

PROYECTOS DE JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS



BLOQUE III.

ILUSTRACIÓN PARA ENTORNOS DIGITALES

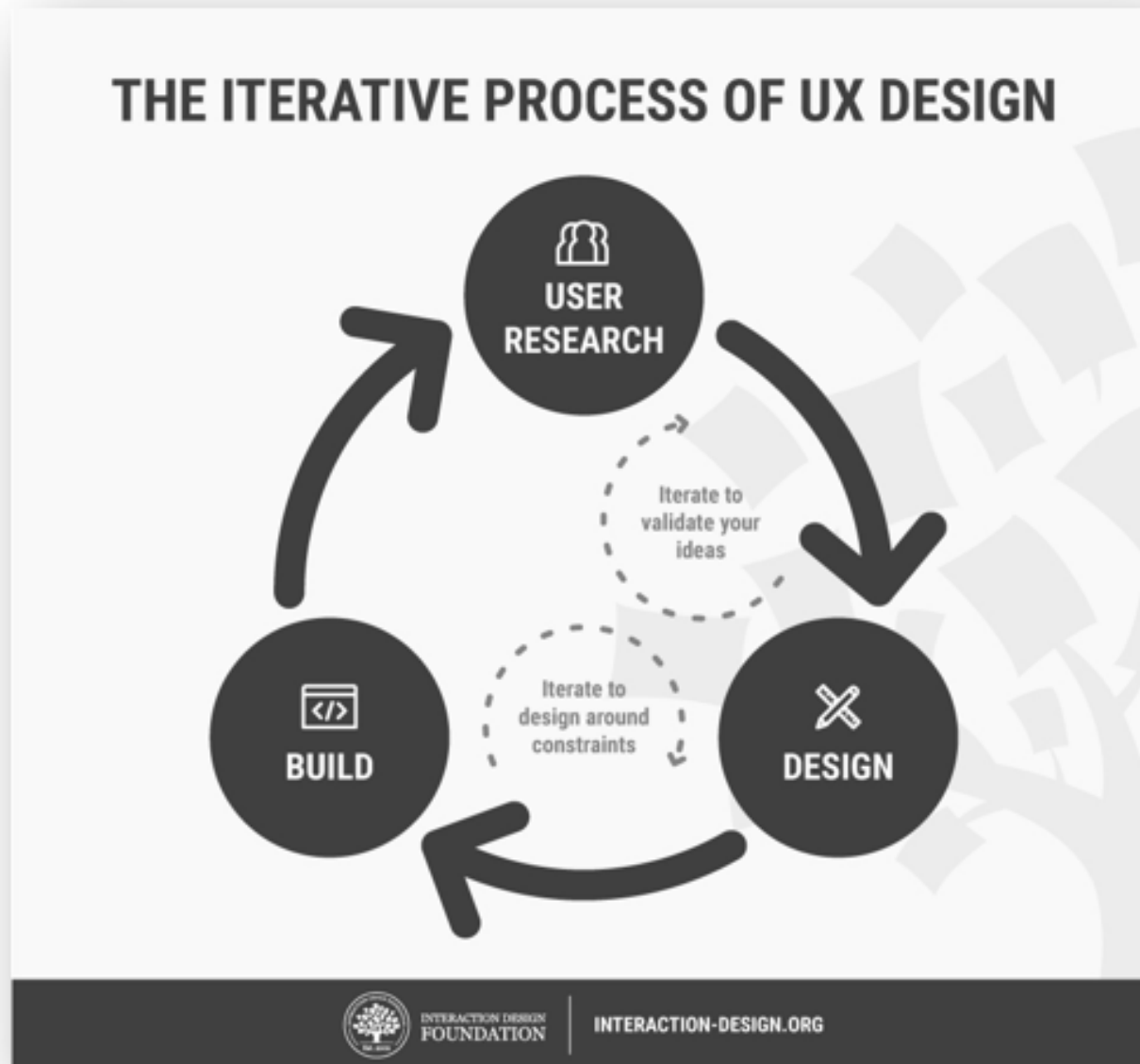
U2. Diseño IU/UX para videojuegos.

- I. Fases de producción de un videojuego
- II. Fundamentos de UX.
- III. Design Thinking..
- IV. UI/UX
- V. Proceso de desarrollo.
- VI. Interfaz de usuario. Huds.

