

**“Jugabilidad”**

JARVIO HERNÁNDEZ YADIRA

Videojuegos

Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario

Facultad de Estadística e Informática

Universidad Veracruzana

1. Jugabilidad

La jugabilidad es el conjunto de propiedades que describen la Experiencia del Jugador ante un sistema de juego específico, cuyo principal objetivo es entretener y divertir de forma satisfactoria y creíble cuando se juega solo o acompañado (González Sánchez, Padilla Zea, & Guti, 2008).

Para evaluar la jugabilidad de un videojuego, se propone evaluar su eficiencia y eficacia utilizando las siguientes métricas:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre de la métrica** | **Propósito** | **Fórmula** | **Interpretación** |
| Efectividad | Efectividad en la meta | ¿Qué porcentaje de metas se han alcanzado correctamente? | M1 = |1-∑Ai|  Ai. Valor proporcional de cada acción incorrecta | M1 ϵ [0, 1], mejor  si cercano 1 |
| Completitud de  la meta | ¿Qué porcentaje de metas y retos se han completado? | X = A/B  A = n. de metas  completadas  B = n. total de metas  intentadas | M1 ϵ [0, 1], mejor  si cercano 1 |
| Frecuencia de  Intentos por  meta | ¿Cuál ha sido la frecuencia de intentos? | X = A/T  A = n. de intentos  realizados por jugador  T = número de metas | Jugador experto cercano a 0.  Inicialmente > 0 |
| Eficiencia | Tiempo de meta | ¿Cuánto tiempo requiere el jugador para logra una meta? | X = T | Jugadores novatos  necesitan más  tiempo |
| Eficiencia de  meta | ¿Cómo de eficiente es el usuario? | X = M1/T | X ϵ [0, 1], cercano a valores  intermedios |
| Eficiencia  Relativa al  Nivel del  Usuario | ¿Cómo de eficiente es un jugador experto frente a un jugador nuevo? | X = A/B  A = eficiencia del jugador  normal  B = eficiencia del jugador  experto | M1 ϵ [0, 1],  cercano 1, lo  mejor |

En la actualidad se está trabajando en la validación de las métricas presentadas y otras adicionales, utilizando para ello test con usuarios y elaborando cuestionarios idóneos para la evaluación de los atributos identificados en el modelo de calidad.

# Referencias

González Sánchez, J., Padilla Zea, N., & Guti, F. (2008). *De la Usabilidad a la Jugabilidad Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador.*