

Video Juegos

Heurística de Usabilidad aplicada a Video Juegos

Usabilidad

- El objetivo de los videojuegos es entretener
- Nielsen:
 - 10 heurísticas para el diseño de interfaces
 1. Visibilidad del estado del sistema
 2. Compatibilidad del sistema con el mundo real
 3. Control del usuario y libertad
 4. Consistencia y estándares
 5. Prevención de errores
 6. Reconocimiento en lugar de recuerdo
 7. Flexibilidad y eficiencia de uso
 8. Diseño estético y minimalista
 9. Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores
 10. Ayuda y documentación

Visibilidad del estatus del sistema

- El sistema debe mantener siempre informado a los usuarios acerca de lo que está sucediendo
- Feedback:
 - Jugadores deben saber si su interacción se ejecutó
 - Mostrar el estado de salud del jugador durante todo el juego
 - Influye en las próximas acciones que el jugador debe realizar
 - Los jugadores cuyos personajes están con la mitad de un corazón, pueden desear evitar el combate hasta que puedan asegurar más recursos y aumentar su salud.

1. Visibilidad del estatus del sistema

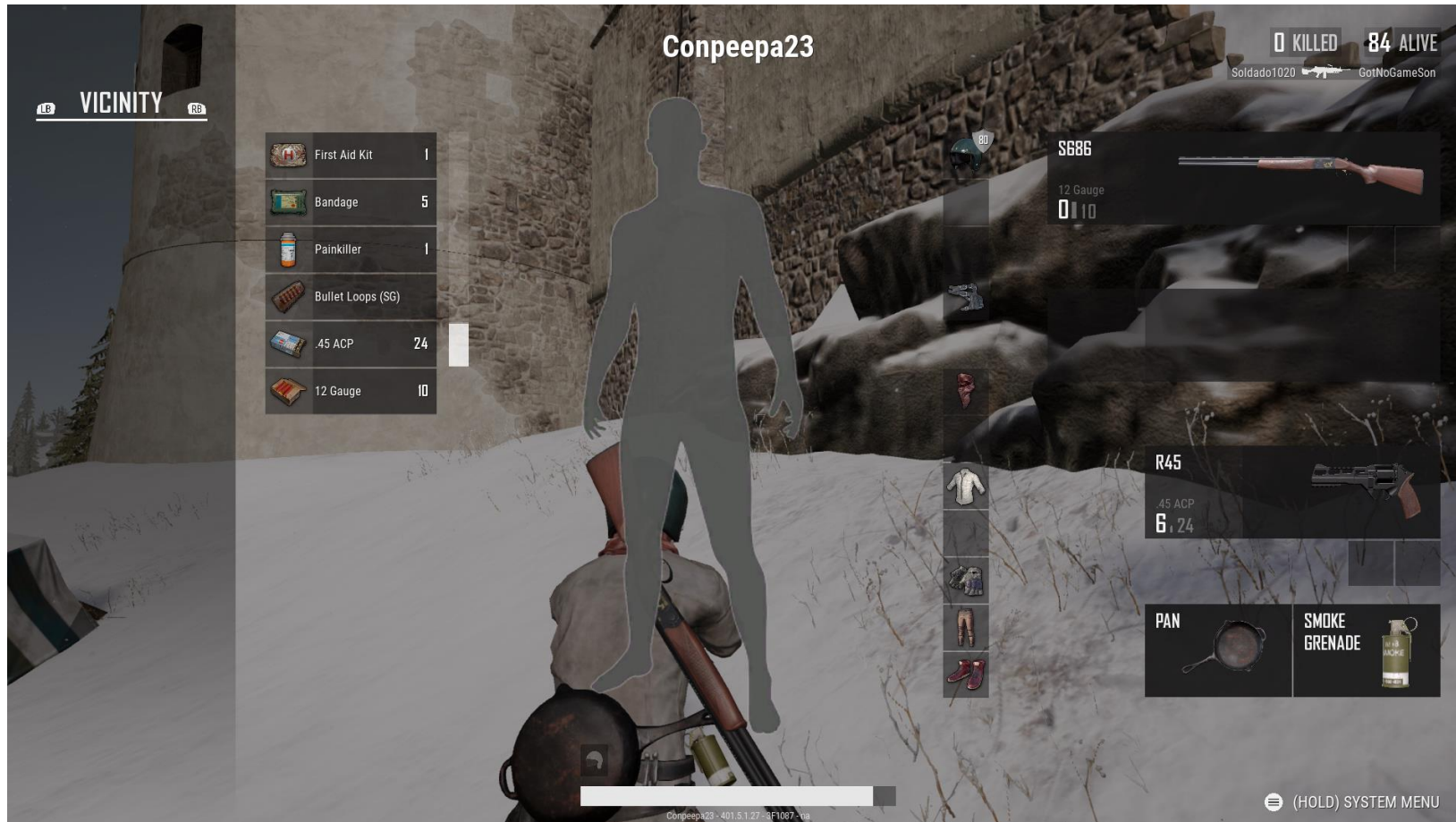