I. Fases de producción de un videojuego



II. Fundamentos de UX.

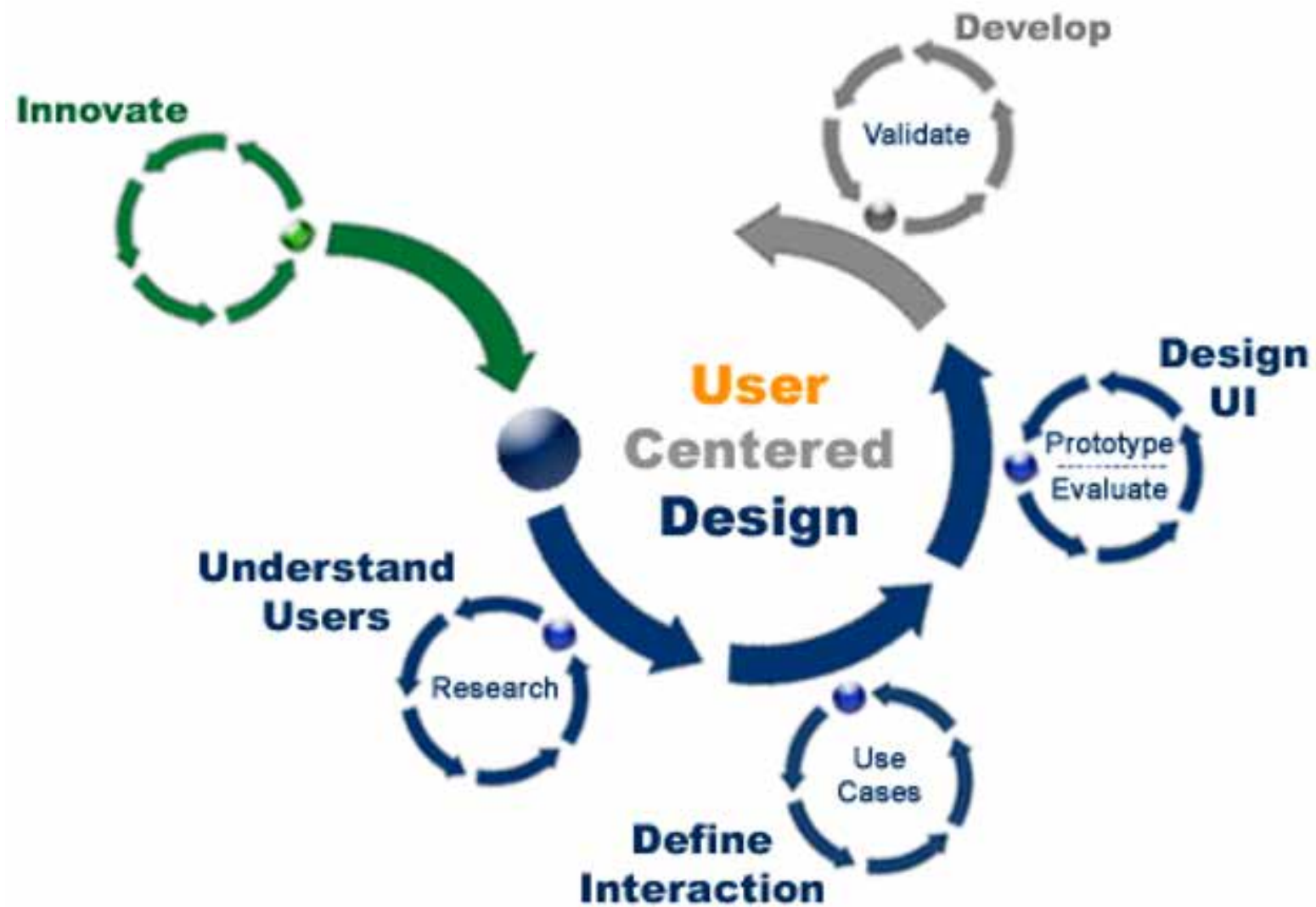


Pero, ¿qué es UX?

