

## Práctica Publicación de Videojuegos UX MEMORIA



Nombre del tema: PUBLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS  
Módulo asociado: 2PVG MA  
Profesor: Javier Lázaro  
Curso: 2023/2024  
Autor: Segio Madaleno & Fede Sanjuan



# Índice

- 1.- Experiencia Objetivo**
- 2.- Dispositivo Objetivo**
- 3.- Público Objetivo**
- 4.- “Planificación de la UX deseada”**
- 5.- Factores específicos de la UX de los videojuegos**
- 6.- Análisis de todo el proceso**
- 7.- Assets externos**

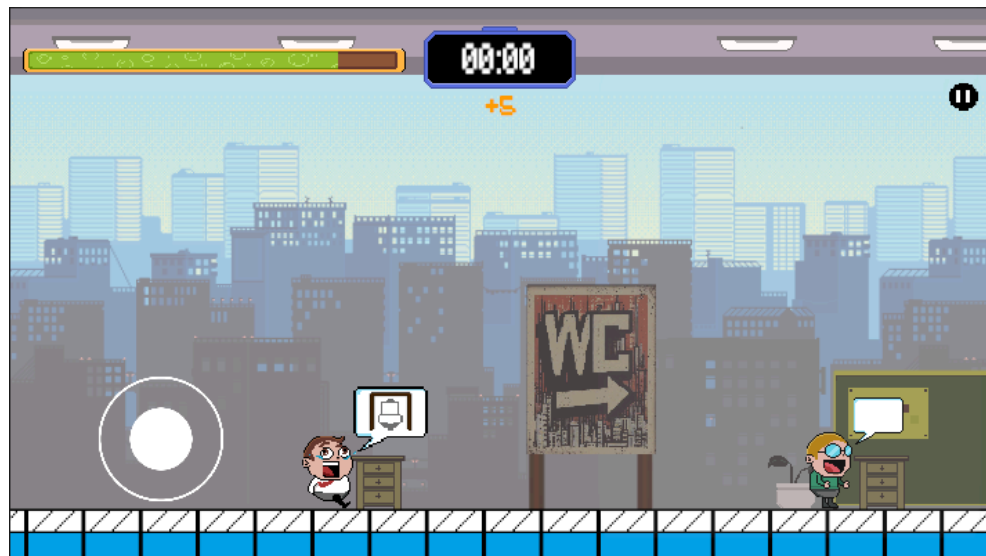


## 1.- Experiencia Objetivo

La experiencia objetivo de nuestro juego se enfoca en proporcionar a los jugadores una experiencia que los mantenga entretenidos. Inspirado en juegos como Jetpack Joyride, buscamos sumergir a los jugadores en un mundo lleno de acción y desafíos constantes.

Para lograr este objetivo, nos centramos en varios aspectos del diseño del juego. En primer lugar, la jugabilidad se ha simplificado para que sea fácil de entender, pero al mismo tiempo, ofrece una experiencia desafiante que incita a los jugadores a mejorar continuamente. Los controles intuitivos permiten a los jugadores sumergirse en la acción, mientras que la mecánica central del juego, que implica volar y evitar obstáculos, crea una experiencia emocionante y dinámica.

El diseño visual del juego también desempeña un papel importante en la creación de la experiencia deseada. Utilizamos gráficos coloridos y animaciones para crear niveles visualmente atractivos que inviten a los jugadores a explorar y descubrir. Estos elementos visuales comunican información importante de manera clara y rápida, lo que facilita la toma de decisiones durante el juego.



## 2.- Dispositivo Objetivo

Nuestro juego se ha diseñado especialmente para dispositivos móviles. Al diseñar el juego, hemos tenido en cuenta las características únicas de estos dispositivos para garantizar una experiencia de usuario (UX) óptima.

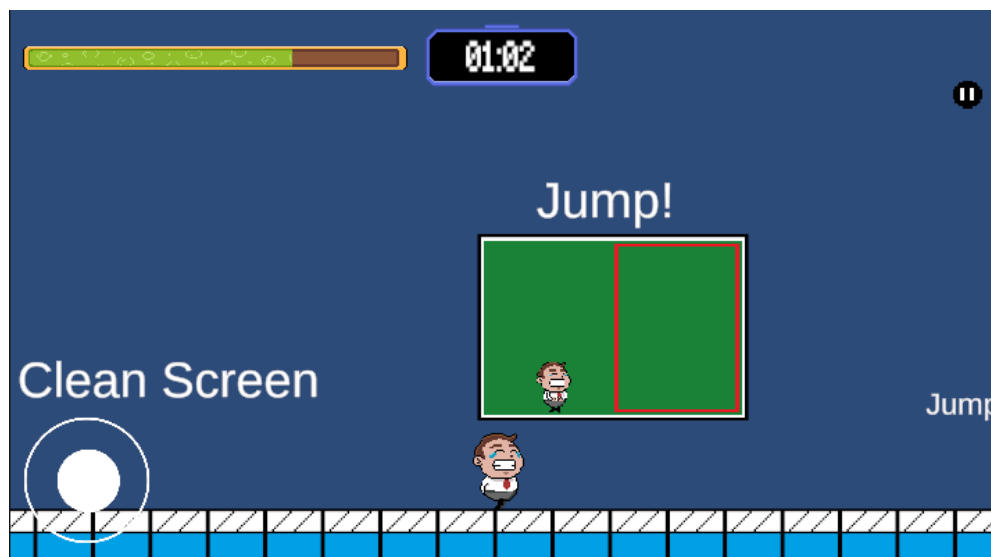
En primer lugar, hemos optimizado los controles del juego para pantallas táctiles. Los controles son intuitivos y responsivos, lo que permite a los jugadores interactuar fácilmente con el juego mediante gestos simples. Esta adaptación asegura que la experiencia de juego sea fluida y natural en dispositivos móviles, sin comprometer la jugabilidad.