The Legend of Zelda

2. Compatibilidad del sistema con el mundo real

- El sistema debe de hablar el lenguaje de los usuarios.
- Los usuarios deben de poder navegar con éxito en la interfaz sin necesidad de buscar alguna terminología.
- Uso de Affordance y Metáforas:
 - Usa el conocimiento previo de los jugadores
 - Una nueva terminología aumenta la carga cognitiva
 - Usuarios tienen que asimilar nueva información mientras intentan enfocarse en el juego y recordar lo que intentaban hacer en ese momento

2. Compatibilidad del sistema con el mundo real



Player Unknown's Battleground (PUBG)

3. Los usuarios deben tener control y libertad

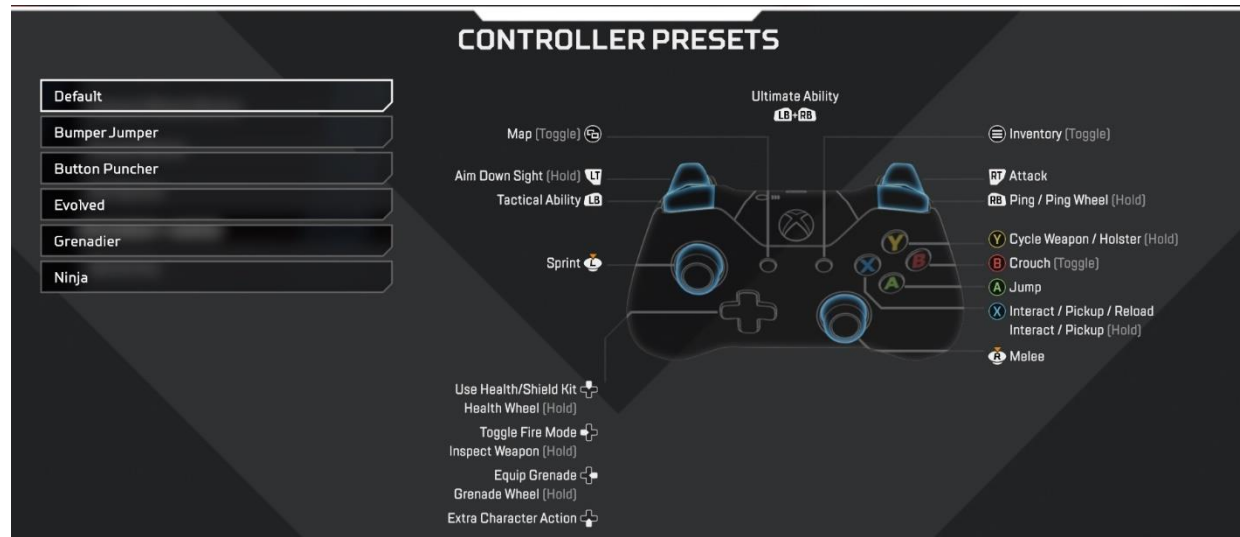
- Los usuarios a menudo eligen funciones del sistema por error y necesitan salidas de emergencia claras, sin tener que pasar por un diálogo extendido
- Hacer y deshacer las últimas o última acción

3. Los usuarios deben tener control y libertad



4. Consistencia y estándares

- El usuario no tiene porque preguntarse si palabras, acciones o situaciones significan lo mismo
- Distribución de botones, depende de la plataforma

