

Intro Desarrollo de Videojuegos

2022 - UNQ

v.II

6 | UI y UX



A dramatic, close-up shot of King Kong's face. He has a serious, slightly weary expression with deep-set eyes and a prominent brow. His dark, shaggy hair covers his head and shoulders. The background is a bright, hazy sky with wispy white clouds.

4K
ULTRA HD

FULL GAME



Cyberpunk Bartender Action

VA-11 HALL-A

\$ 250

?

Order 1

Order 2

Ice



Adalhyde



Bronson



Ext. Pot. Delta



Ape



Fluorogida



Garnetrise



Reset



Win



That Beer wasn't enough, apparently.



Settings

Load

Jukebox

Exit



Cómo informamos lo que informamos

Tipos de Interfaces



[Fuente](#)

Cómo informamos lo que informamos

Interfaces no diegéticas

Non-Diegetic

In the game story?

NO

In the game space?

NO

Ring Menu

Circular menu that allows a player to spin through resources or actions.



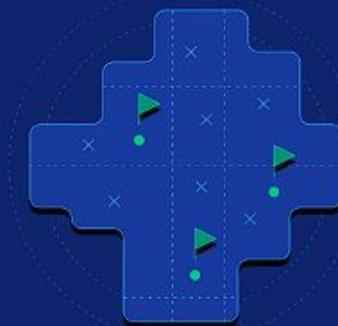
Life Meter

Meter that shows how much life a player's avatar has remaining.



Level Map

Small-scale map that shows the entire layout of a level.



[Fuente](#)



TO DETACH YOUR CAR REPEAT
THESE STEPS

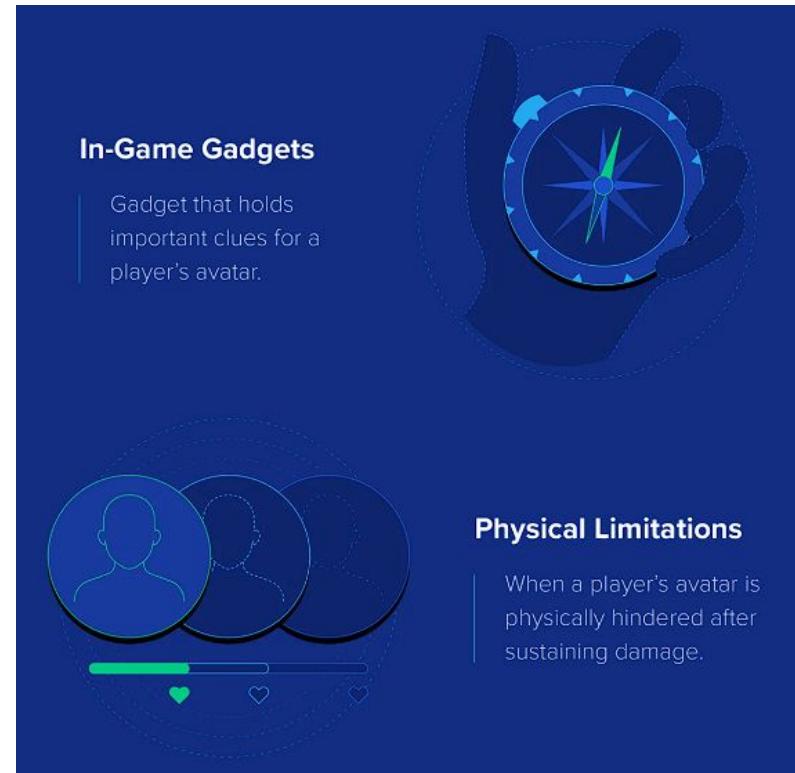
Umbrella

Cómo informamos lo que informamos

Interfaces diegéticas



[Fuente](#)





SHN

DEAD SPACE

4K

THE **FOREST**

A dense forest scene featuring tall evergreen trees. In the center-right, two shirtless, muscular figures are gathered around a small campfire. One figure is holding a long wooden pole over the flames, while the other stands beside him. The foreground is filled with large, detailed green leaves and branches. The overall atmosphere is dark and mysterious.

4K

FULL GAME



Cómo informamos lo que informamos

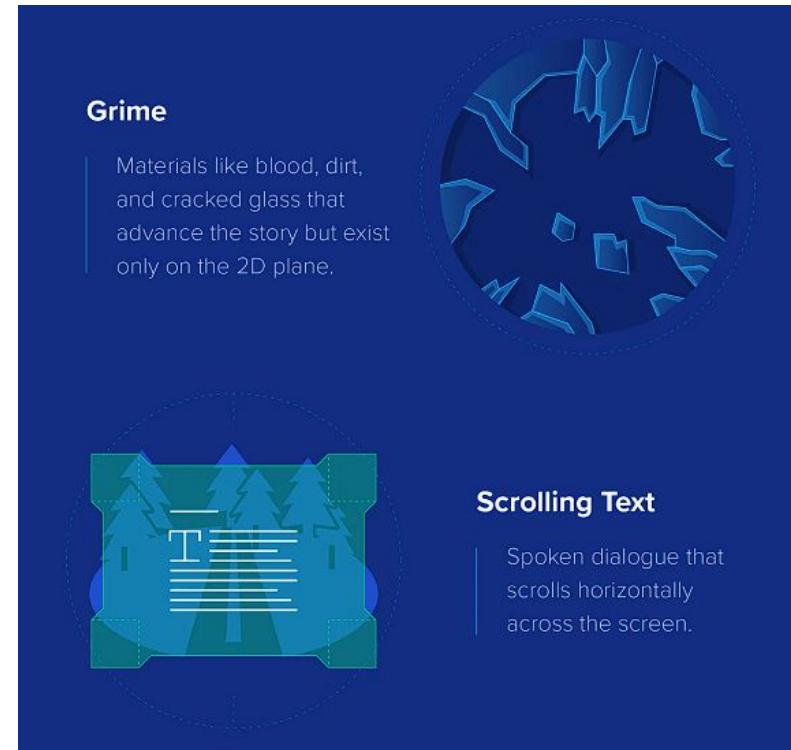
Interfaces espaciales



[Fuente](#)

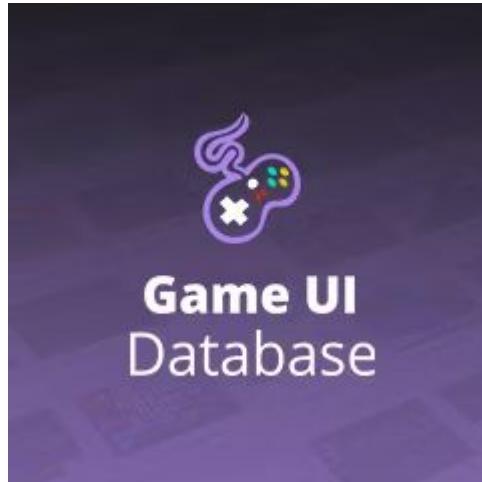
Cómo informamos lo que informamos

Interfaces “meta”

