

# Instrucción en uso de videojuegos

Interacción Humano Computador

Jeampier Anderson Moran Fuño<sup>1</sup>  
Marcelo Andre Guevara Guitierrez<sup>1</sup>  
Rony Tito Ventura Ramos<sup>1</sup>  
Rudy Roberto Tito Durand<sup>1</sup>

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

# Content

- 1 Introducción
- 2 Elegir el estilo del juego
- 3 Importancia del color
- 4 Colores Complementarios
- 5 Circulo Cromático
- 6 Diseño de personajes
  - Borradores y bocetos
  - Conceptualización
  - Movimiento
  - Jugabilidad
- 7 Diseño de Escenario
  - Historia del Escenario
  - Dinamicas Compositivas
  - Perspectiva y color
- 8 Referencias

# 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.

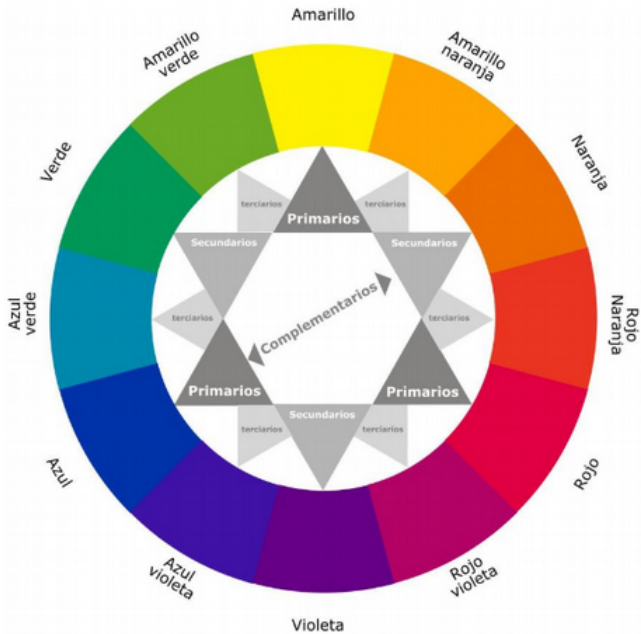


# La importancia del color en los videojuegos

- Los diseñadores usan colores para definir estados de ánimo y para transmitir sensaciones a los jugadores. Si se usan junto con la iluminación sirven para crear atmosferas de juego en el diseño de escenarios, y para definir la disposición de un personaje.
- Muchos desarrolladores escogen un color que va a identificar al juego y lo desarrollan con el fin de que este color conecte con el jugador mostrándole los principales conceptos del juego.

# Colores Complementarios

- Los colores complementarios se encuentran opuestos unos de otros en la rueda de colores y al colocarlos juntos se crea un efecto dinámico y se potencia su brillantez. Los colores análogos se sitúan uno al lado del otro y al juntarlos crean un efecto relajante y armonioso.
- El tono (es la variación cualitativa del color), la saturación (es la cantidad de pigmento y pureza del color) y la luminosidad (es el nivel de blancos y negros en el color).
- El color rojo se usa para crear alerta.
- El color verde o el azul, se usa para transmitir sensación de bienestar.
- El color verde o el azul en tonos mas estridentes, tienen el efecto contrario.
- El color negro, la ausencia de luz y escenarios decrepitos transmiten terror.



# 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.





# 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.



# 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.

# Diseño de Escenario

## Historia del Escenario

- Un buen diseño aumenta la jugabilidad del videojuego.
- El escenario tiene que ser el gran protagonista de la historia.
- Es importante el nivel de detalles.

# Diseño de Escenario

## Dinamicas Compositivas



- Limite: "La dimension de la pantalla"
- Es importante atraer al expectador a una escena concreta.

# Diseño de Escenario

## Perspectiva y color



- La búsqueda de generar una ilusión de espacio es importante.
- La transmisión de sensaciones, el objetivo del videojuego.

# Referencias

- 1 <https://www.youtube.com/watch?v=mis-dKDgZJI>
- 2 J. L. Gonzalez Sánchez, N. Padilla Zea, F. L. Gutierrez, and M. J. Cabrera, "De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador," IX Congr. Int. Interacción, Albacete 9-11 Junio 2008, pp. 1–10, 2008, Accessed: Oct. 06, 2020. [Online]. Available: <https://www.academia.edu/download/61384025/10.pdf>.
- 3 D. Ma, E. Del Moral Pérez, D. Lourdes, V. Martínez, R. Yuste Tosina, and D. G. Esnaola, "Evaluation and Design of Video Games: Creating Objects of Learning in Communities of Practice." Accessed: Oct. 06, 2020. [Online]. Available: <http://www.um.es/ead/red/33>.