- No existe una única definición aceptada por todos.
- Podemos definir UXD (User Experience Design) como un proceso de diseño (completo), centrado en conseguir una determinada experiencia de uso por parte de un humano, siendo esta experiencia:
 - Carente de frustración más allá de aquella introducida por el reto propuesto.
 - La UX no hace los juegos “más fáciles”, sino más sencillos de jugar (no de superar).
 - Lo más exenta de fallos posible.
 - Agradable (entendiendo por agradable la idea que el usuario target tenga de ello)
 - Por ejemplo, esto cambiará para un jugador de Dark Souls o un usuario de **Windows**.

- Otra manera de verlo es que UX es aquello que un usuario (o jugador) percibe y siente al interactuar con un producto, servicio o juego.
- Es necesario pensar en un proceso de diseño y desarrollo **centrado en el usuario**.
 - El usuario será la unidad de medida.

III.Design Thinking



- Una UX determinada se debe diseñar para un target de usuario específico.
 - Ese target puede ser más o menos estricto, pero teniéndolo en cuenta desde el principio.
- Todo diseñador está diseñando UX, aunque no lo sepa, no sea consciente de ello o lo haga de forma instintiva.
 - Pero lo interesante es hacerlo de manera consciente y replicable.
 - Generar una metodología.
 - ¡Ojo, no un checklist! Porque **no hay fórmulas mágicas de éxito.**

- Cuando hablamos de UX, hablamos de la experiencia subjetiva y personal que desarrolla el usuario al utilizar un diseño.
 - Por lo tanto nunca habrá dos UX iguales.
 - Tendremos que pensar en **modelos mentales**.
- Nos movemos en el terreno de los sentimientos y las sensaciones.
 - Es el terreno de juego del usuario y jugador.
- Aunque manejemos aspectos muy técnicos, no podemos olvidar que al final del camino, hay un usuario que va a desarrollar una experiencia personal.

La UX tiene dos componentes principales:

Usabilidad

La interacción es sencilla, eficiente y satisfactoria.

Adicción (Engage-Ability)

La interacción genera una sensación agradable que el usuario quiere repetir.

- Para generar un buen diseño de UX, debe emplearse el **Design Thinking**.

Realizar el proceso de diseño con el objetivo de resolver uno o varios problemas, aplicando diferentes procesos cognitivos, prácticas y estrategias.

- Esto cambia por completo el proceso clásico de creación de software.

- Se buscan soluciones, no funcionalidades.
 - Si algo no genera una buena experiencia, para ese caso particular **no funciona** (aunque “funcione”).
- Todo orbita alrededor del comportamiento y la experiencia del usuario objetivo.
 - No del proceso de desarrollo.
- Se trabaja para usuarios que no tienen por qué “estar obligados” a usar tu sistema, producto o juego.
 - Hay más usuarios, y esto lo hace más difícil.

Software de trabajo vs Software de entretenimiento

- Las ganas que un usuario tiene de usar un diseño o lo obligado que está a ello, modifican mucho el proceso.
- Un experto, que necesita un proceso de formación para usar un complicado software, estará dispuesto a sufrir un peor diseño centrado en el usuario.
- Un jugador jugando con un juego f2p, estará muy poco dispuesto a sufrir una mala UX.
- Un jugador jugando a un juego de pago, estará más dispuesto a sufrir una UX no tan buena.
- Pero en todos los casos, **LA UX ES IMPORTANTE.**

Ayudar al usuario a conseguir la mejor experiencia “posible”

- Ayudarle a no cometer errores. Ayudarle a generar las interacciones correctas.
 - Dos botones muy juntos.
 - Un botón muy pequeño.
 - Una ventana de oportunidad muy pequeña o muy grande.
 - Botones colocados sin sentido (por ejemplo, no ponerlos justo en los bordes).
 - ...

IV. UI/UX

UI/UX

Una buena UI (Interfaz de Usuario) le dice al jugador lo que necesita saber y luego se hace a un lado.

Una buena UI fomentará una mejor UX.