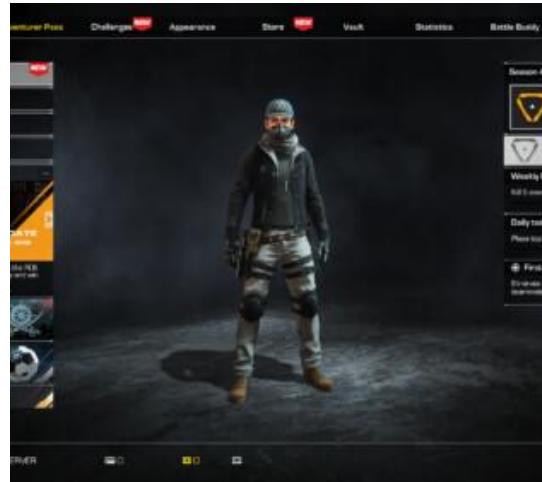


[Fuente](#)

Material de referencia



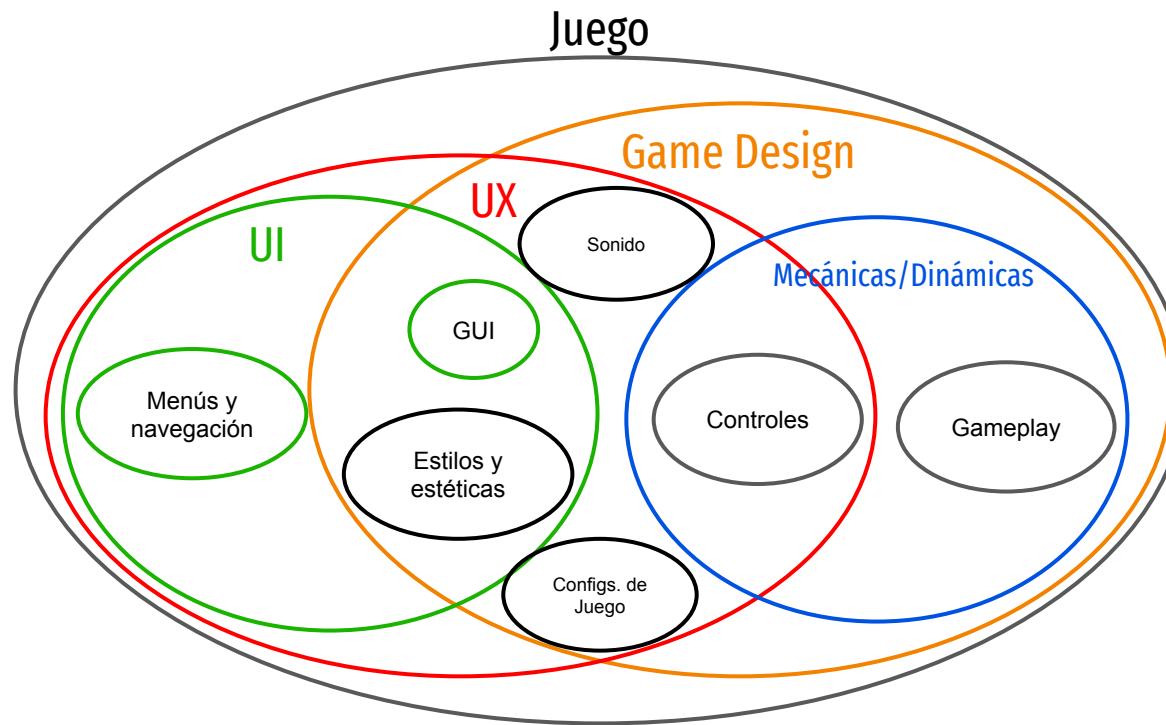
[Game UI Database](#)



[Interface In Game](#)

User Experience (UX)

UX determina no sólo qué información se presenta, sino cómo se presenta, y cómo interactúa el usuario con el juego



[Artículo relevante sobre Game UX](#)

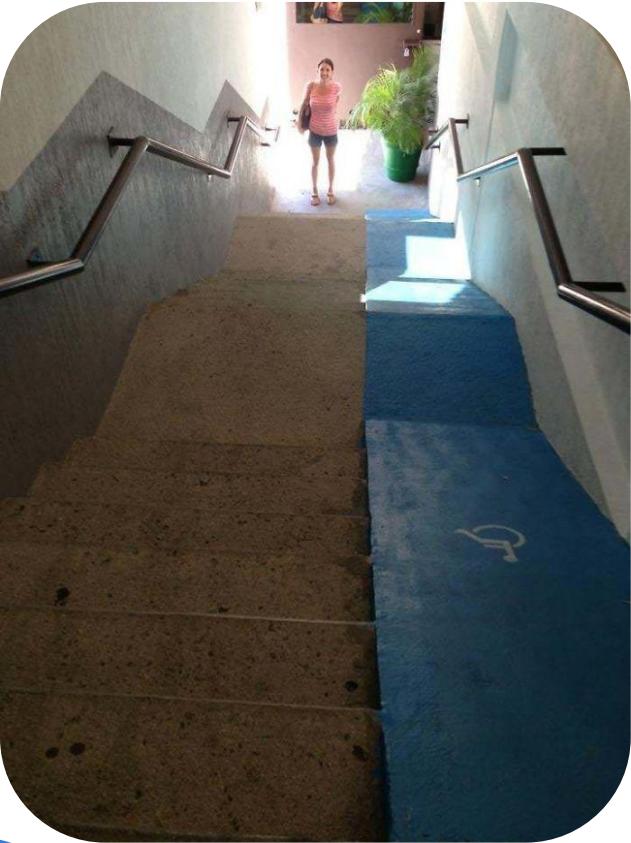
01

La accesibilidad es una característica básica del entorno construido.

Es la condición que posibilita el llegar, entrar, salir y utilizar las casas, las tiendas, los teatros, los parques y los lugares de trabajo.

La accesibilidad permite a las personas participar en las actividades sociales y económicas para las que se ha concebido el entorno construido.