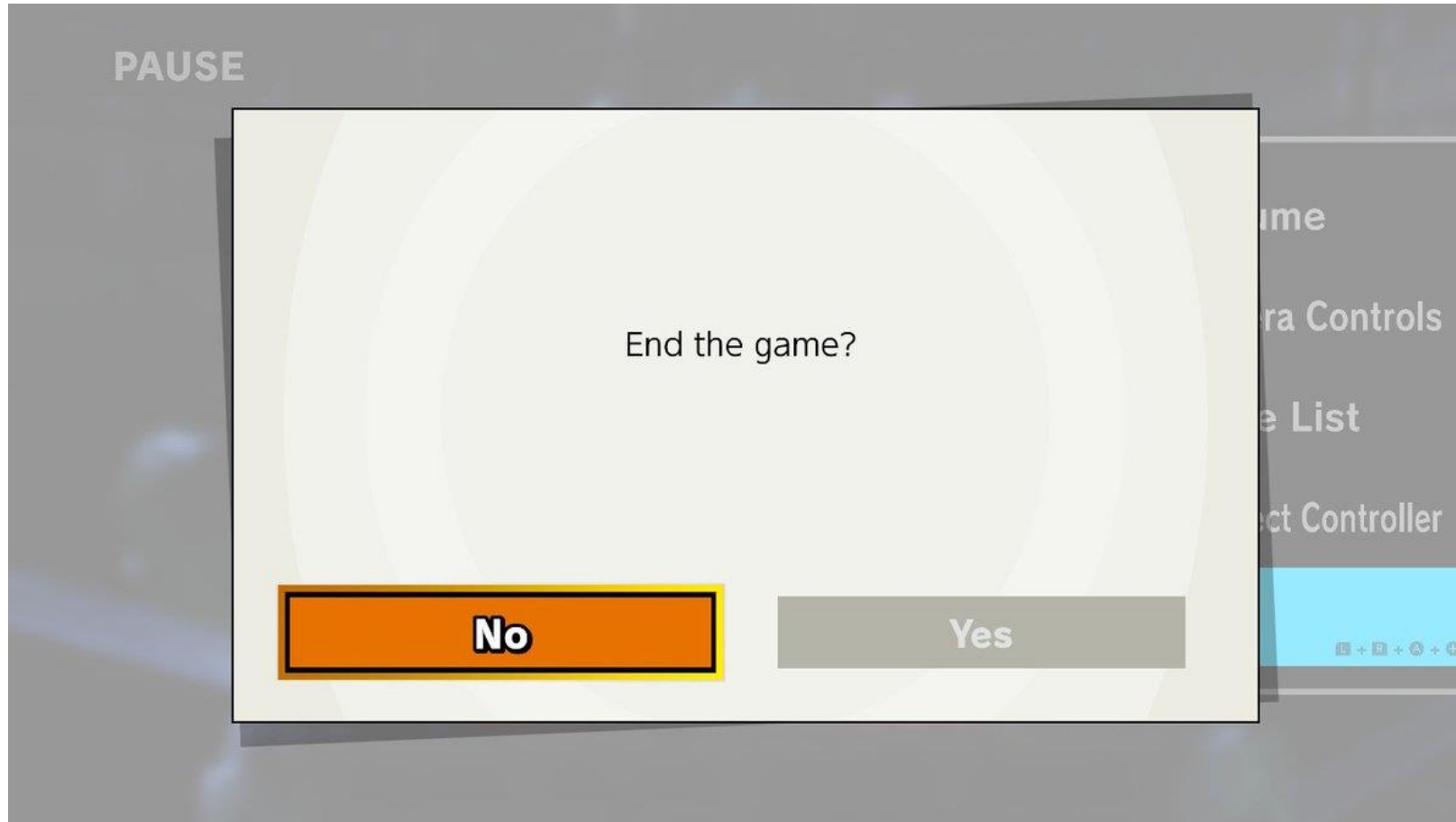


Xbox controller

5. Prevención de errores

- En lugar de un buen mensaje de error es evitar que ocurra un problema.
- Los jugadores pueden distraerse y cometer errores
 - Evitar que los jugadores cometan errores inconsistentes.
- Cuadros de dialogo de confirmación para evitar acciones irreversibles.

5. Prevención de errores



Super Smash Bros. on Nintendo Switch

6. Reconocimiento en lugar de recuerdos

- Minimice la carga de memoria del usuario haciendo visibles los objetos, las acciones y las opciones.
- Los juegos de consola suelen ser muy complejos, con muchos controles.



Red Dead Redemption 2

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

- El sistema debe permitir que los usuarios aceleren su interacción
 - Usuarios expertos vs. novatos
- Los diseñadores de juegos deben incorporar funciones para satisfacer a ambos tipos de usuarios
 - Los usuarios que juegan por un tiempo quieren encontrar atajos secretos o aceleradores que los nuevos jugadores no conozcan.
 - Configurar controles

8. Diseño estético y minimalista

- Los diálogos no deben de contener informaciones que son irrelevantes o raramente utilizadas.
- En los videojuegos los usuarios pueden realizar diferentes actividades, deben divulgarlas progresivamente
 - Mostrar información relevante para una tarea en cuestión