Freddy Hardest (1987)



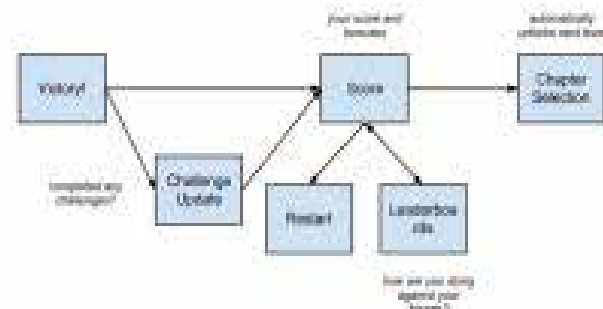
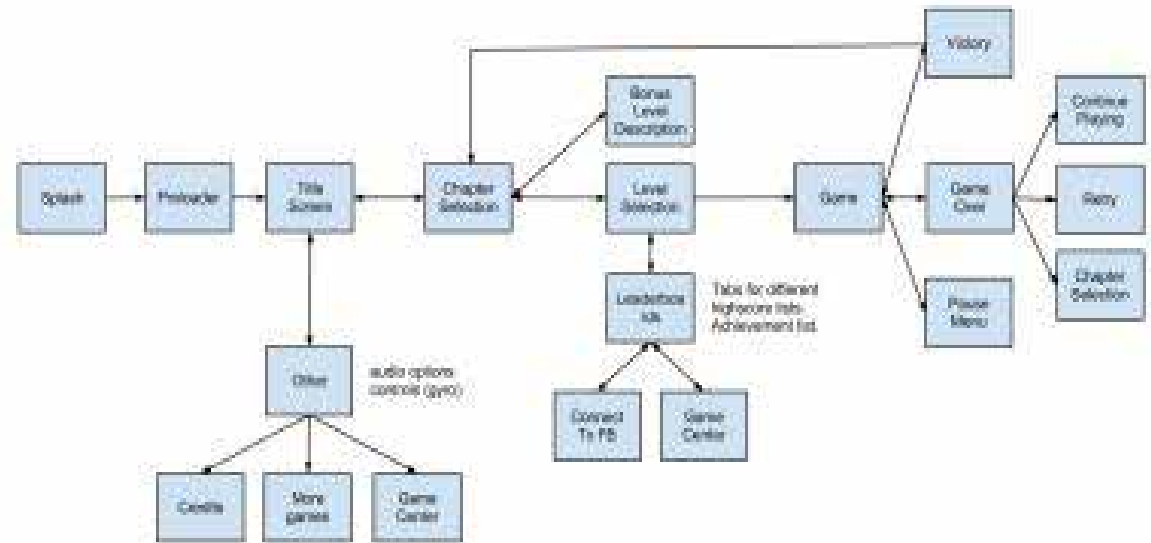
Firewatch (2016)

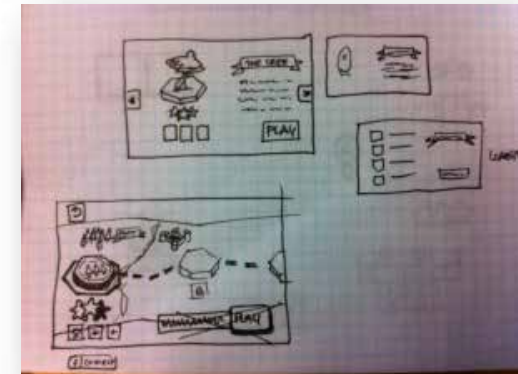
- Lo habitual es “empezar diseñando” la UI, ya que es algo más concreto y físico que la UX, que suele ser más aspiracional.
 - Podemos tener un concepto aspiracional de la UX, que intentamos conducir (entre otras cosas) a través de una determinada UI.
 - Realmente “todo se está diseñando en todo momento”.
- Se suelen seguir una serie de pasos de forma más o menos secuencial para poner la primera piedra en la relación UI/UX.
 - [Guía de 8 pasos para el diseño de UI de Paladin \(móviles\).](#)

UI/UX

1. Determinar la plataforma
2. Determinar la orientación
3. Buscar referencias
4. Crear el flujo de pantallas

Screen Flow for Project Momonga



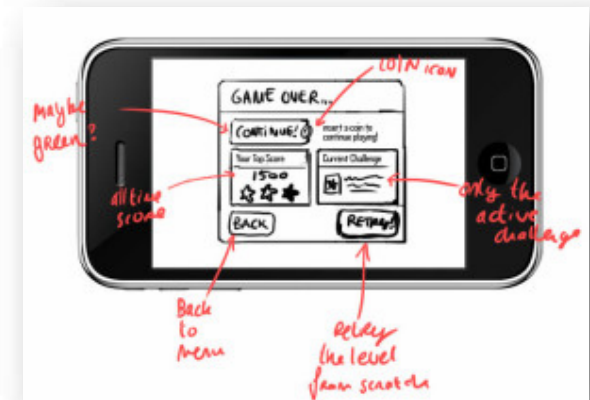


5. Definir la funcionalidad específica
(prototipos de baja fidelidad)

6. Crear el *Mockup / Wireframe* (prototipos
de media-alta fidelidad)

7. Crear el diseño “final”

8. Testeo e iteración



V. PROCESO DE DESARROLLO.

■ 1 – Determinar la plataforma:

- Es vital saber este dato para pensar, desde en las posibles resoluciones, hasta en las implicaciones de controles, relación ojo-mano, ergonomía, etc.
- Juegos móviles Java (.jar): 240x320 pixels
- Juegos iPhone 4(S): 960x640 pixels 326 ppi
- Juegos PC av. gráfica clásica: 320x240 pixels
- Juegos PlayStation 1: 256x240 – 640x480 pixels (320x240)
- iPad 4: 2048x1536 264 ppi
- ...

■ 2 – Determinar la orientación:

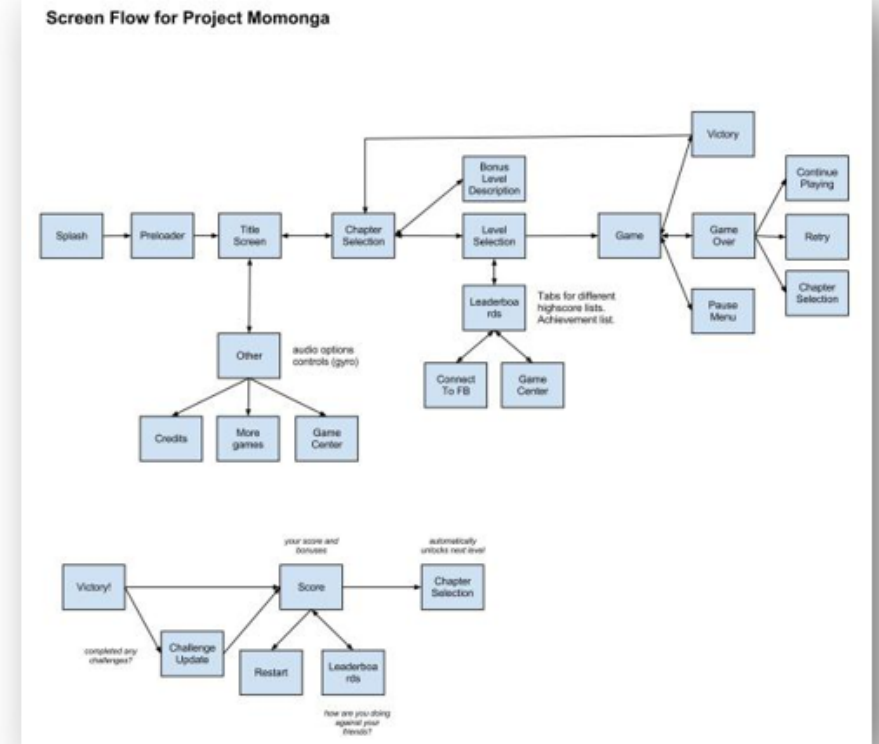
- En juegos de plataformas móviles es vital determinar si el juego va a usar una perspectiva:
 - Apaisada (horizontal o landscape).
 - Vertical (portrait).
 - Mixta.
 - Dual: el juego puede cambiar indistintamente entre horizontal y vertical.
 - Combinada: el juego en unos casos hace uso de la vista horizontal y en otros de la vertical.
- Si solo escogemos una orientación, el trabajo se reduce a la mitad.
 - Pero esta no debe ser la única razón para escoger una única orientación.

■ 3 – Buscar referencias:

- Ver y estudiar otros juegos y/o aplicaciones es OBLIGATORIO.
- Servirán como fuentes de inspiración e incluso como banco de pruebas.
- El objetivo es determinar cuál era la meta que se fijó un diseñador con un diseño en particular, ya que copiar un diseño o un estilo de pantalla no será la solución si las metas son distintas:
 - ¿Qué información necesitaba transmitir al usuario?
 - ¿Qué funcionalidad necesitaba el usuario?
 - ¿Qué le hace destacar sobre el resto?
 - ¿Cuál es el contexto de una determinada pantalla?
 - ...