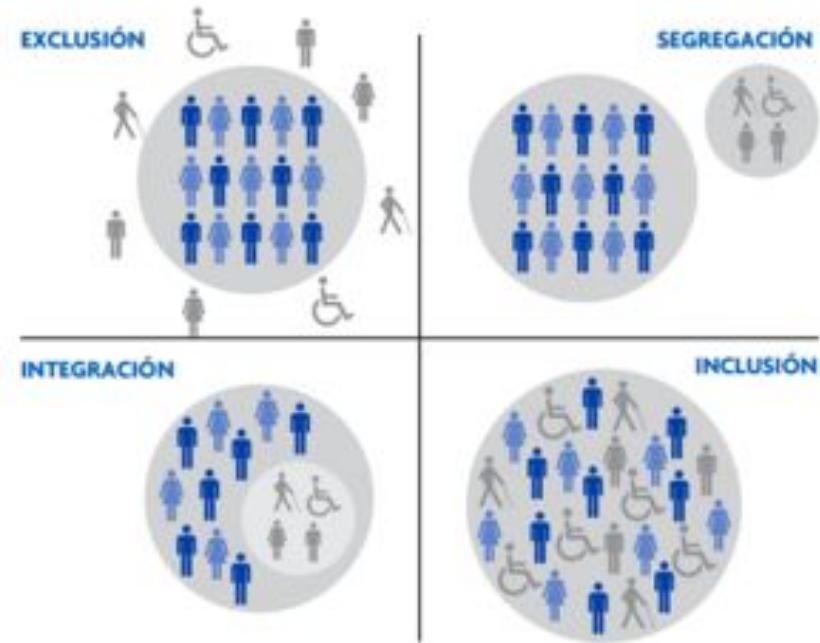




FAIL



Accesibilidad + inclusión



<https://www.asdra.org.ar/derechos/inclusion-o-integracion-de-personas-con-discapacidad/>

01

Se puede definir la accesibilidad en videojuegos como la habilidad de jugar a un juego incluso bajo condiciones restrictivas, ya sea por una limitación funcional o una discapacidad. La accesibilidad también cumple un papel importante a la hora del desarrollo, dado que se trata de la interacción entre la obra y el jugador.





02

Videojuegos...para cada persona?

El 15% de la población es discapacitada, porcentaje que se eleva al 20% entre las personas jugadores ocasionales (PopCap).



<https://gameaccessibilityguidelines.com/why-and-how/>



Vision



Escucha



**Habla/
Lenguaje**

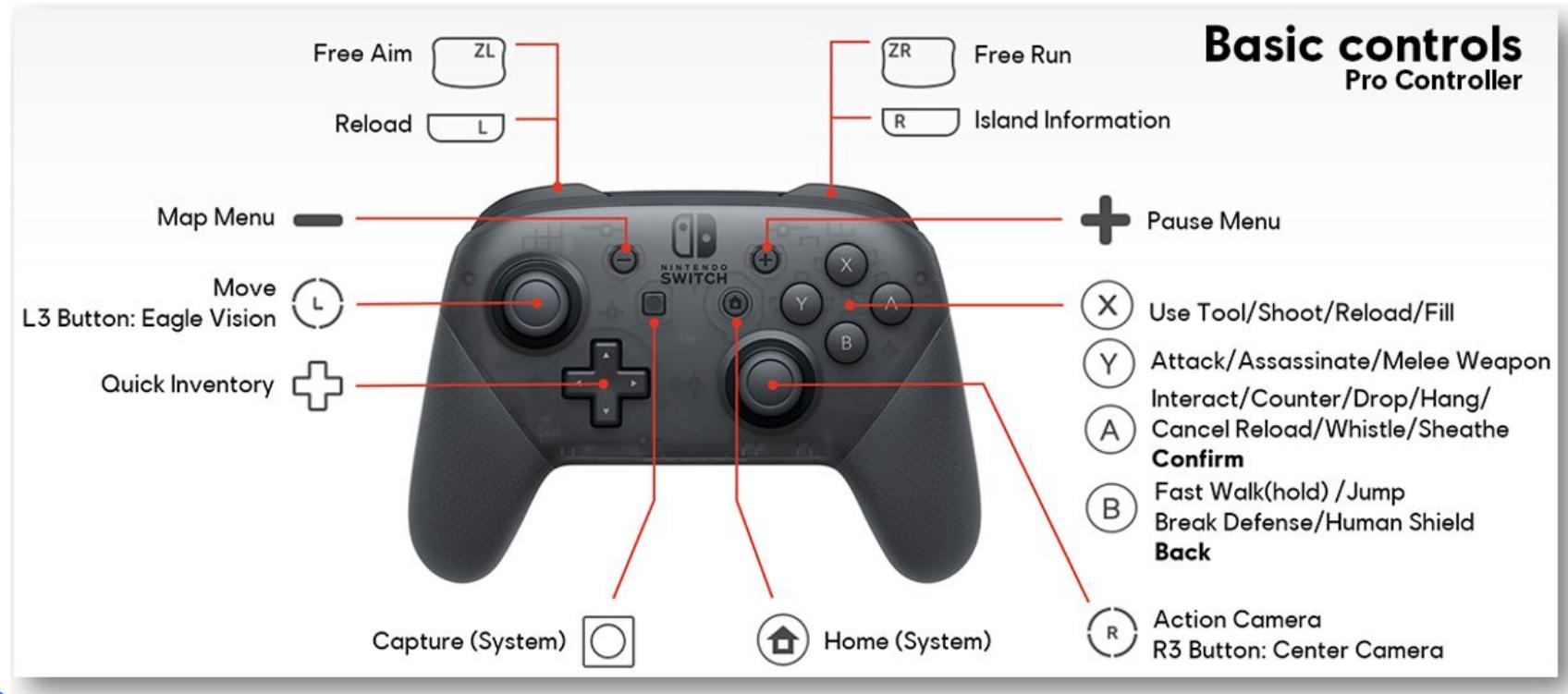


Motor
(Control /
mobility)



Cognitivo
(Pensamiento /
memoria /
procesamiento
de la información)

Control de Assassin's Creed



Enrique García Cortés



02

Otras condiciones que no son discapacidades registradas también pueden suponer una barrera.

El 14% de la población adulta tiene una edad de lectura inferior a los 11 años (NCES / BIS), el 8% de los hombres tiene deficiencia de color rojo-verde (AAO), y muchas personas tienen impedimentos temporales como un brazo roto. Muchos más tienen impedimentos situacionales, como jugar en una habitación ruidosa o a plena luz del sol, y todos los jugadores tienen diferentes niveles de habilidad y preferencias de diferencia: no hay un "jugador típico".



