



Diseño de Videojuegos

Contenido
Plataforma e interfaz

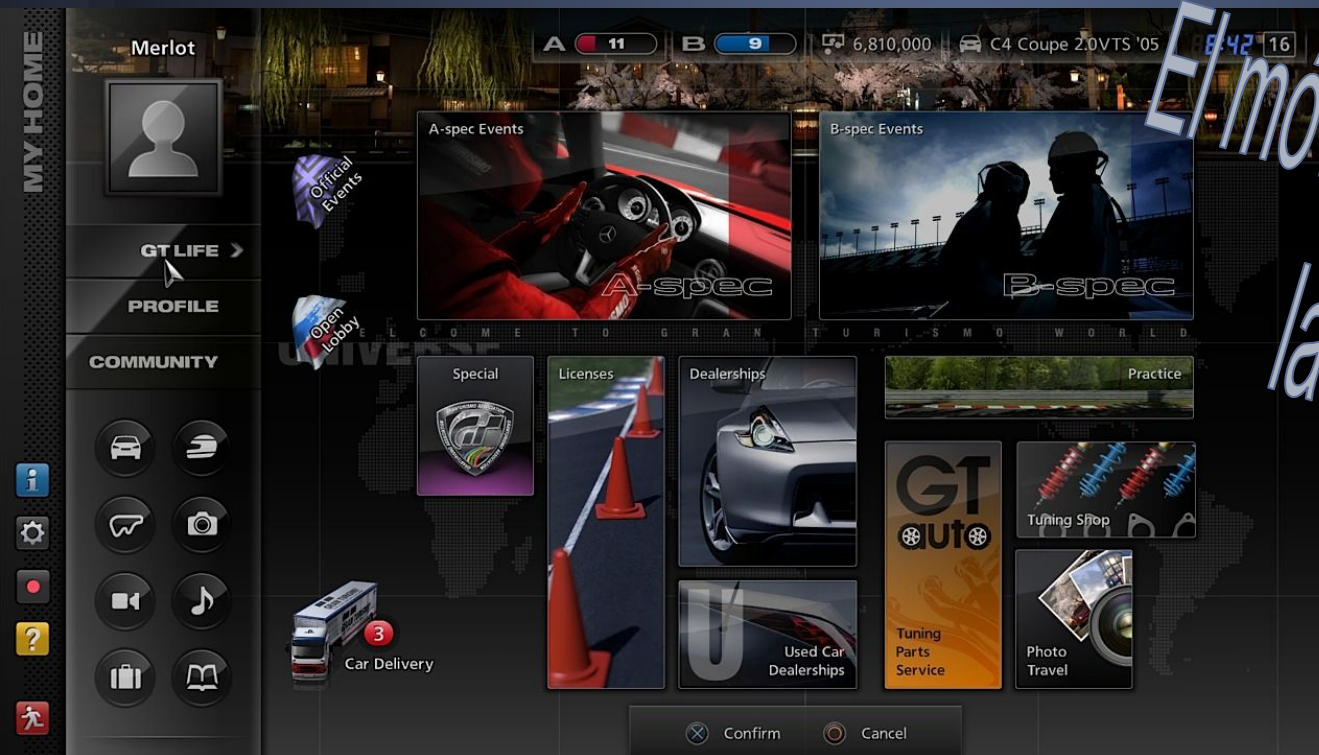
La interfaz como contenido

- Aunque tan sólo es el *medio* para la jugabilidad, la interfaz tiene contenido
 - Contenido *extradiegético*

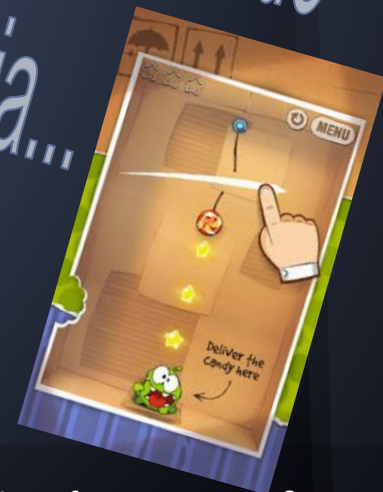


La interfaz en videojuegos

- Una interfaz mejora cuando la USA mucha gente, mucho tiempo y para lo mismo :-)



El móvil está cambiando la historia...