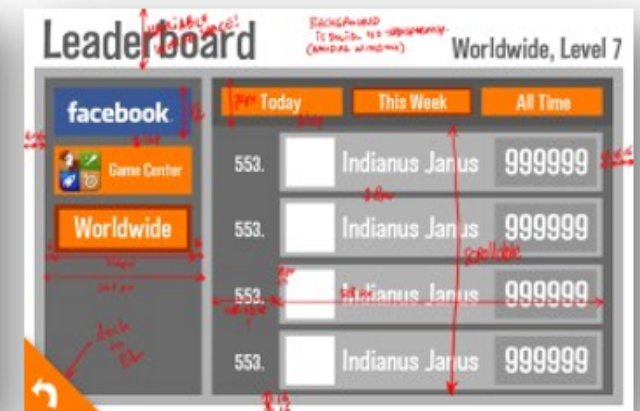
■ 4 – Crear el flujo de pantallas:

- Identificar las pantallas a diseñar y sus relaciones.



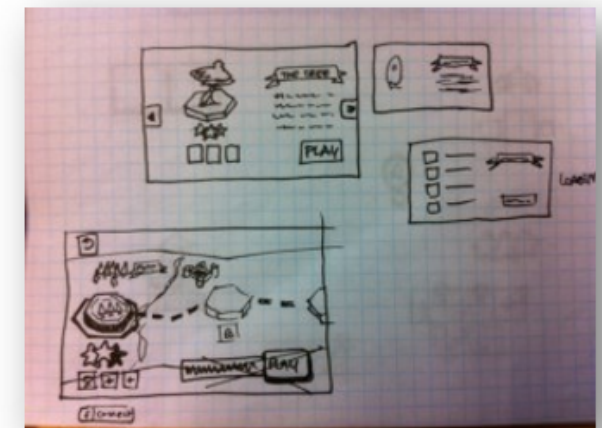
■ 6 – Crear *mockups* o wireframes:

- Se pueden llegar a hacer prototipos de media-alta fidelidad.
 - Al menos en el aspecto gráfico.
 - Podemos dejar de lado el feel de la interacción, pero el flujo debe ser el real.
- La salida de esta fase debe ser un punto disruptivo que permita a artistas y programadores realizar su tarea “sin ninguna duda o laguna”.



■ 5 – Definir la funcionalidad específica de las pantallas:

- Una interfaz transmite información y permite al usuario hacer algo.
 - Hay que escoger qué información ofrecer y qué permitir hacer al usuario.
- Se suelen utilizar prototipos de baja fidelidad. Necesitamos un boceto, sketch o layout.
- Hay que recordar que:
 - Menos es más. Hay que mantener la información y las interacciones en el mínimo posible.
 - Ser fiel al propósito principal de una pantalla.
 - Mantener el contexto del flujo de pantallas en mente.
 - Eliminar las redundancias (a no ser que sean necesarias).
 - “Bite-sizing”. Si es necesario, dividir pantallas.



■ 7 – Crear el diseño “final”:

- Si antes no se ha creado un prototipo de alta fidelidad, los artistas crean el arte final.