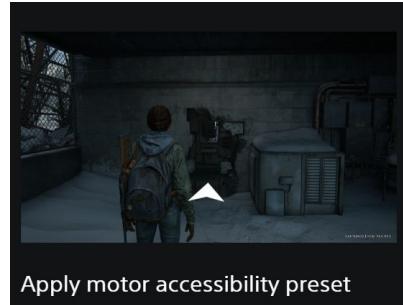
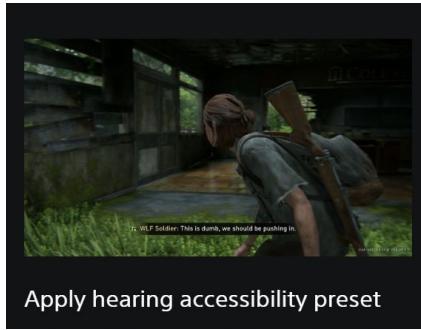
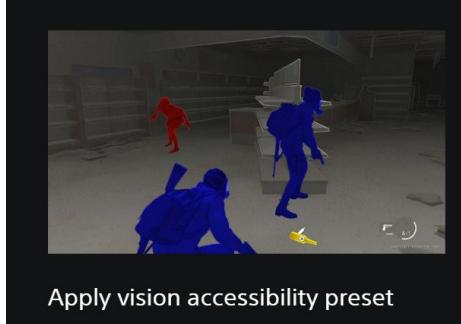
this controls the camera

03

“Para nosotros, la accesibilidad consiste en eliminar las barreras que impiden que los jugadores completen un juego”, dice. “No se trata de simplificar un juego o hacerlo fácil. ¿Qué necesitan nuestros jugadores para jugar el juego en paridad con todos los demás?”, comenta Emilia Schatz, lead designer.



The Last of Us Part II cuenta con más de 60 ajustes de accesibilidad, con opciones ampliadas centradas en la motricidad fina y la audición, así como características completamente nuevas que benefician a los jugadores con baja visión y ciegos.



CUSTOMIZE CONTROLS

CUSTOM SCHEME 1

CONTROL SCHEME

- Rename Custom Scheme
- Controller Orientation
- Left Stick and Right Stick

CUSTOM SCHEME 1



UPSIDE DOWN

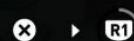


FLIPPED ALWAYS



GENERAL

Jump / Climb



Melee



Crouch / Prone



Interact / Grab



Dodge / Sprint



Aim



Jump / Climb

Jump, climb, squeeze through while holding or quick turn while holding . Remapping this will also remap **Swing Jump**.



Jump / Climb

Unbound from Weapon Swap /
Listen

Unbound from Swing

JUMP TO UNBOUND

RESET TO DEFAULTS

BACK

Controller

Button remapping

Combine the input from two controllers, so that two people can play as one.

Vibration settings

Copilot settings



A Blind Legend

DOWiNO / France Culture

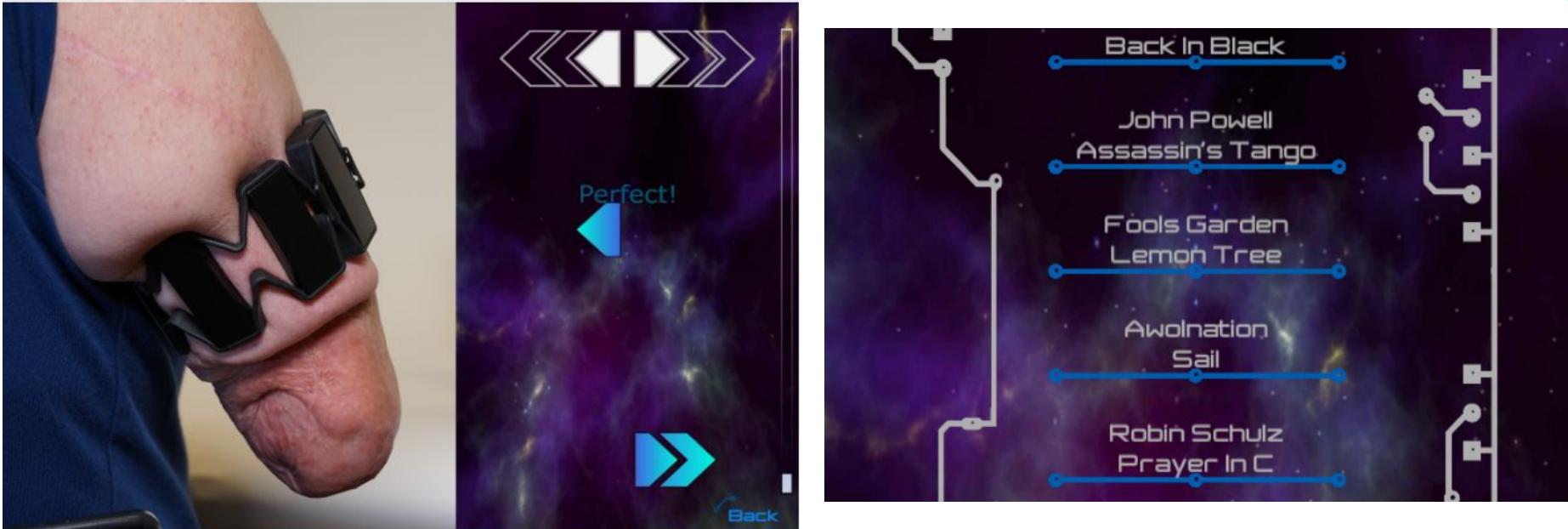
Diseñado por un equipo de expertos en sonido y videojuegos, A Blind Legend abre el camino para una experiencia de juego completamente única e inmersiva, diseñada no solo para los discapacitados visuales y ciegos, sino para cualquiera que busque una experiencia sensorial sin precedentes a través del videojuego.

Beyond Eyes



**100% Walkthrough
ALL Achievements/Trophies**

Beyond Eyes
DESARROLLA:
Tiger and Squid,
Team17 Digital Ltd
EDITOR:
Team17 Digital Ltd

