



IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL DISEÑO EN LAS INTERFACES DE USUARIO

Rodolfo Huerta Uribe

Licenciatura en Diseño industrial

GENERALMENTE CUANDO alguien pregunta cuáles son las partes más importantes que componen a un videojuego se obtienen las respuestas: jugabilidad, mecánicas, historia y gráficos (entre otros).

Es cierto que cada uno de ellos tiene un gran peso. Sin embargo, hay un elemento que varias veces pasa desapercibido o no se le asigna la importancia que debe tener. Como lo dice el título de este artículo, ese elemento son las interfaces de usuario (UI).

¿QUÉ SON LAS UI?

Es un elemento que está ligado directamente con el diseño gráfico de un videojuego. Toma en cuenta menús, color, elección de fuentes tipográficas y, en algunos casos, animaciones para hacer

que la presentación de la información sea clara. Las interfaces de usuario, hablando específicamente de videojuegos, son lo que se encarga de conectar directamente juego y usuario. Su objetivo es el de dar la información necesaria para que este último realice lo que el juego propone sin dificultades.

¿UI'S, POR QUÉ SON IMPORTANTES?

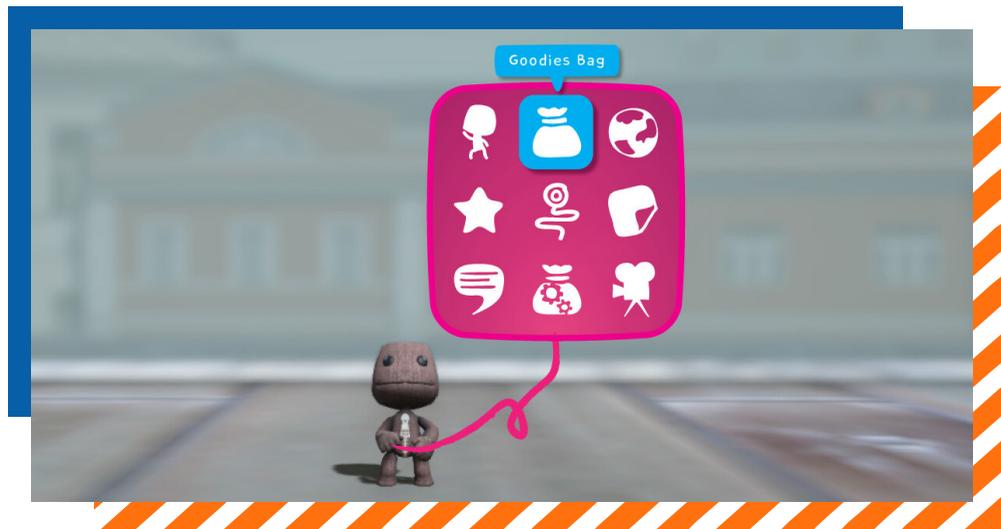
Un buen diseño de interfaz es como un traductor efectivo. Guía de manera intuitiva al jugador y le ayuda a adentrarse dentro del mundo virtual de una manera sencilla. Por otro lado, una interfaz mal diseñada se vuelve un obstáculo y hace que adentrarse al juego sea tedioso, inclusive es capaz de quitarle brillo a un buen videojuego.



Figura 1.
Interfaz principal de *Little Big Planet 3* que refleja un buen diseño de UI's
<https://bit.ly/3jWy3rj>



Figura 2.
Menú Popit,
permite entrar
en modo de
personalización
[https://bit.
ly/3dnrZaa](https://bit.ly/3dnrZaa)



También pueden ser vistas como puentes, un puente bien hecho te llevará a tu destino sin mayor dificultad, mientras que uno mal elaborado también logrará el objetivo, solo que será difícil cruzarlo. A continuación, ejemplificaré interfaces de usuario de diferentes juegos, unas buenas y otras malas, buscando a través de ello exponer sus puntos positivos o negativos y dejar clara la importancia del diseño en ellas.

LITTLE BIG PLANET

Este juego se basa en la creatividad de sus jugadores. Permite generar niveles a través de una serie de herramientas, las cuales tienen una gran cantidad de opciones para elegir como: materiales, estampas, decoraciones, geometría de niveles, herramientas cinematográficas, herramientas de lógica, y más. Desplazarse entre todas y seleccionarlas podría haber sido muy complicado, sin embargo, a través del Menú Popit logró crear una organización fácil de entender y navegar a través de íconos animados y tipografía clara.

Los objetos se encuentran colocados en una estructura de cuadrícula y organizados por categorías. El jugador puede cambiar entre estas solo con presionar los

gatillos del control, permitiendo moverse entre ellas de manera veloz y acceder a una sección específica para tus objetos favoritos o los más utilizados. Por lo tanto, encontrar lo que necesitas es muy fácil.

Toda la edición y creación de nivel se hace a través del *Cursor Popit*. Seleccionar el objeto, rotarlo, escalarlo, moverlo a donde necesites. Al hacer que todo esto sea sencillo para el jugador, el juego permite dedicarle más tiempo a la parte creativa al desarrollar un nivel, en vez de desperdiciarlo dedicándose a escoger y encontrar las opciones

Los desarrolladores de *Little Big Planet* lograron generar un juego basado en creación de niveles, algo generalmente complicado, y lo volvieron algo fácil e intuitivo sin sacrificar la libertad creativa de sus jugadores.

MARIO PARTY 8

Mario Party 8 contiene muchos problemas en la presentación de sus menús, y estos vienen principalmente de disonancia en elementos gráficos y mala selección de tipografías.

