

GUI (Interfaces Gráficas de Usuario)

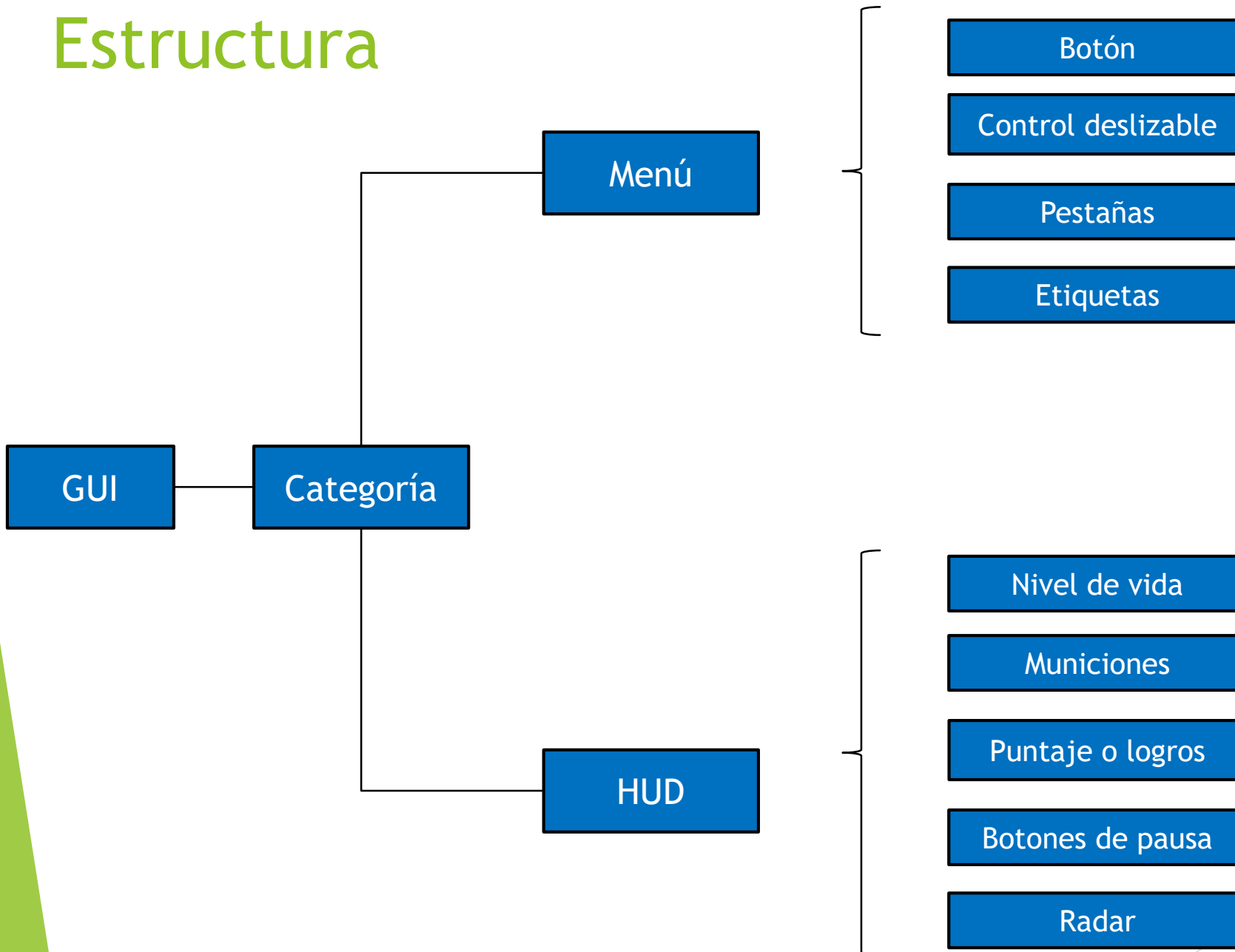
Abril 2017

GUI (Graphical User Interface)

- ▶ Interfaz Gráfica de Usuario
- ▶ Elementos que son presentados gráficamente y con los cuales un usuario (jugador) interactúa para controlar un sistema (juego)
- ▶ La evolución de las GUI ha sido significativa, considerando el avance tecnológico y las necesidades actuales
- ▶ En el diseño de videojuegos, se deben tomar en cuenta elementos como estructura, aspectos visuales, y funcionalidad



Estructura



HUD (Head-Up Display)

- ▶ Visualización frontal, cabeza arriba
- ▶ Capa entre los jugadores y desarrolladores
- ▶ Utilizada para mostrar información relevante del jugador utilizando una pantalla transparente
- ▶ Su diseño debe evitar distracciones pero ser atractiva al jugador
- ▶ Se muestran indicadores como niveles de vida, puntuación

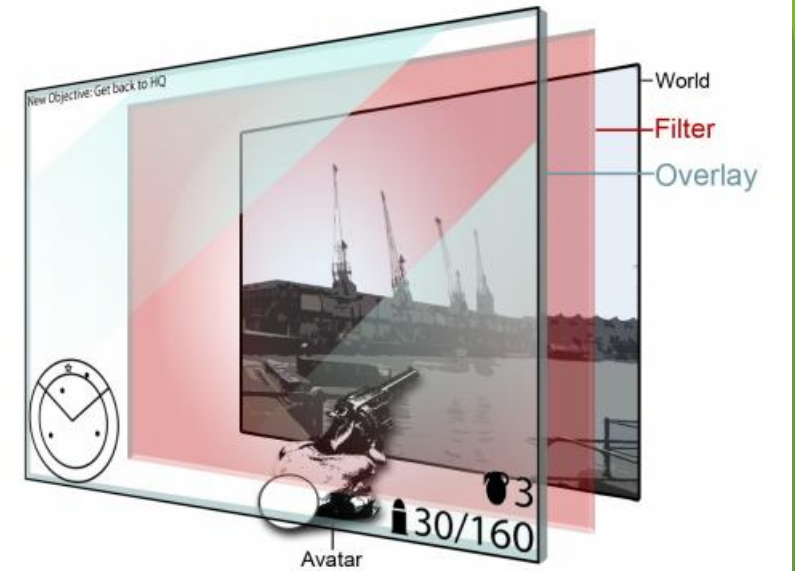


HUD (Head-Up Display)

► Recomendaciones:

- El mejor HUD es el que no está
- Utilizar el mínimo de espacio
- Adaptado con el contexto o escenario
- En pantallas táctiles evitar el uso de demasiados botones
- Presentar información relevante de forma pertinente

- El diseñador de videojuegos debe desarrollar su idea con el diseño de una GUI que apoye una satisfactoria experiencia de jugador, siendo intuitiva y fácil de utilizar



Actividad

- ▶ Generar el diseño de la GUI del juego propuesto
- ▶ Incluir opciones de menús, HUDs requeridos, incluido los indicadores para el jugador (nivel de vida, puntaje, etc.)
- ▶ En el diseño de la GUI se puede utilizar software especializado para diseño gráfico, por ejemplo::
 - ▶ <https://inkscape.org/>
 - ▶ <https://www.sketchup.com/learn/videos/826>
- ▶ Considerar si el HUD cambiará dependiendo del nivel o tramo en el juego
- ▶ Lectura relacionada: [LEC4-Design for Videogames.pdf] Semana 10
- ▶ Entrega del documento con el diseño completo de la GUI: 18/Abril/2016