

EEAASS DISEÑO GRÁFICO	GRAFISMO PARA VIDEOJUEGOS	UD 3 y 4: LA GUI Y LOS ELEMENTOS DE PROMOCIÓN DEL VIDEOJUEGO	HTP 10
	MOP: ASIGNATURA OPTATIVA DE 4º		HTNP 11

TEORÍA

El diseño UI/UX en videojuegos desempeña un papel fundamental para garantizar que la interacción del jugador con el juego sea fluida, intuitiva y agradable. La combinación de UI (Interfaz de Usuario) y UX (Experiencia de Usuario) en videojuegos abarca desde los elementos visuales en pantalla hasta la forma en que el jugador navega por el mundo del juego, comprende sus mecánicas y disfruta de la experiencia general.

El objeto de la unidad tres es introducir al alumnado en el diseño y creación de la interfaz de usuario para el videojuego creado en la anterior UD.

Temporalización

10 horas presenciales, 11 no presenciales.

Primer semestre. Del 10/11 de noviembre al 14/15 de diciembre respectivamente.

Día para la entrega: 14/15 de diciembre.

Exposición: 14/15 de diciembre. 5 min por persona/grupo.

Contenidos

Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario. Diseño de la interfaz gráfica. Menús, iconos y botones. Soportes gráficos de promoción web e interactiva. Soportes gráficos para la promoción y comercialización de forma impresa.

Competencias

- CT. 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT.13 Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesionales.
- CG.2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la presentación y la comunicación.
- CG.15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

- CE.1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CE.3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CE.11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

PRÁCTICA

Actividad

Realizar una interfaz gráfica de la escena propuesta por el alumnado donde se interrelacionen los elementos creados en el universo. Y también proponer soportes para la promoción del videojuego. Trabajo individual o en grupos de (diseño de elección).

Desarrollo de la actividad

Vamos a crear la interfaz de nuestro videojuego. Para crearla necesitaremos hacer una investigación previa (referentes visuales) sobre interfaces que se utilicen en videojuegos con el mismo género que hemos elegido para el nuestro. Una vez hecha la investigación empezaremos a trabajar en los diferentes elementos de la interfaz:

- El hud
- Menús y pantallas de inicio
- Iconos y marcadores
- Texto y diálogos
- Indicadores de estado

En esta página tienen una base de datos de imágenes en alta calidad de la interfaz de un montón de videojuegos, categorizados por género, temática, estética, cámara, y más:

<https://www.gameuidatabase.com/index.php>

¡Bruuuuutal!

En la escena que vayamos a crear tienen que aparecer los elementos nombrados anteriormente. Recordar que en dicha escena debe aparecer también el escenario como lo hemos planteado en el relato y el personaje(s) principal(es) como mínimo.

Cuando vayamos a diseñar los elementos de la interfaz, hay que tener en cuenta que es como si estuviéramos diseñando el manual de diseño de la interfaz de este videojuego. Todos los elementos tienen que tener coherencia a nivel de diseño. Además deben plantear soportes para

la promoción y comercialización del videojuego, plantear no diseñar. Por lo que deben desglosar una propuesta para la campaña de lanzamiento, su promoción y dónde lo harían (RRSS, medios impresos, acciones, etc).

Memoria

1. Portada
2. Índice
3. Introducción
4. Definición del problema de diseño
5. Briefing del videojuego
 - Nombre
 - Género y temática
 - Valores y personalidad del videojuego
 - Público objetivo
 - Objetivos estratégicos:
 - Visuales de diseño
 - Para la promoción
6. Investigación de referentes visuales
7. Identidad visual del videojuego. Concreción de los elementos de la ~~Actu~~ ^{Actu} del videojuego. Estilo visual.
 - Tipografías (jerarquías-estilos, tamaños, interlineado, etc)
 - Gama cromática de los elementos y su peso visual
 - Formas de los iconos y las barras de estado
 - Elementos extras (ilustraciones, texturas, iluminación, etc)
 - Tono de comunicación
 - Música (Opcional)
8. Elementos finales de la interfaz diseñados
 - El hud
 - Menús y pantallas de inicio.
 - Iconos y marcadores
 - Texto y diálogos
 - Indicadores de estado
9. Muestra de la escena y personajes con los elementos de diseño
10. Campaña de lanzamiento del videojuego.
 - Soportes y plataformas para la promoción y la comercialización.
11. Conclusión final
12. Adiós y ¡gracias! :) <3

Recuerden argumentar el porqué de todos los elementos de diseño del punto 7, y que estén en concordancia con los objetivos visuales que se plantean:

- Arte del videojuego. Estilo visual.
- Tipografías (jerarquías-estilos, tamaños, interlineado, etc)
- Gama cromática de los elementos y su peso visual
- Formas de los iconos y las barras de estado
- Elementos extras (ilustraciones, texturas, iluminación, etc)
- Tono de comunicación
- Música (Opcional)

Entregar la memoria en formato .pdf en classroom.

El día de la exposición (19 dic) tendrán que traer un pdf presentación MUY VISUAL de los elementos de la GUI en la(s) escena(s), sólo tienen 5 min. por persona. Seré estricta con el tiempo.

Criterios de evaluación

- CR.T.4. Realizar un uso adecuado y profesional de las herramientas de la información y la comunicación.
- CET.13. Mostrar interés en la consecución de un nivel óptimo de cualificación para el desarrollo de la práctica profesional del diseño.
- CR.G.2. Utilizar los lenguajes y recursos expresivos propios de los sistemas de representación y comunicación en diseño.
- CR.G.15. Distinguir las distintas etapas, procesos y materiales que intervienen en la actividad profesional, con el fin de coordinar y compatibilizar las acciones propias del diseño con otras fases del proceso de producción.
- CR.E.1 Plantear y desarrollar soluciones comunicativas adecuadas y viables.
Reconocer y aplicar de forma adecuada los aspectos significativos del lenguaje gráfico.
- CR.E.11 Utilizar eficientemente los medios y recursos tecnológicos propios del sector profesional de la comunicación visual.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

En el momento de obtener la información para poder realizar la evaluación, utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Observación sistemática del trabajo en el aula. Diario del profesor.
- Intercambios orales con los alumnos (debates, entrevistas, puesta en común, etc.).

- Entrega de las actividades de aprendizaje.
 - Exposición de los trabajos realizados.
- Posibilidad de autoevaluación.