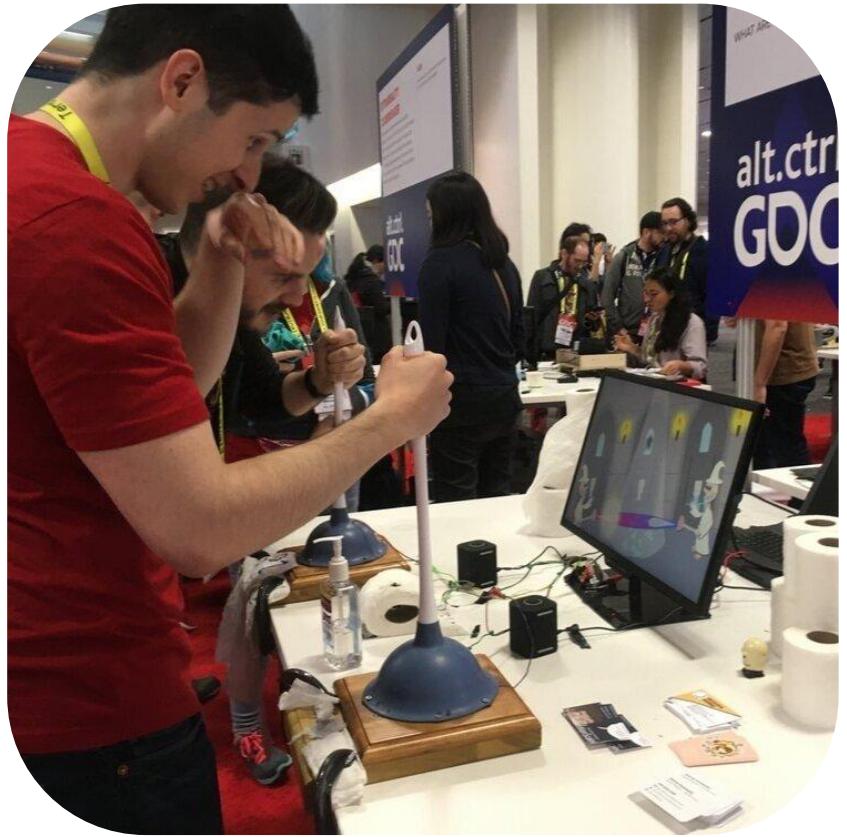


MyoBeatz es un juego de ritmo basado en la música para el entrenamiento de prótesis neuromusculares. Un brazalete Myo detecta contracciones musculares con electrodos. Los pacientes con amputación mejoran gradualmente el control sobre sus prótesis de brazo futuras flexionando los músculos que quedan en el muñón a tiempo con señales visuales y al ritmo de piezas musicales populares.