Además, hemos considerado el tamaño y la resolución de las pantallas de los dispositivos móviles al diseñar los elementos visuales del juego. Nos aseguramos de que los gráficos sean nítidos y fáciles de distinguir incluso en pantallas más pequeñas, y utilizamos un



diseño limpio y minimalista para evitar la sobrecarga visual y facilitar la comprensión del juego.

Otra consideración importante ha sido la portabilidad de los dispositivos móviles. El juego se ha diseñado para ser fácil de jugar en cualquier lugar y en cualquier momento, lo que se traduce en sesiones de juego cortas y rápidas que se pueden disfrutar durante momentos de espera o en trayectos cortos. Esta adaptabilidad se refleja en la estructura del juego, que ofrece una experiencia satisfactoria incluso en sesiones de juego breves.



### 3.- Público Objetivo

El juego está dirigido principalmente a jugadores de todas las edades que buscan una experiencia de juego divertida y emocionante en dispositivos móviles.

En primer lugar, hemos creado personajes, entornos y elementos de juego que sean atractivos y que generen interés tanto en niños como en adultos. Además, hemos añadido un sistema de tiempo que facilita que el jugador quiera volver a jugar una nueva partida para superar el tiempo obtenido.

Hemos priorizado la simplicidad y la intuición en el diseño de la interfaz de usuario. Los controles son simples y fáciles de entender, lo que permite a los jugadores sumergirse en la acción sin necesidad de instrucciones complicadas.

Finalmente, hemos observado los hábitos de uso típicos de los jugadores móviles, como la preferencia por sesiones de juego cortas. Por lo tanto, hemos diseñado el juego para que sea fácil de recoger y jugar en cualquier momento y lugar, con una jugabilidad rápida y niveles cortos que se adapten bien a las sesiones de juego en movimiento.



## 4.- Planificación de la UX deseada

Para asegurar que nuestro juego cumpla con la experiencia de usuario (UX) deseada, hemos implementado una serie de estrategias que se alinean con los aspectos mencionados anteriormente, incluyendo la Experiencia Objetivo, el Público Objetivo y el Dispositivo Objetivo. A continuación, se detallan con un pequeño resumen cómo esperamos que estas estrategias contribuyan a la UX deseada:

**Jugabilidad Atractiva y Adictiva:** Para lograr la experiencia de juego emocionante que buscamos, hemos diseñado niveles y desafíos que ofrecen una progresión gradual en dificultad. Esto garantiza que los jugadores se mantengan comprometidos y desafiados a medida que avanzan.

**Diseño Visual Atractivo y Claro:** Nuestro juego presenta gráficos coloridos y vibrantes que son visualmente atractivos para nuestro público objetivo diverso. Además, nos hemos asegurado de que los elementos visuales sean claros y comprensibles, lo que facilita la toma de decisiones rápidas durante el juego sin causar confusión o frustración.

**Facilidad de Uso y Accesibilidad:** Los controles simples e intuitivos se han diseñado específicamente para adaptarse bien a la pantalla táctil de dispositivos móviles, lo que garantiza una experiencia de juego fluida y sin complicaciones.

**Portabilidad y Adaptabilidad:** Dado que nuestro público objetivo tiende a jugar en dispositivos móviles, hemos diseñado el juego para que sea fácil de recoger y jugar en cualquier momento y lugar. Los niveles cortos y la jugabilidad rápida se adaptan perfectamente a las sesiones de juego en movimiento, lo que permite a los jugadores disfrutar del juego en pequeños fragmentos de tiempo libre.

## 5.- Factores específicos de la UX de los videojuegos

Al diseñar nuestro juego como una interfaz, hemos considerado varios elementos de la experiencia de usuario en los videojuegos, así como aspectos generales del diseño de UX. Esto incluye el "Game Feel" y el "Flow", dos conceptos para mantener a los jugadores comprometidos e inmersos en la acción del juego. Nos hemos asegurado de proporcionar una respuesta táctil y sensorial inmediata a las acciones del jugador, asegurando que cada interacción sea gratificante y contribuya a una experiencia de juego fluida y envolvente.

La usabilidad también ha sido una prioridad en nuestro diseño. Hemos implementado controles intuitivos y claros que se adaptan bien al dispositivo, lo que permite a los jugadores aprender rápidamente cómo jugar y realizar acciones dentro del juego.

Finalmente, hemos utilizado elementos visuales llamativos para señalar al jugador las acciones posibles interacciones como por ejemplo en los objetos interactivos, aparecen unas partículas para que el jugador entienda que se puede recoger, lo que ayuda a mejorar la comprensión y la interacción del jugador con el juego.





## 6.- Análisis de todo el proceso

Nuestro proyecto ha pasado por varias fases desde su creación en la Game Jam hasta su estado actual como un proyecto sólido y bien desarrollado. Durante la Game Jam, establecimos la base del juego, definiendo su mecánica central, diseño visual básico y controles iniciales. Sin embargo, tras la primera fase de testeo, recibimos comentarios que nos llevaron a identificar áreas a mejorar, como la distinción entre elementos del juego y la claridad del HUD.

A partir de estos comentarios, aplicamos las mejoras, donde nos centramos en mejorar los puntos débiles detectados. Implementamos cambios significativos en el diseño visual y la presentación del juego, incluyendo mejoras en la claridad del entorno y los ítems, así como una revisión del HUD para hacerlo más intuitivo.

Al haber mejorado estos elementos, consideramos que el proyecto ha alcanzado un buen estado para la entrega final.

## 7.- Assets externos

- Joystick pack:

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/input-management/joystick-pack-107631>