

4.2 User Experience

...

Medir la experiencia de gameplay



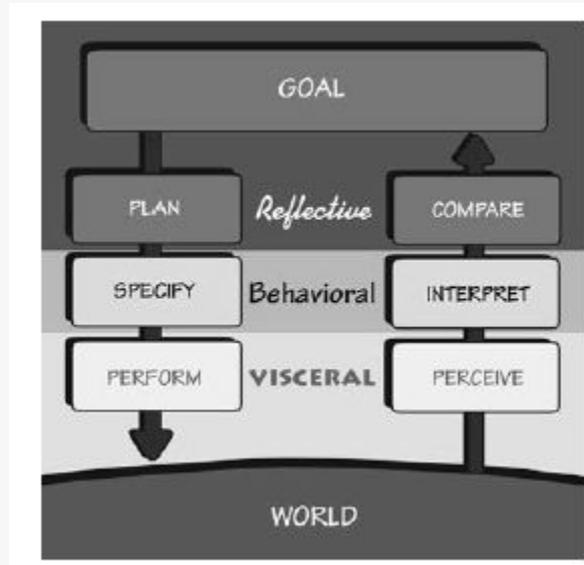
User Experience

Breve Historia

- Primeros pasos: **Ergonomics**
 - Uso militar
 - Salvar vidas
- Segundos pasos: **HCI**
 - Uso en software
 - Comodidad de uso
- Tercer paso: **UX**
 - **Todo el proceso de la experiencia**
 - Desde oír del producto hasta terminar de ocuparlo.
 - Agrega aspectos emocionales

3 Niveles de procesamiento y acción

- **Visceral**
 - Relacionado al cerebro “reptiliano” - sistema límbico
 - Reacción y acción
- **Behavioral**
 - Relacionado al cerebro emocional, además del parte del reptiliano y neo-cortex
 - Interpretación y especificación de plan
- **Reflective**
 - Relacionado al neo-cortex y la capacidad de reflexionar en la experiencia
 - Comparación crítica y creación de plan de acción.



Norman, D. A. (2002). *The Design of Everyday Things* (Reprint ed.). Basic Books.

Disclaimer: UX es muy amplio y depende en gran parte de Player Research

7 Usability Pillars

1. Signs and Feedback
2. Clarity
3. Form Follows Function
4. Consistency
5. Minimum Workload
6. Error Prevention & Recovery
7. Flexibility

3 Engage-ability Pillars

1. Motivation
 - a. Intrinsic
 - b. Extrinsic
 - c. Implicit Motives
2. Emotion
 - a. Game Feel
 - b. Discovery, Surprise
3. Game Flow
 - a. Difficulty Curve
 - b. Learning Curve

Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

El 80% de la experiencia depende del 20% de los elementos.



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

Acciones permitidas con un objeto.

- Podemos ocupar un Push/Pull para indicar la dirección de la puerta, **pero**
- Mejor puede ser una barra o manilla para indicar la fuerza que se debe aplicar (Affordance)



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

Iconos que señalan la acción que se debe realizar con el objeto y/o el estado actual.

- Mostrar Push/Pull en una puerta, porque los affordances son insuficientes.
- Generalmente se usan para reforzar affordances.



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

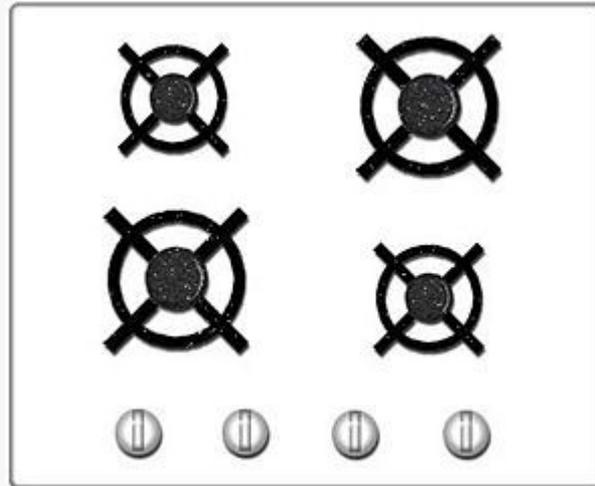
Mapping

Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

- Mapear correctamente el activador al objeto.
- E.g. Las cocinas generalmente tienen un mal mapeo (nadie sabe cuál enciende cuál)