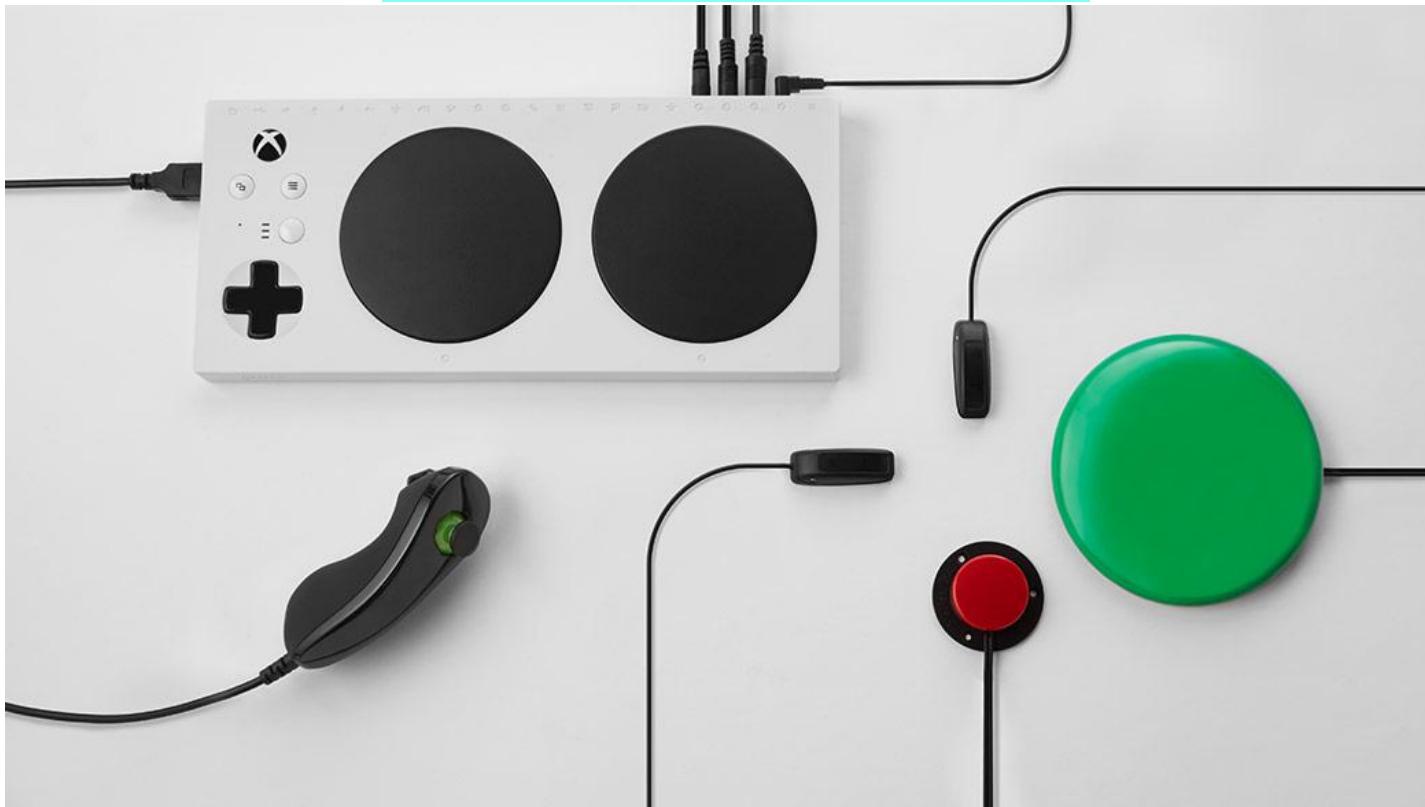
MyoBeatz
Desarrollado por PlayBionic

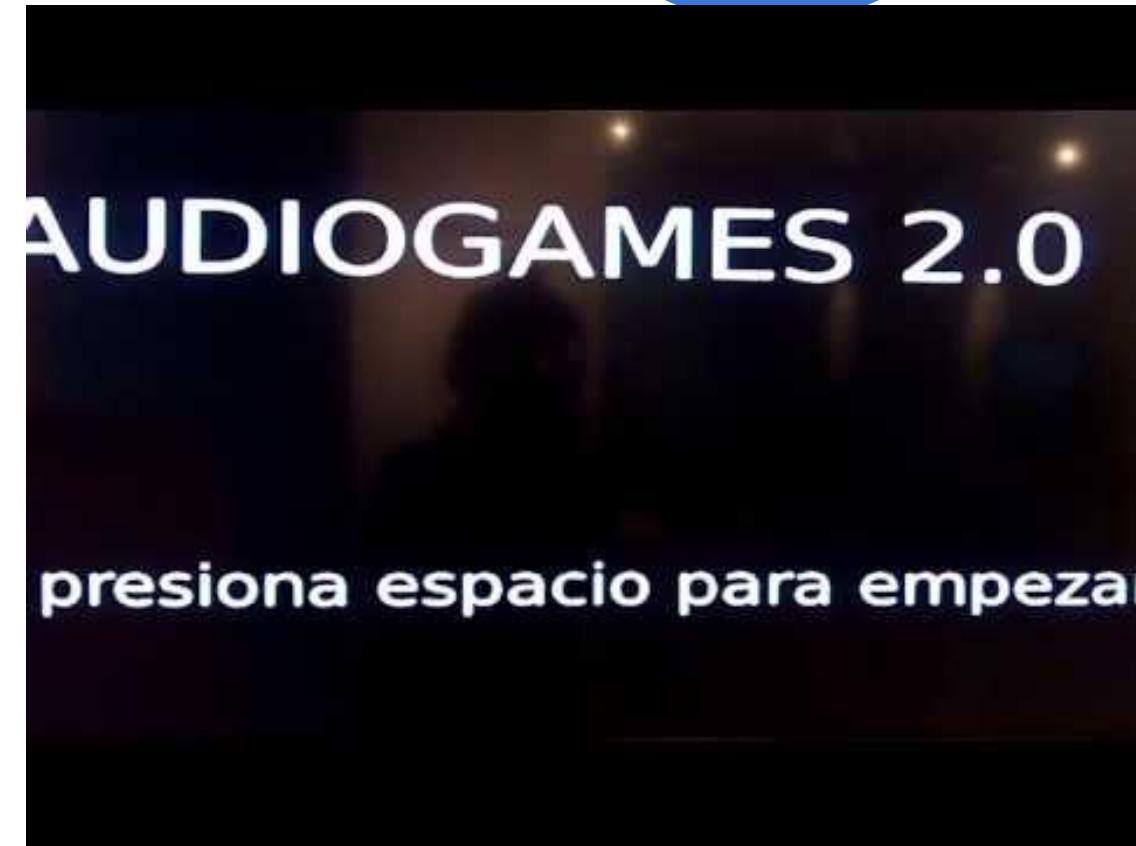
04

CONTROLES ALTERNATIVOS



Adaptive Controller



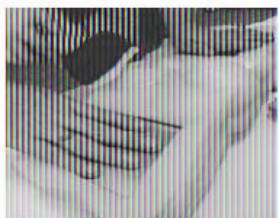


AUDIOGAMES 2.0
ARS games

<https://www.audiogames.arsgames.net/?lang=es>



1 colocar una ficha tocando (luces) al mando sensor.



Dispositivo que **vive** los colores a través de los termodetectores, relacionando los opuestos para colores fríos y colores cálidos.

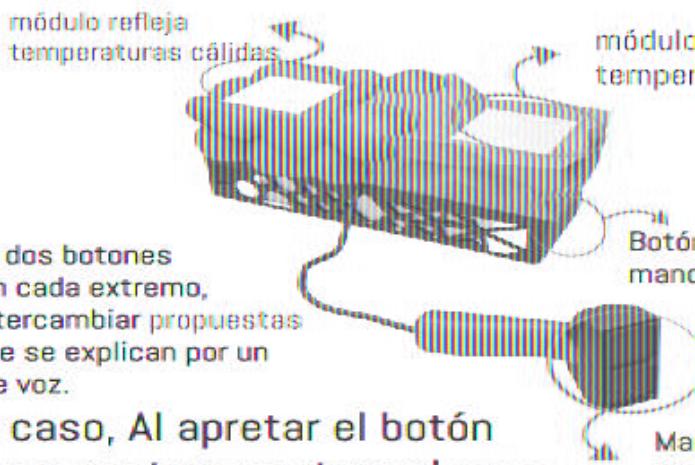


3

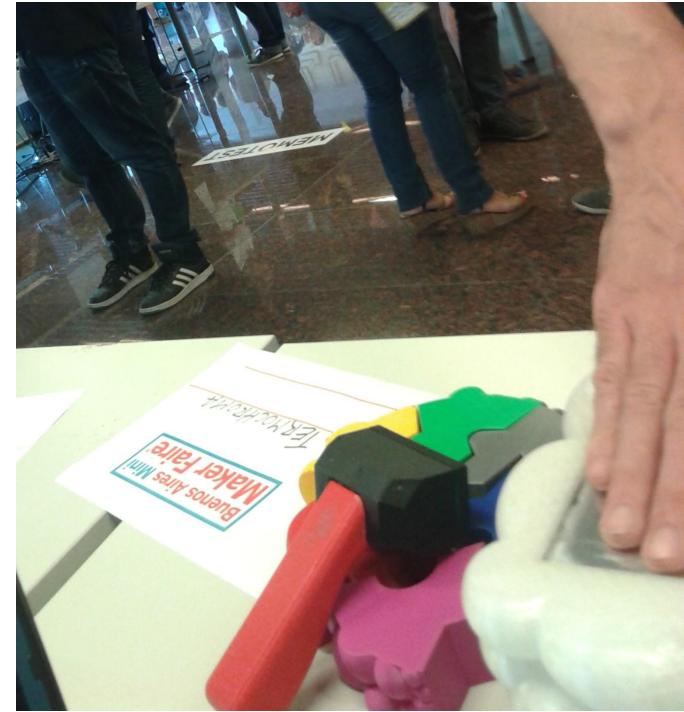
según sea el color del objeto se enciende lumínicamente con el color que se capta y en el sector térmico la intensidad de ese color, siendo el color más cálido y azul el más frío.

A través de dos botones ubicados en cada extremo, se podrá intercambiar propuestas de juego que se explican por un comando de voz.

En este caso, Al apretar el botón se dispara una temperatura al azar, que el jugador deberá tratar de igualar con el entorno.



Termochroma Julieta Lombardelli



Termochroma **Julieta Lombardelli**

Compilados por Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, y Gregg Vanderheiden en el año de 1997, estos 7 principios sugieren un diseño aplicable a toda disciplina



Equitativo

Proporciona las mismas maneras de uso, idénticas o equivalentes y evita separar a algún usuario



Uso flexible

Ofrece elegir el método de uso, permite el uso con la mano derecha o izquierda y facilita al usuario la exactitud y precisión



Intuitivo

Se acomoda a un amplio rango de alfabetización y habilidades lingüísticas y proporciona información consistente

Información perceptible

Presenta información esencial de manera gráfica o verbal, es legible y proporciona compatibilidad entre dispositivos



Tolerante al error

Dispone los elementos para minimizar riesgos y errores y propone advertencias al respecto



Uso del mínimo esfuerzo

Permite al usuario una posición corporal neutra durante el uso de manera razonable de las fuerzas necesarias para operar



Tamaño y espacio

Cualquier componente es cómodo para el usuario sin importar si está sentado o de pie, se acomoda las variaciones de agarre



This is a living document. Feel free to [get in touch](#) with any feedback, thoughts or questions.

close

Game accessibility guidelines

[BASIC](#) [INTERMEDIATE](#) [ADVANCED](#) [FULL LIST](#) [WHY AND HOW](#)

Basic

Simple considerations or design decisions that apply to most game mechanics. Not every guideline will apply to your game, but those that do will benefit large numbers of gamers, and are easy to implement if thought about early enough.

If you're looking for a few quick ideas of what to get started with, the four most commonly complained about accessibility issues ([source](#)) are [remapping](#), [text size](#), [colorblindness](#), and [subtitle presentation](#). If you can address those, you'll make a significant difference to a large number of players.

