

Instrucción en uso de videojuegos

Interacción Humano Computador

Jeampier Anderson Moran Fuño¹
Marcelo Andre Guevara Guitierrez¹
Rony Tito Ventura Ramos¹
Rudy Roberto Tito Durand¹

¹System Engineering School
System Engineering and Informatic Department
Production and Services Faculty
San Agustin National University of Arequipa

Content

- 1 Aquí Pondremos la primera Diapo
- 2 Elegir el estilo del juego
- 3 Diseño de personajes
 - Borradores y bocetos
 - Conceptualización
 - Movimiento
 - Jugabilidad

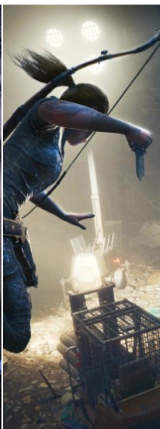
Introducción

Los videojuegos son una de las principales formas de entretenimiento entre niños y jóvenes y su industria se ha desarrollado a la par del desarrollo de las tecnologías de la información. El crecimiento de la industria de los videojuegos en las últimas décadas ha sido tal que ya ha superado la facturación del cine y la música juntos. Además de su importancia económica, algunos videojuegos han sido denominados como obras de arte y muchos consideran que el desarrollo y diseño de videojuegos debería ser considerado el octavo arte, ya que se necesita mucha imaginación e inspiración para crear un universo que se puede usar para desarrollar un videojuego .

La innovación y el desarrollo tecnológico están estrechamente relacionados con el desarrollo de los videojuegos y cada vez nos sorprende más la estética y la jugabilidad de los últimos juegos lanzados.

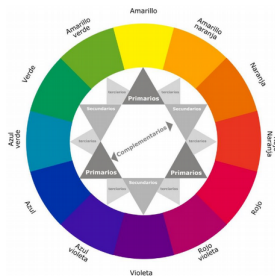
Elección de tu estilo propio en un videojuego

Al momento de crear un videojuego el primer paso es pensar el estilo ya que será nuestra base para empezar con todo el desarrollo no solo de las partes tecnicas sino tambien las emociones que queremos transmitirle con nuestro juego.



La importancia del color en los videojuegos

Los colores son utilizados por los diseñadores para definir estados de ánimo y para transmitir sensaciones a los jugadores. Usando los colores junto con la iluminación también nos sirven para crear atmosferas de juego en el diseño de escenarios, y para definir la disposición de un personaje.



Diseño de personajes

Borradores y bocetos

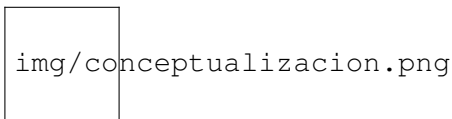
- Un boceto es una copia física de una idea, los diseñadores normalmente utilizan esas copias para ir creando hilos, conceptos para que el mundo de nuestro videojuego tome forma.

img/BOCETOS_oso.png

Diseño de personajes

Conceptualización

- Estudiar las proporciones corporales de nuestro personaje.
- Si es animal se tendrá que estudiar las características corporales del animal escogido.
- Si es un vegetal se tendrá que estudiar sus características al igual que en el anterior caso.



Diseño de personajes

Movimiento

- Los movimiento de nuestros personajes debe ser de acuerdo a su conceptualización.
- Recomendaciones
 - La velocidad del juego no debe ser muy alta ni muy baja.
 - Se debe intentar transmitir un mensaje en cada movimiento.

img/lapiz.png

Diseño de personajes

Jugabilidad

- Es importante que la interfaz que el usuario tendrá con nuestro personaje sea intuitiva.
- Es importante agregar una breve descripción de las acciones a realizar en cada escenario del juego.
- Sensación de progreso.
- Si el juego genera adicción, podría tomarse como indicio que tiene una excelente trama y jugabilidad, si se dirige esta adicción se podría obtener resultados excepcionales.