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

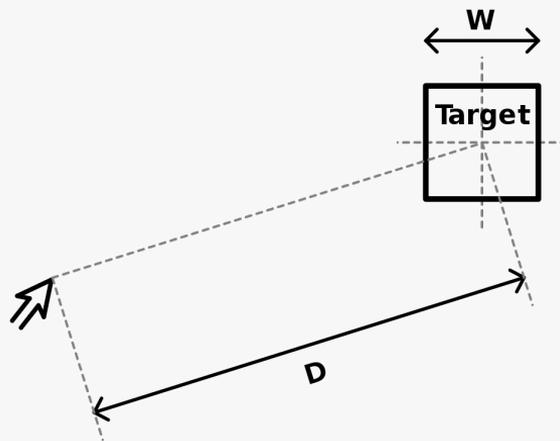
Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

Fórmula para calcular el tiempo que va a tomar al jugador en presionar un objeto estático en pantalla.

- Relación entre distancia, tamaño y controlador usado.
- [Fitts' Law Online Calculator](#)



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

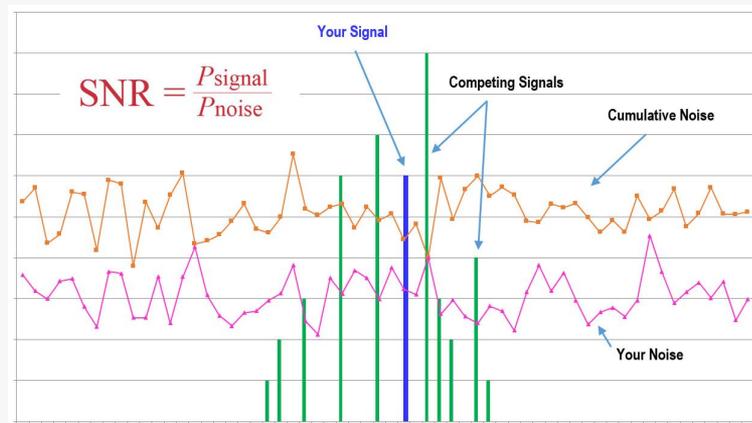
Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

¿Cuántos objetos se pueden sacar para seguir comunicando la información?

- Generalmente eliminables: líneas, marcos, sombras, etc.



Otras 7 leyes a considerar

80/20 Rule

Affordances

Signifiers

Mapping

Fitts' Law

Signal-to-Noise Ratio

Root Cause

Como UX designer es importante preguntar el **por qué** de una acción realizada por el jugador para llegar a la causa causa principal.

- Sistema: Jugador ataca a un árbol **¿Por qué?**
- Jugador: Por qué pensé que podía atacarlo **¿Por qué?**
- Jugador: Por que tengo un hacha equipada
- **Diseñador:** ¿Será necesaria esa interacción? Si no ¿Cómo comunicamos que los árboles no se pueden atacar o cómo podemos dar una interacción satisfactoria?

Misión: Analizar la UX de un juego que estén jugando

~45 minutos

“UX Analysis” Instrucciones:

- Utilizando la interfaz anteriormente creada, evaluar lo siguiente:
 - Identificar y mencionar al menos 3 usability pillars.
 - Identificar y mencionar al menos 3 de las “leyes a considerar”
- Posterior a la evaluación, ver la posibilidad de incluir la mayor cantidad de puntos de UX (Leyes, Engage-ability, Usability)
- **Bonus:** Hacer el mismo análisis sobre un juego mobile que estén jugando y crear un bosquejo u ocupar imágenes para ejemplificar los puntos de UX identificados y explicar el por qué (es posible) que los diseñadores hayan agregado esa mecánica/sistema/UI.