Motor

ALL GUIDELINES

-  [Basic](#)
-  [Intermediate](#)
-  [Advanced](#)
-  [Full list](#)
-  [Excel checklist download](#)

HELP & ADVICE

-  [How to work with these](#)

<https://web.archive.org/web/20131002140431/http://www.includification.com/>

INTERNET ARCHIVE WayBackMachine http://www.includification.com/ 130 captures 14 Sep 2012 - 15 Sep 2022 | Go | 02 2012 2013 2014 About this capture

Home Mobility Hearing Vision Cognitive Random Thoughts

INCLUDIFICATION.

Welcome to Includification - Actionable Game Accessibility

Welcome to the AbleGamers Foundation's [Game Accessibility Guidelines](#), written by developers, and gamers with disabilities. We hope you will use this website as a resource tool to answer questions you might have about adding accessibility to your game.

The information you will find on this website is the culmination of nearly a decade of research, review, experiments and first-hand experience by gamers with disabilities who live with these problems every day.

If there's one thing you take away from our guidelines, please remember that everyone has a different way of playing. There is no one right or wrong way of playing with a disability. As disabled gamers, we just want to be able to play the game and sometimes that means accessibility options are a must.

None of the suggestions you find in these pages will negatively affect the design of your game in any way, shape or form. The guidelines are simply ways that you can enable those with disabilities to enjoy the content you are producing. Remember, accessibility options are just that, options. Make the options available for those who need them and those who don't need the options won't even know they are there.

Get the Document

A PRACTICAL GUIDE TO GAME ACCESSIBILITY

Click or Right-Click and select "save link as..." to save the document

<https://caniplaythat.com/>



CAN I PLAY THAT?
A DAGERSYSTEM INITIATIVE 

CIPT News Reviews Games Codex Features Resources About Search Preferences

Latest from Can I Play That?



Return to Monkey Island Mobility
Review — Can I Play That?



Wild Hearts accessibility
features teased in hands-on
preview



Steam Deck Accessibility Review
— Can I Play That?



Boyfriend Dungeon Mobility
Review — Can I Play That?

Desafío #8

Utilizando el [template suministrado](#):

- En el Menú Principal:
 - Agregar un menú de Opciones, accesible desde un botón, que permita ver los controles actuales
- En el juego:
 - Permitir que los menús pausen y despausen el juego al aparecer (al menos el menú de Pausa).
 - Expandir el menú de pausa tal que permita:
 - Abrir el menú de Opciones (una instancia nueva, sin cerrar el juego actual).
 - Volver al Menú Principal.
 - Expandir la barra de salud del jugador para que presente la Mana y Stamina actuales.

Bonus:

- Agregar tutorial básico al momento de levantar una arma nueva, ya sea de forma diegética o extradiegética.
- Agregar botón de “Reiniciar” al menú de Pausa que reinicie el nivel actual.
- Agregar un ítem que recupere la salud del jugador.
- Hacer que la salud/maná/stamina del jugador (al menos una) se representen de manera diegética.
- Permitir remapear los controles desde las Opciones.



Tips para trabajar

Utilizar el [template suministrado](#), y compararlo con el [template final del desafío anterior](#) para ver las principales diferencias.

Tomarse su tiempo, analizar bien el proyecto suministrado y leer las hints en los scripts.

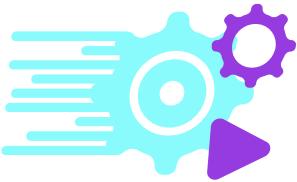
Googlear y comparar con la [demo](#) del proyecto ya terminado.

Y ante la duda, ¡Preguntar en Discord!

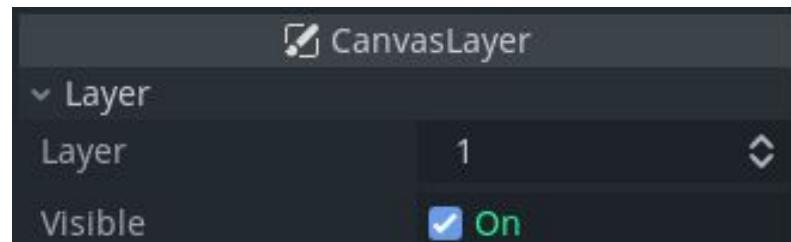
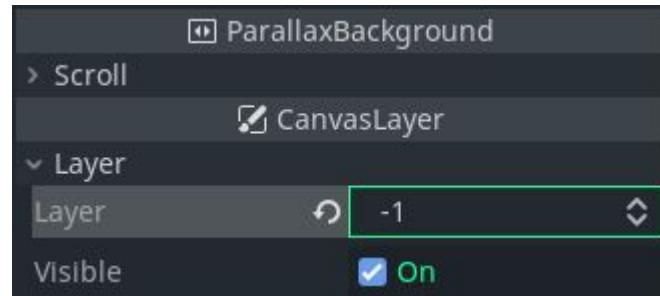
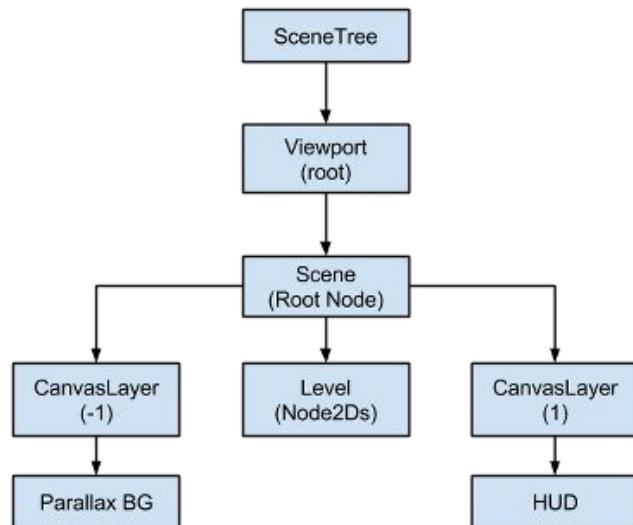