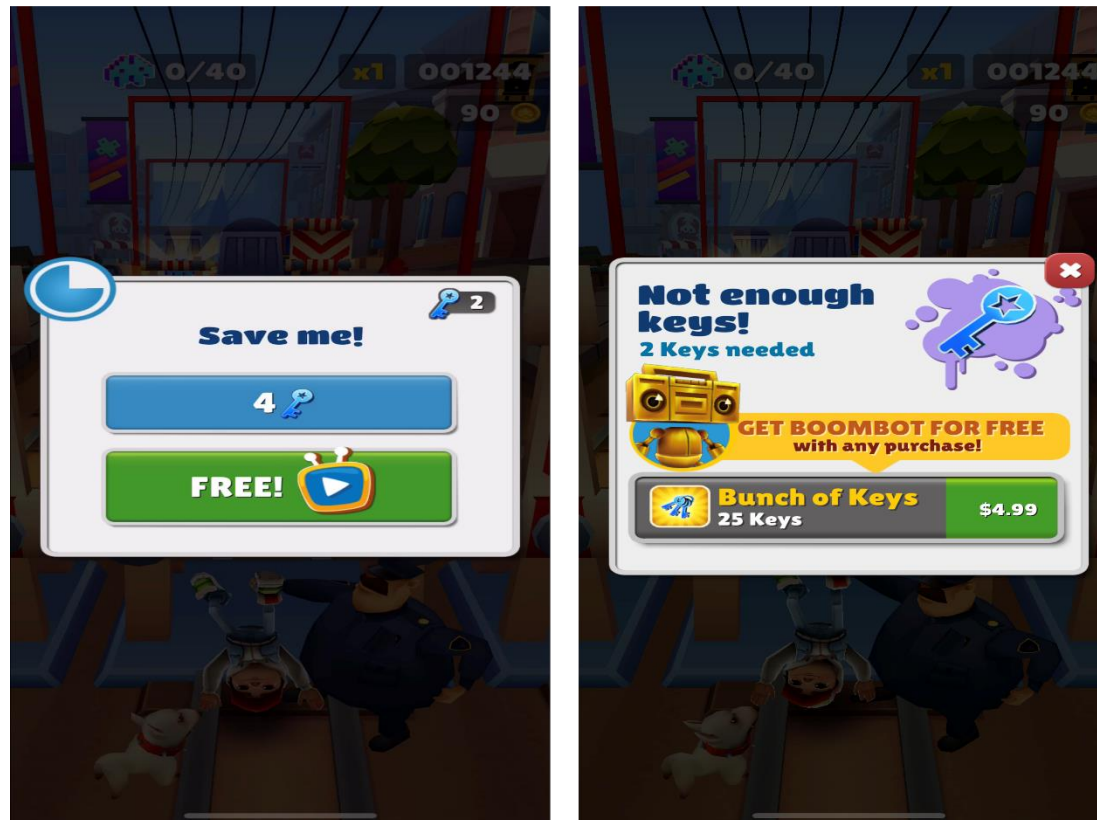
8. Diseño estético y minimalista



Mario Kart 8 Deluxe

9. Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.

- Los mensajes de error deben ser expresados en lenguaje simple, indicando el problema y sugerir la solución.



The Subway Surfers

10. Ayuda y documentación

- Aunque es mejor que el sistema funcione sin documentación, puede ser necesario ofrecer ayuda y documentación.
- En juegos con interacciones complejas, no es raro que el usuario olvide como hacer algo.
 - Mantener la documentación de ayuda accesible y visible
 - El contenido de la ayuda sea claro y organizado (describir el problema)

Heurísticas para la evaluación de videojuegos

Category	Heuristics
<i>Game Play</i>	A1. The players find the game fun, with no repetitive or boring tasks
	B3. Easy to learn, harder to master
	C1. The game world reacts to the player and remembers their passage through it
	E1. The game supports a variety of game styles
<i>Usability & Game Mechanics</i>	B1. Game controls are consistent within the game and follow standard conventions
	C2. Provide appropriate audio/visual/visceral feedback (music, sound effects, controller vibration)
	E1. The game does not put an unnecessary burden on the player
	H3. Upon turning on the game, the player has enough information to begin play
	G1. Navigation is consistent, logical and minimalist
<i>Miscellaneous</i>	A1. There is an emotional connection between the player and the game world as well as with their “avatar”

Table 2. Examples of heuristics from the PLAY2009 model [6]

Referencias

- NN/g Nielsen Norman Group
 - <https://www.nngroup.com/articles/usability-heuristics-applied-video-games/>
- Heuristics for Video Games Evaluation: How Players Rate Their Relevance for Different Game Genres According to Their Experience
 - <https://hal.inria.fr/hal-00877287v2/document>