Sobrecarga cognitiva



Steam Controller Glyphs



Ej. Journey

CONTROLS

MOVE

LOOK

CHIME

FLY

PAUSE

MENU

RUMBLE

CAMERA

DEFAULT

› BACK

◀ PAD ▶

LEFT STICK

RIGHT STICK

Ⓑ

Ⓐ

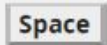
START

BACK

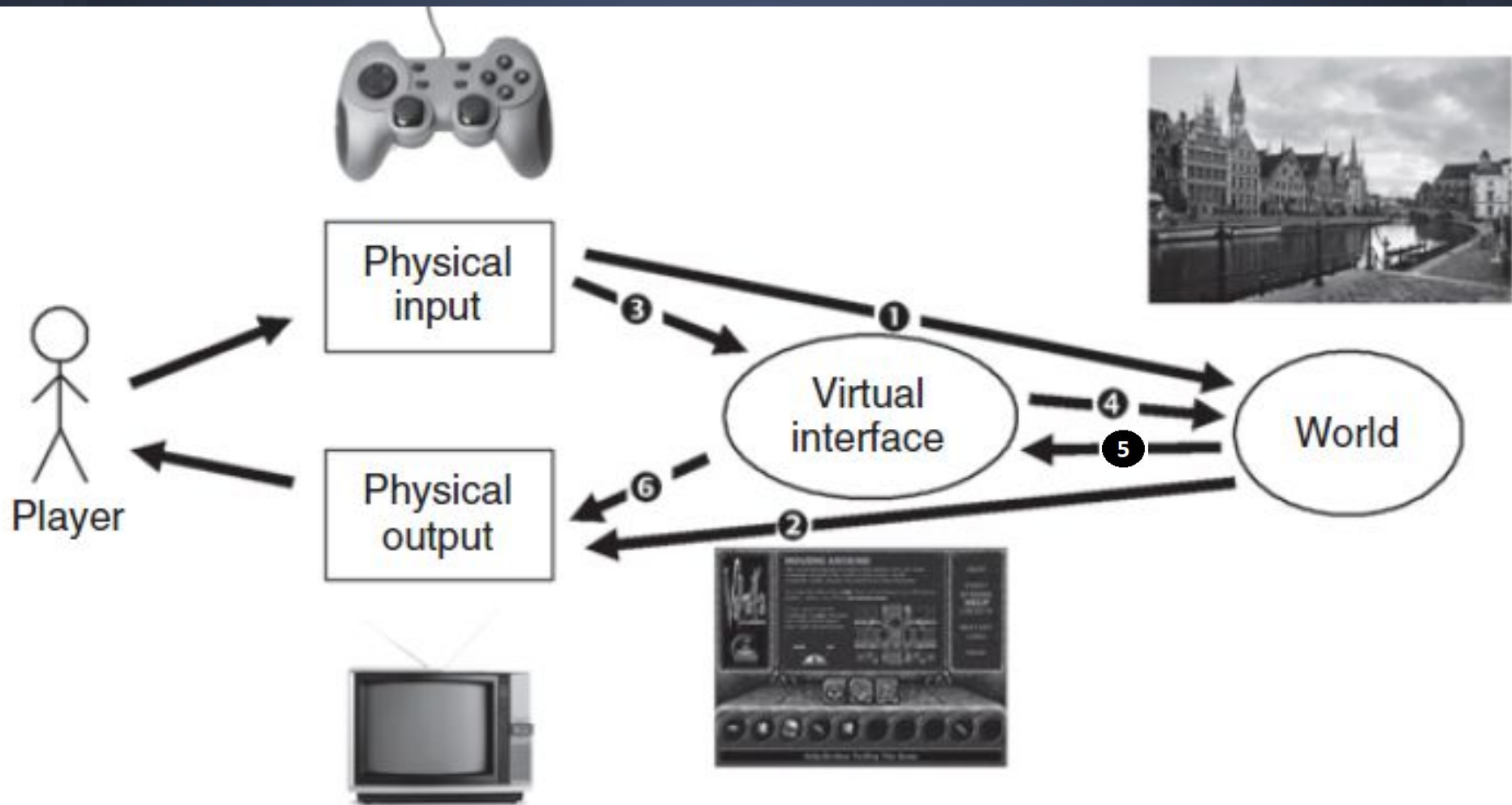
ENABLED

Y+X

Ej. Portal 2

PC	PlayStation 3	Xbox 360	Action
			Move
			Look
			Fire Blue Portal
			Fire Orange Portal
			Zoom
			Pickup/Use Object
			Jump
			Crouch
			Pause Game
			Gesture (co-op)
			Quick Ping (co-op)
			Ping Menu
		N/A	Access Steam

Componentes de la interfaz



Componentes de la interfaz

1. Entrada física → Mundo

- El stick analógico regulando la velocidad al andar

2. Mundo → Salida física

- La imagen que la cámara plasma en la pantalla

3. Entrada física → Interfaz virtual

- Arrastrar y soltar dentro del inventario con ratón

En el mundo está "lo diegético"