La forma en la que estos fueron ejecutados deja mucho que desear.

En el menú principal se puede ver que la tipografía utilizada para las principales secciones es irregular, no está centrada con sus recuadros y el espacio entre letras a veces no es uniforme, pero ese no es el mayor problema con este menú.

La utilización de distintas tipografías lo vuelve no cohesivo. Al momento de diseñar, lo recomendable es mantener la variedad de fuentes tipográficas al rededor de 2 o 3 al mismo tiempo. El menú principal de este videojuego por sí solo cuenta con cinco diferentes tipografías.

A lo largo del juego también se puede notar como las fuentes varían entre menús y pantallas. Por ejemplo, entre las pantallas de minijuego y las pantallas de resultados se puede ver cómo están los elementos distribuidos sin concordancia aparente.

DEAD SPACE

Este juego de horror situado en una colonia espacial abandonada después de haber sido víctima de un ataque es un ejemplo claro de una interfaz diegética o, entre otras palabras, integrado dentro del mundo del videojuego.

El sistema DRI (Dispositivo integrador de recursos) es parte del equipamiento del personaje principal y al mismo tiempo funciona como la interfaz de usuario. El ejemplo más claro de esto es cómo a través de la espina dorsal hay un indicador color neón que se actualiza en tiempo real indicando la vitalidad del personaje en todo momento.

Los menús holográficos que incluye el DRI están diseñados de una manera ordenada, intuitiva, limpia y con tipografía accesible. Los colores neón que utiliza, además de hacer cohesivo el diseño con la idea de proyectos holográficos, son un contraste muy notorio con el traje del personaje y los niveles donde abundan colores metálicos, tonos de café, naranja y gris.

Estos menús, al abrirse, son desplegados frente al personaje como si él los estuviese viendo, de igual forma el estilo es aplicado a las armas, mostrando cuánta munición queda disponible y añadiendo un indicador de dirección del proyectil.

Inicialmente podrá verse como algo sencillo, pero la manera en que este juego integra su interfaz al mundo funciona



Figura 3.
Dead Space, un claro ejemplo de una interfaz diegética
<https://bit.ly/3qsu9Jo>



Figura 4. Interfaz de *Super Smash Bros.* para Nintendo y Wii U la cual presenta problemas de jerarquización <https://bit.ly/37li953>



increíblemente bien para un juego lleno de suspenso, donde se busca que el usuario se envuelva en él.

SMASH BROS. PARA NINTENDO Y WII U

Esta saga de juegos, conocida y amada por muchos, en su cuarto título nos mostró que un mal diseño de interfaz no necesariamente convierte un juego en malo. Aunque el juego puede ser muy divertido, sus menús fallan en varios aspectos.

Al verlo por primera vez es posible no detectar ningún problema, uno hasta puede pensar que es una mejo-

ra al menú de la versión anterior, pero cuando empiezas a navegar por él te puedes dar cuenta de algo: la organización es muy confusa.

Dejando de lado el botón titulado *smash* hay una falta de jerarquía visual, y los elementos no están ordenados acorde a importancia. En los submenús, las opciones posibles pelean por la atención.

Otra cosa mal organizada es el botón de *juegos y más*. En los juegos anteriores se tenían las opciones de un solo jugador, juego en línea, bóveda, datos y opciones en la pantalla principal. En *Smash Bros* para Nintendo 3DS y Wii U estas categorías



Figura 5. Considerada por los usuarios la peor interfaz para navegación en *Super Smash Bros Ultimate* <https://bit.ly/2P8qjHB>





Figura 6.
Notables mejoras
en el diseño y
jerarquización de
*Super Smash Bros
Ultimate*
[https://bit.
ly/2NgeVsq](https://bit.ly/2NgeVsq)

se encuentran todas dentro del botón mencionado anteriormente.

Esto genera confusión a los jugadores al momento de buscar un elemento en específico, al menos en lo que memorizan la ubicación de todo.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Haciendo una comparación entre *Smash Bros.* para nintendo 3DS y Wii U y la versión más reciente de esta serie, se ven cambios al diseño de las interfaces que son muy evidentes y hacen que la navegación dentro del juego mejore de sobremanera.

La presentación y las transiciones entre menús son más elegantes, veloces y dinámicas. Se pueden ver mejoras en la jerarquización visual, las opciones más prominentes son los botones *smash* y *spirits*, los cuales contienen los modos multijugador y un solo jugador respectivamente. El botón *juegos y más* sigue presente, solo que esta vez sí contiene una organización de los antiguos clásicos modos de juego.

Las subopciones de menú están colocadas en su apartado correspondiente y

acompañados por íconos muy claros, por lo tanto, encontrar algo es muy sencillo. También añadieron pequeños elementos extras a la interfaz de personajes dentro del juego, en los casos posibles, para indicar visualmente sus mecánicas.

A través de la aplicación de un diseño bien pensado para la interfaz, los desarrolladores de este juego lograron hacer que la navegación sea veloz y muy amigable para cualquiera que juegue este título.

En conclusión se puede decir que, diseñar una buena interfaz de usuario no es fácil. Se tienen que tomar en cuenta varios aspectos (como los expuestos anteriormente), decidir qué tipo de interfaz se va a utilizar tomando en cuenta la naturaleza del juego, ya que si no se le da la importancia debida es posible que genere una ruptura entre usuario y juego. No obstante, si se logra un buen diseño, el juego se verá beneficiado en todos los sentidos ya que hará su entendimiento más claro, e invitará al usuario a adentrarse en su mundo y a través de la UI será capaz de resaltar la mayoría de sus fortalezas. 🇵🇷