



Into The Game

Luca Mantovani %BINF

Indice

Usabilità Gaming

- UI : User Interface
- UX : User Experience
- PE : Player Experience

Interfaccia utente

- HUD : heads-up display
- le caratteristiche del HUD
 - Minalismo
 - Personalizzazione
 - Dinamismo

Tipologie

- Diegetica
- Non-diegetica
- Spatial
- Meta

Conclusione






Usabilità Gaming

“Usabilità : Facilità d'uso” Dal Dizionario della lingua italiana Oxford languages

L'interazione tra uomo e tecnologia, come la macchina comunica con l'uomo

Per fare questo i sviluppatore di App, siti Web e videogames usano

- UI : User Interface
- UX : User Experience



UI : User Interface

l'interfaccia che può percepire il senso visivo, è il mondo che il nostro prodotto permette all'utente di vedere

La scienza che studia l'UI è l'UI design, essa ragiona in modo logico e coerente in base all'utente

Questa disciplina ci insegna a prendere le decisioni migliori sul piano del

- Linguaggio
 - Font
- Stile :
 - Colori
 - Elementi



UX User Experience

“le risposte e le percezioni di una persona che risultano dall’utilizzo o dal passato utilizzo di un prodotto, un sistema o un servizio” (Definizione ISO 9241-210)

Esso è composto di alcune caratteristiche fondamentali :

- Utilità
- Funzionalità
- Accessibilità
- Desiderabilità



UX User Experience

UX è la somma di 3 componenti :

- Business goal
- Customer Goal
- User Interface

La scienza che studia l'UX e l'UX design essa ha diverse compiti fondamentali spiegati di seguito :

- Ricava i bisogno dell'utente tramite sondaggi e interviste
- Progetta la soluzione a un problema
- Progetta in base ai dati ricevuto dall'utente
- Costruisce un prototipo e osserva come gli utenti interagiscono con esso



PE : Player Experience

Quando un videogioco è bello o brutto ?

No Man's Sky : esempio dell'importanza della PE

Il PE è l'unione del UI e UX ma applicato nel mondo dei videogame, per la precisione è l'esperienza dell'utente durante lo svolgersi del gioco.



PE : Player Experience

Il PE si divide in vari punti da sviluppare per un creatore di videogiochi :

Scena : sono principalmente grafica e trama.

- Grafica
- Trama

Giocabilità : la capacità di tradurre le intenzioni del giocatore direttamente nella realtà digitale

Sensazioni trasmesse: comprende tutta la gamma di emozioni suscitate e sviluppate nel corso del gioco.



PE : Player Experience

Immersione: Consiste nella capacità del prodotto di far sentire il giocatore all'interno di esso, trasportandolo dalla realtà al mondo digitale

Coinvolgimento sociale: La presenza di dinamiche sociali quali cooperazione o competizione, sono un aspetto fondamentale nella valutazione di un videogioco



Interfaccia grafica : HUD

HUD : heads-up display

L'elemento cardine di un videogame è l'HUD è il metodo con cui le informazioni vengono costantemente trasmesse visivamente al giocatore

crea il ponte di comunicazione tra mondo reale e digitale, trasmette le informazioni necessarie al giocatore per prendere decisioni in base a ciò che vede.



Interfaccia grafica : HUD

L'HUD ha 3 principali caratteristiche :

Minimalismo : Questa regola si basa sul fatto di limitare al minimo il necessario gli elementi grafici sullo schermo,

Personalizzazione : oggi giorno i giocatori vogliono personalizzare il PE per ottenere l'HUD che piace di più a loro

Dinamismo : L'attivarsi e lo spegnersi di alcuni elementi della HUD è sicuramente una scelta vincente



HUD : Diegetica

Un'interfaccia sul mondo digitale, percepibile dai personaggi protagonisti che possono interagire con le mani nelle loro azioni, si riferisce a quella narrativa integrata nella realtà del gioco ,questa interfaccia non presenta elementi aggiuntivi sullo schermo

Ne esistono 3 variante :

- In prima persona
- Tramite oggetto
- Visuale con strumentazione

HUD : Diegetica, In prima persona

Quando vediamo esattamente quello che vede il personaggio, tramite la visuale disposta all'altezza dello sguardo del protagonista



HUD : Diegetica, Tramite oggetto

Quando la nostra interfaccia appare da un oggetto, per esempio la visuale può apparire sotto forma di ologramma, l'apertura di un menù non cambia la visuale a differenza della prima variante



HUD : Diegetica, Visuale con strumentazione

Questa variante è molto utilizzata nei giochi di corsa, l'HUD viene messa in modo più ampio del normale così da vedere tutti gli strumenti





HUD : Diegetica

l'HUD Diegetico si riesce a ottenere grazie all'insieme di 4 fattori :

Persuasione del giocatore

Interazione spaziale, non creando tempi di latenza troppo ampi, quindi cercando di far coincidere il tempo reale a quello del gioco

Navigazione agevole

Trasparenza delle regole, cioè del limite di mappa che il giocatore non può superare

HUD : Non-Diegetica

Questa è la tipologia più utilizzata, in questa HUD qualsiasi oggetto messo in evidenza sempre astratto al mondo digitale, essa è visibile solo al videogiocatore



HUD : Spatial

Questa è la tipologia più utilizzata, in questa HUD qualsiasi oggetto messo in evidenza sempre astratto al mondo digitale, essa è visibile solo al videogiocatore





HUD : Meta

Con l'interfaccia Meta si intende che nel mondo digitale esistono ma che mostrati in modo meno preciso, quasi stilizzati

Meta rappresentazioni : possono fornire molte informazioni al giocatore senza infrangere la PE, creando un oggetto in un formato meno comune e stilizzato

Meta percezione : possono fornire molte informazioni al giocatore senza infrangere la PE, creando informazioni veloci e subito capibili dal giocatore

HUD : senza HUD