Componentes de la interfaz

4. Interfaz virtual → Mundo

- La pausa mientras se usa un menú de opciones

5. Mundo → Interfaz virtual

- Ventana emergente (*Pop-up*) que aparece al acercarte a un objeto interactuable

6. Interfaz virtual → Salida física

- Bandas negras que surgen cuando hay cinemáticas

El interfaz virtual es "lo extradiegético"

Ej. Hearthstone

- Capturas con detalle en *Game UI Database*

<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=628>



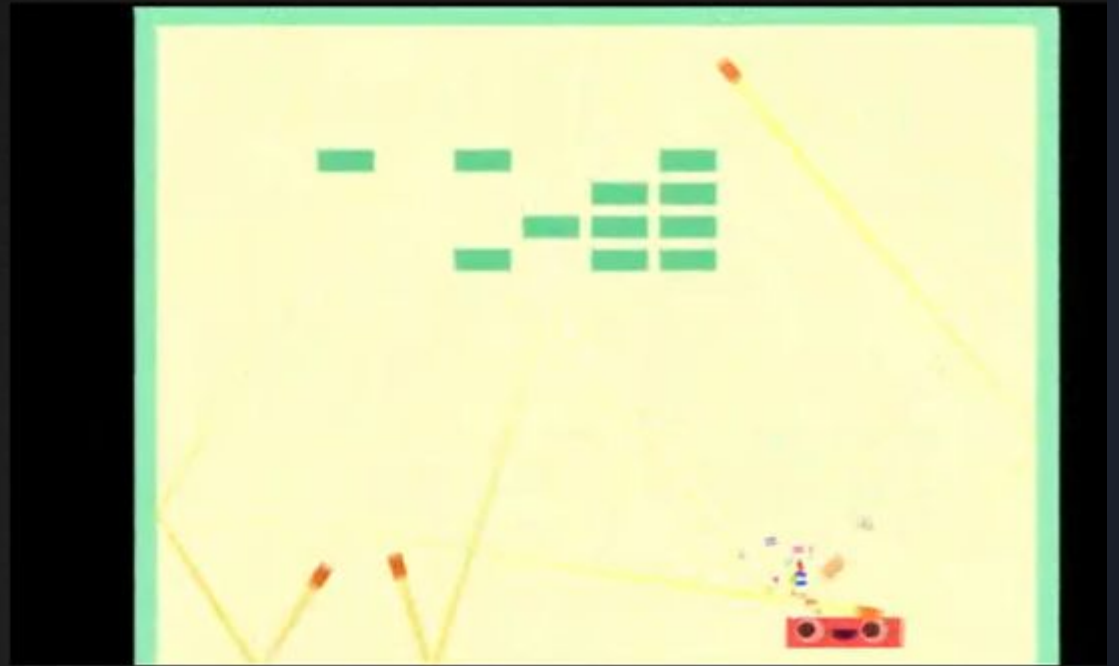
<https://www.youtube.com/watch?v=hUi0eFuTi-g>

Plataforma e interfaz

Interfaz pulida/“jugosa”



GDC



<https://www.gdcvault.com/play/1016487/Juice-It-or-Lose>

Participación

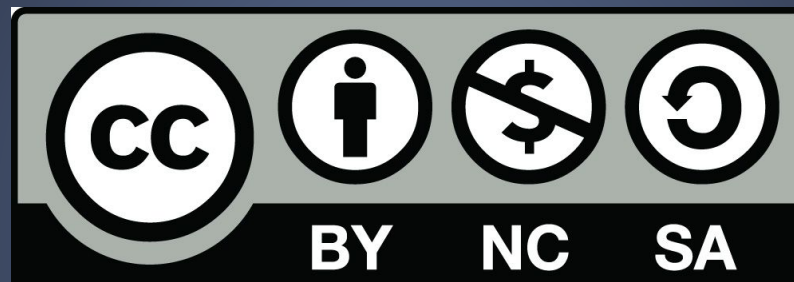
- ¿Qué **sistema de control** no tiene sentido?
 - A. Vibración del gamepad como salida física
 - B. Armadura mágica como interfaz virtual
 - C. Gafas de VR como entrada física
 - D. Barra de energía como interfaz virtual
 - E. Menú de opciones como entrada física



Referencias

- Interface in game (Recopilación)
<https://interfaceingame.com>
- Unreal Motion Graphics UI Designer
<https://docs.unrealengine.com/en-US/InteractiveExperiences/UMG/index.html>
- User Interface Design in Video Games (A. Stonehouse)
http://www.gamasutra.com/blogs/AnthonyStonehouse/20140227/211823/User_interface_design_in_video_games.php
- User Interface Toolkit (Unity package)
<https://docs.unity3d.com/2020.1/Documentation/Manual/UITK-package.html>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