Tutorial

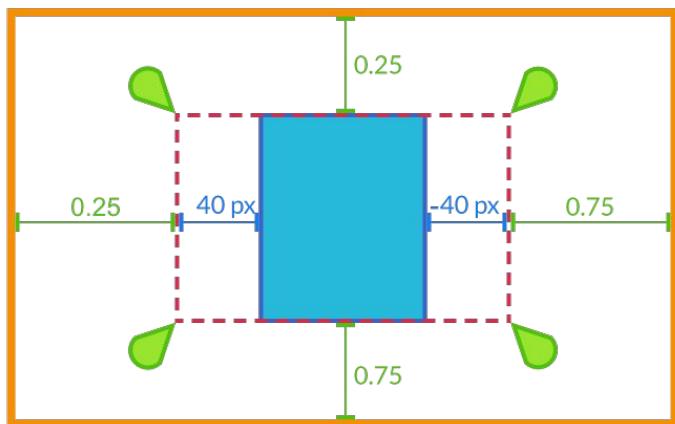




Canvas Layers



Anclas y Márgenes

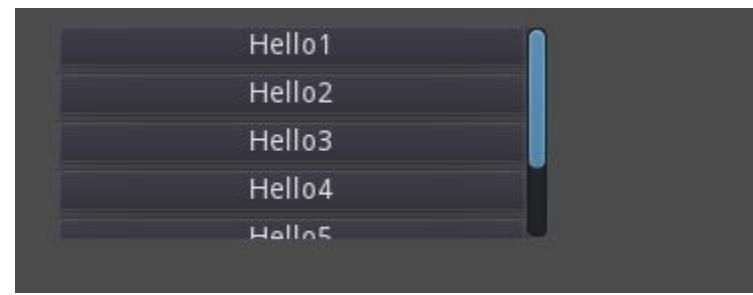
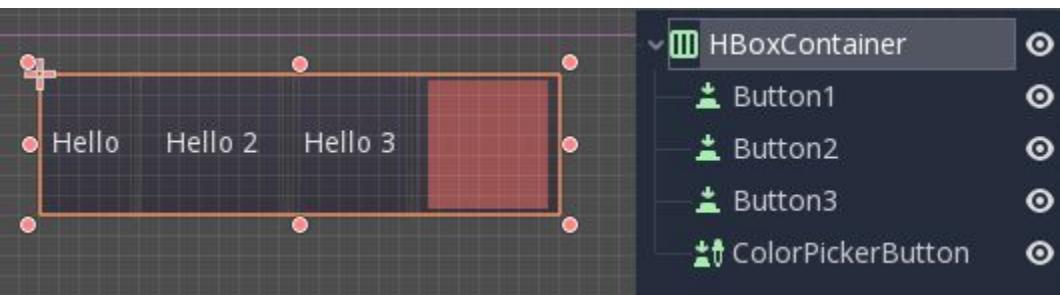
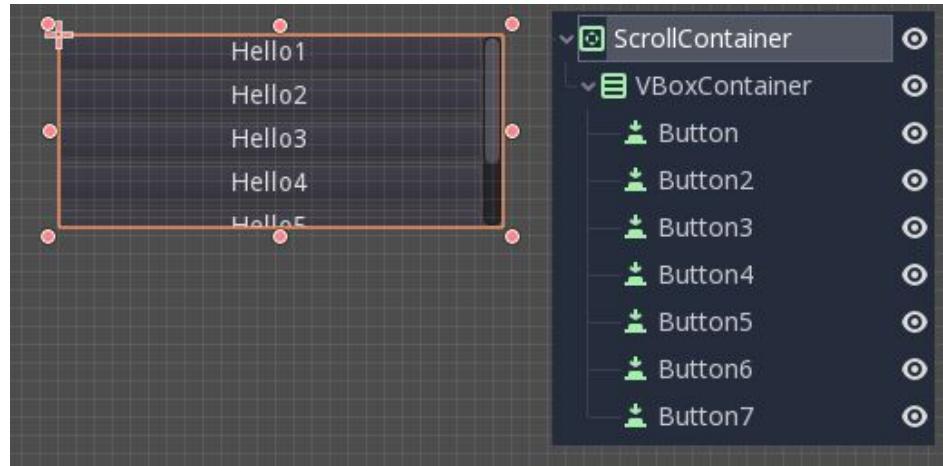
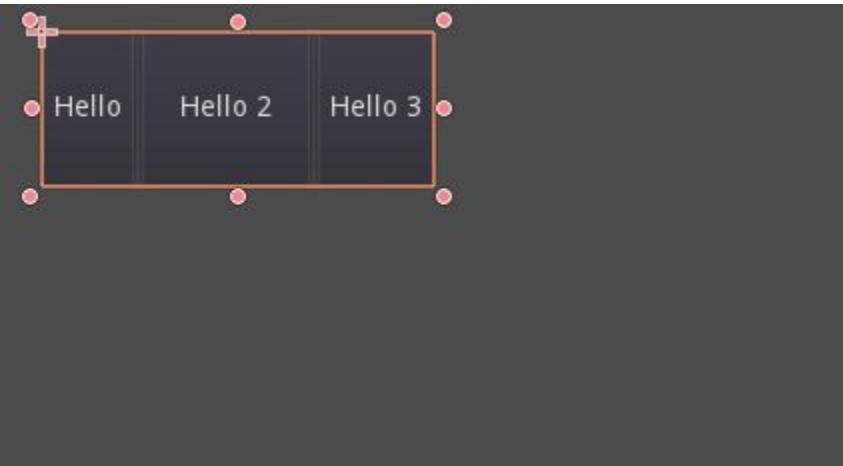


- Contenedor padre
- Cuadro delimitador de nodo
- Textura de nodo
- Pin de anclaje
- Proporción de ancla
- Tamaño de márgenes

The screenshot shows the Unity Inspector for a node named "ColorRect". The "Control" tab is selected. The "Anchor" section shows the node is anchored to the top-left corner. The "Margin" section shows the following values:

Margen	Valor
Left	40
Top	0
Right	-40
Bottom	0

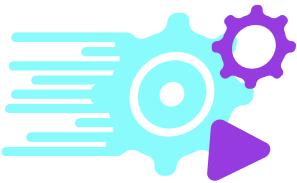
Contenedores



Documentación sobre UI en Godot

The image shows a screenshot of the Godot Engine's User Interface (UI) editor. The interface is divided into several sections:

- Basic controls** (Left Column):
 - Button**: A standard button component.
 - LinkButton (hover me for tooltip)**: A button with a tooltip feature.
 - ColorPickerButton**: A button with a color picker icon.
 - CheckBox**: A checkbox component.
 - CheckButton**: A checkbutton component with a switch icon and "OFF" text.
 - LineEdit**: A text input field.
 - TextEdit**: A multi-line text input field with placeholder text: "Unlike LineEdit, I accept multiple lines."
 - Label**: A label component.
 - Tab**: A tab bar with tabs labeled "Tab 1" and "Tab 2".
 - RichTextLabel**: A rich text label component displaying the message "RichTextLabel: Tab 1 is selected."
- Numbers** (Top Right):
 - SpinBox 0**: A spin box component.
 - HSlider**: A horizontal slider component.
 - ProgressBar**: A progress bar component showing 50% completion.
 - HSeparator**: A horizontal separator line.
 - TextureProgress**: A progress bar component using a texture icon.
- Lists** (Bottom Right):
 - OptionButton**: An option button component.
 - MenuBar**: A menu bar component.
 - CheckBox** (Listed under Lists):
 - CheckBox with ButtonGroup assigned 1
 - CheckBox with ButtonGroup assigned 2
 - CheckBox with ButtonGroup assigned 3
 - ItemList**: A list item component with three items:
 - ItemList - Item 1
 - ItemList - Item 2
 - ItemList - Disabled item with icon assigned



Game UI (GUI)





Gracias!
Nos vemos en la próxima