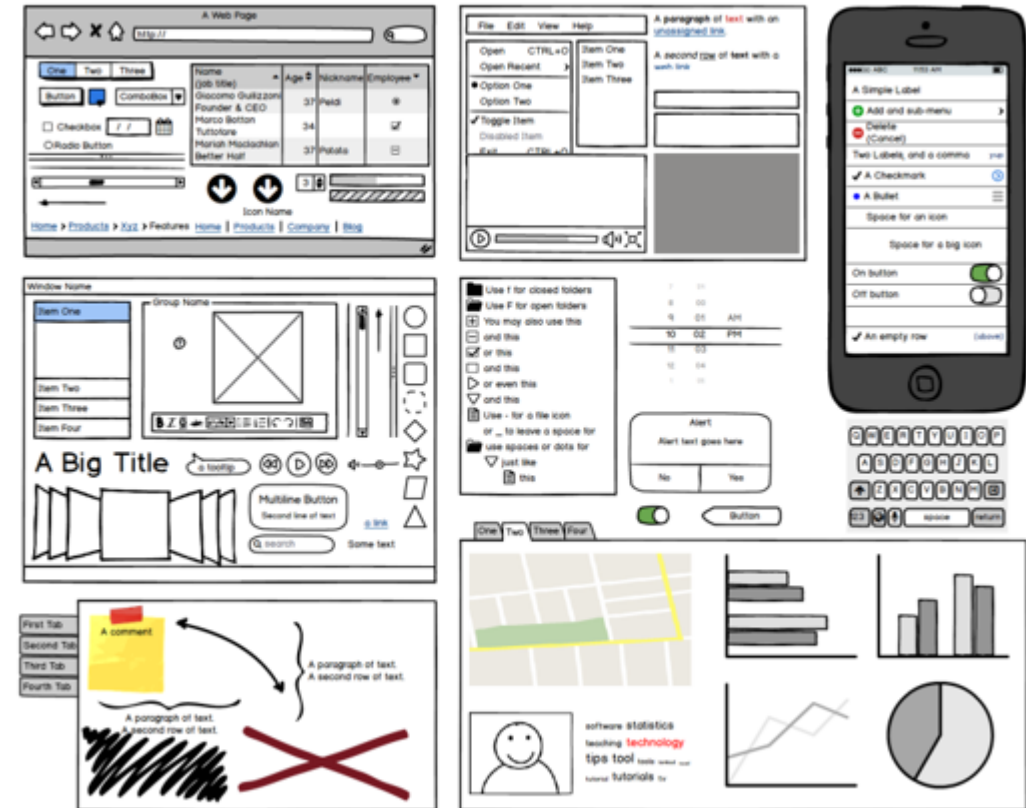


■ 8 – Prueba e iteración:

- Es un proceso vivo, no monolítico, flexible, abierto a cambios.
 - Encerrarnos en un diseño cerrado, sobre todo en las primeras fases de desarrollo, solo llevará a que, si se ha escogido un mal camino, los resultados negativos de esas decisiones se potencien.
- Si las cosas no funcionan se deben dar los pasos hacia atrás necesarios.
- Pequeños cambios pueden significar grandes diferencias.
- A veces hay que volver a la fase conceptual.

- Podemos utilizar herramientas que nos permiten realizar prototipos y wireframing de baja y media fidelidad de manera digital, si nos sentimos más cómodos, como **Balsamiq**.

- Muy bueno para apps y para menús de juego y flujo de pantallas.



■ Otras buenas opciones:

■ En papel.

- Inmediato, pero hay que ponerle imaginación.

■ Flash.

- Se puede utilizar arte del juego o de referencias.

■ HTML (páginas web con hipervínculos).

- Interesante para los flujos.

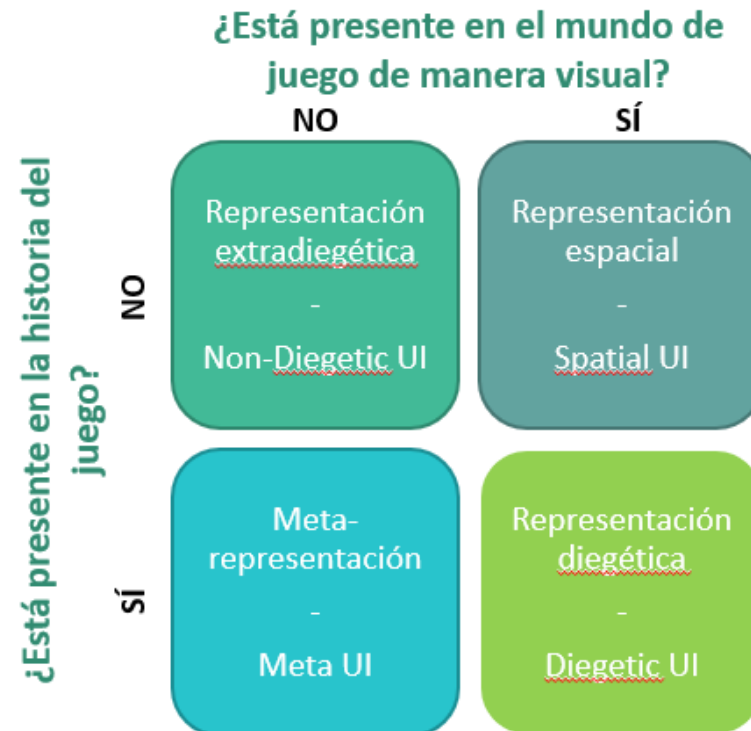
■ HTML5.

