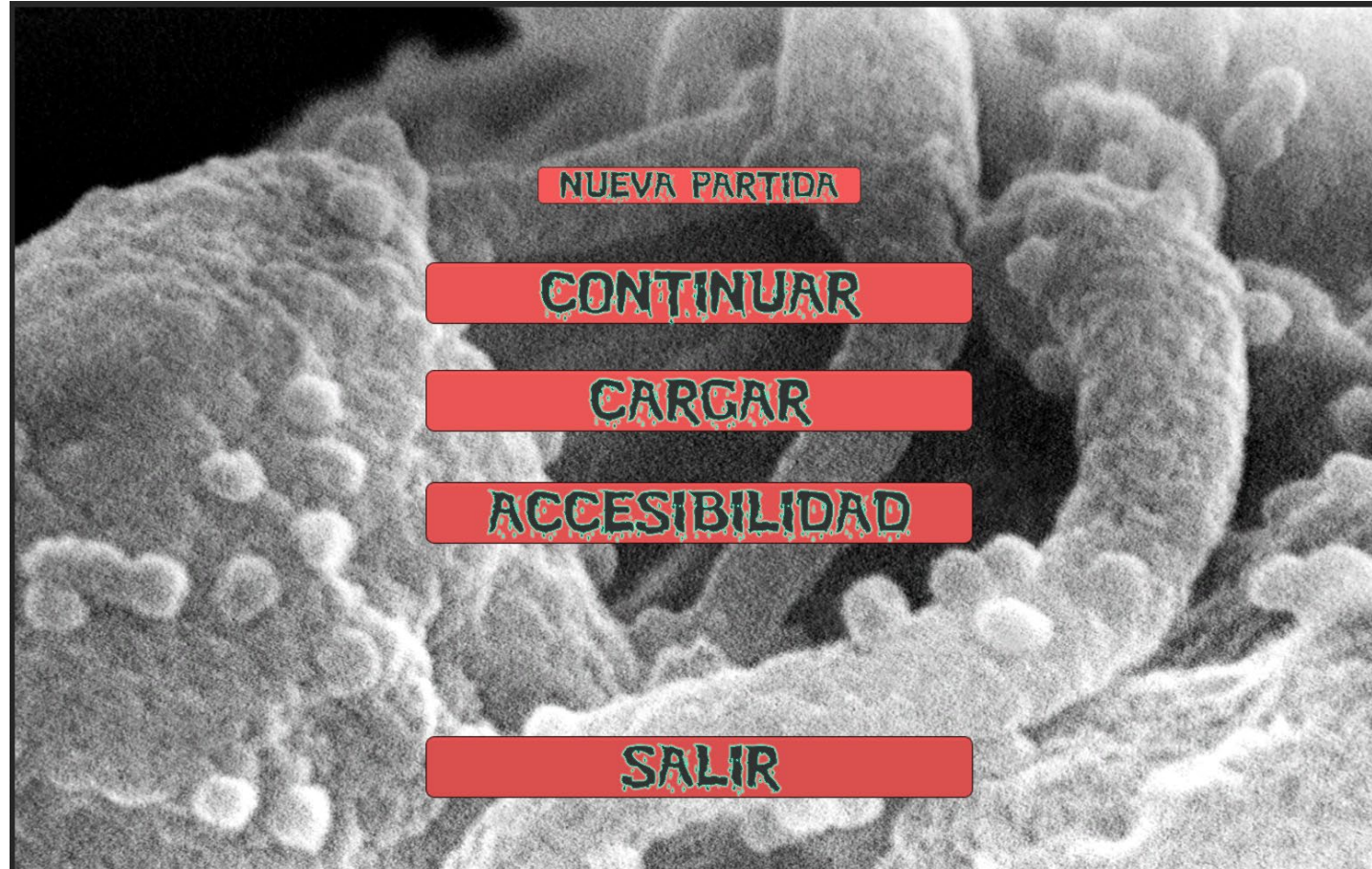
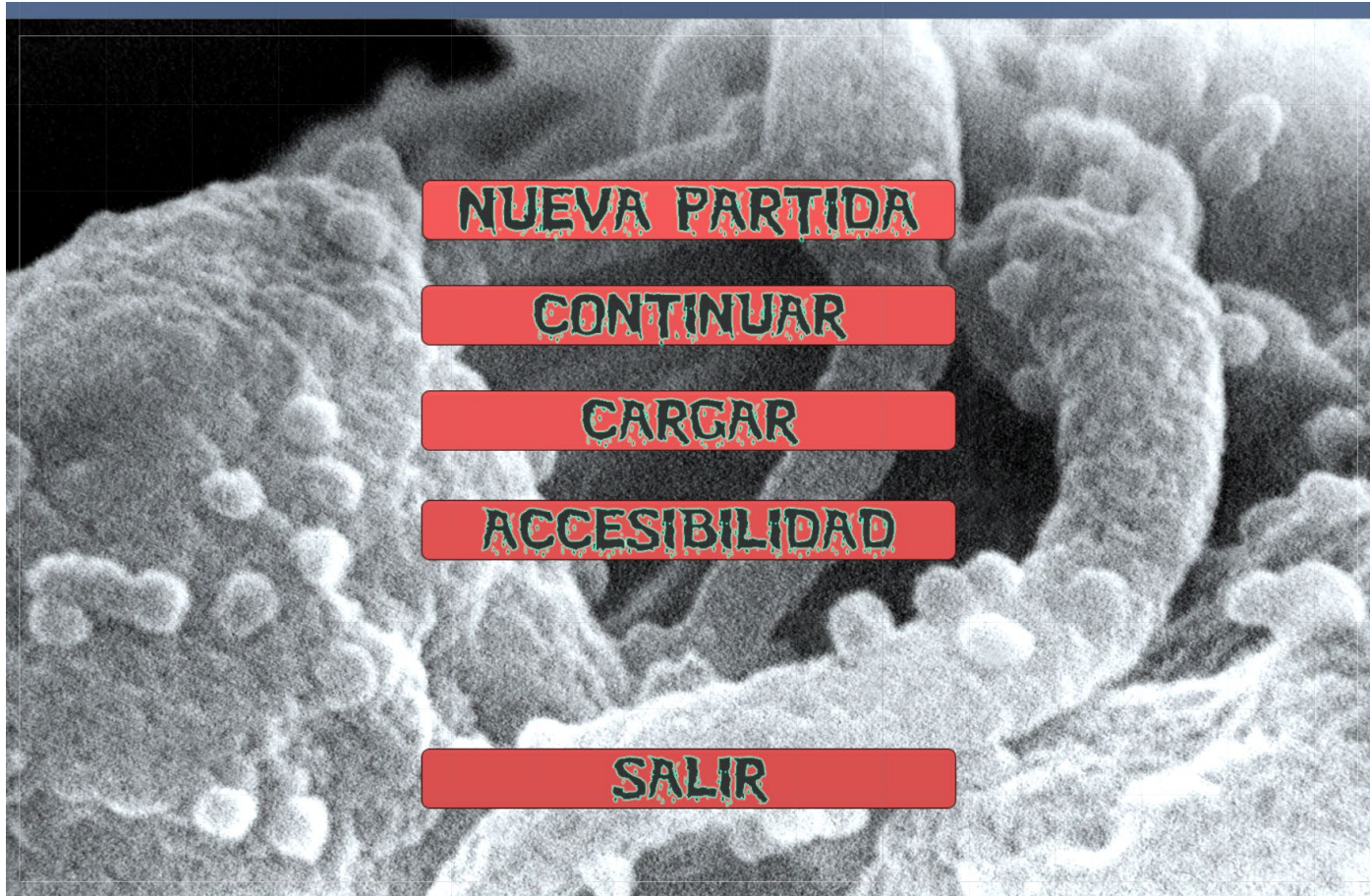




Imagen de “nueva partida” en tamaño distendido



Texto de créditos. En principio van sin scroll, pero quiero que sea con un scroll automático y hacer las letras mucho más grandes.

‘También falta el sombreado del objeto que se usa como fondo del texto





# La narración del texto



# Profundidad y sombreado

- Esta sección se ha resuelto mediante el inclinado de los objetos 3d para dar sensación de profundidad
- Del mismo modo, se ha usando un glow o brillo en los textos que sustituye a las sombras para resaltar los elementos

# Usabilidad y accesibilidad

- La usabilidad de este interfaz es la que se puede esperar de un diseño hecho para 2D, su uso esta pensado para teclado y ratón y no para Tablet o teléfono.
- La accesibilidad es muy limitada, por ejemplo, cualquier daltónico tendría problemas para usar la aplicación o aquel con problemas de audición se perderá la mayor parte de la aventura. Los diálogos y mensajes importantes estarán en subtitulos superpuestos al HUD, y los enemigos al interactuar también pasara al CC pero no creo que vaya a ser suficiente