- Se puede conseguir una media fidelidad de manera muy rápida.

■ ...

VI. INTERFAZ USUARIO. HUDS

- ¿Cómo se representa el diseño UI/UX en relación con la narrativa del juego?



Lorentzon Fagerholt (2009)

■ ¿Cómo se representa el diseño UI/UX en relación con la narrativa del juego?

■ Diegetic UI

- Los elementos de la interfaz forman parte de la historia y mundo de juego. **Existen** para los personajes.

■ Non-Diegetic UI

- Los elementos de la interfaz no forman parte de la historia ni del mundo del juego. Solo son visibles o audibles para el jugador.

■ Non-Diegetic Spatial UI

- Los elementos de la interfaz no forman parte de la historia, pero sí del mundo del juego. Solo son visibles o audibles por el jugador.

■ Diegetic Meta UI

- Los elementos de la interfaz forman parte de la historia, pero no del mundo del juego. Suelen interactuar con la “cuarta pared”.

UI/UX



Diegetic

Non Diegetic



Spatial

Meta



■ Diegetic UI

- Más inmersión.
- Menos capacidad de transmitir información profunda o compleja.



■ Non-Diegetic UI

- Maximizan la transmisión de información.
- Reducen la inmersión.
- Pueden ser excesivamente complejos y abrumadores.





No diegético

Espacial



Diegético



No diegético

- El objetivo principal es evitar que el jugador se sienta así...



UI/UX – Distribución de elementos y feedback

■ Posicionamiento y tamaño de elementos interactivos:

- Orientación de pantalla (móviles y tablets).
 - Uso del “safe frame” para compatibilidad entre distintos dispositivos.
- Disposición de botones.
 - Uso de los dedos en dispositivos móviles.
- Tamaño de los botones.
 - Evitar el error de clic en dispositivos de apuntado, como el ratón.
 - Tener en cuenta el uso de los dedos en dispositivos táctiles.
- Utilizar el principio de proximidad de manera correcta.
 - Solo debe dejar de usarse en casos de extrema necesidad y justificación.

UI/UX – Distribución de elementos y feedback

- Aspecto de elementos (interactivos y no interactivos):
 - Mantener el aspecto y comportamiento de elementos pulsables.
 - Debe ser coherente y predecible.
 - Mantener la coherencia de colores.
 - Los códigos de color, en caso de usarse, deben mantenerse.
 - Ej:
 - adversario 🐾 rojo / aliado 🐾 azul ➡ no utilizar nunca el rojo para nada relacionado con aliados del jugador.
 - Mantener la coherencia de iconos y terminología.
 - Ej:
 - Un power-up debería tener siempre un aspecto base similar que defina su tipología.

■ Dinamización de elementos interactivos:

- Entrada / Salida de elementos.
 - El movimiento atrae la atención. Animar elementos puede funcionar muy bien.
- Cambios de escala / brillo / transparencia.
 - El brillo es lo que más atrae la atención.
 - Lo más grande se ve mejor.
 - Lo más opaco se ve mejor, pero no deja ver detrás...
- Uso de helpers, affordances, toolips...

■ Los 6 principios fundamentales de una buena UI para ofrecer una buena UX:

- Anticipar y predecir lo que el jugador querrá conocer, y ofrecer esa información.
- La información debe ser fácil de encontrar.
- La UI debe ser fácil de usar y navegar. Se deben usar patrones establecidos y estándares siempre que sea posible.
 - Ej: Ctrl+Clic en una selección añade ítems a esa selección. ¿Por qué cambiarlo? ¡Más vale que tengas una buena razón!
- Hacer obvia la ubicación del jugador en el menú, del mismo modo que se debe hacer obvio qué puede hacer el jugador en esa ubicación y a dónde puede ir desde allí (y qué podrá hacer entonces).
- Minimizar los tiempos de cargas y evitar animaciones en los menús (sobre todo aquellas que sean modales y bloqueen el input).
- Eliminar, automatizar y/o simplificar las tareas repetitivas (sobre todo las obligatorias).

- Para generar un buen diseño de UX, debe emplearse el Design Thinking.

Realizar el proceso de diseño con el objetivo de resolver uno o varios problemas, aplicando diferentes procesos cognitivos, prácticas y estrategias.

- Esto cambia por completo el proceso clásico de creación de software.

