



UNIVERSIDAD VERACRUZANA

MAESTRÍA EN SISTEMAS INTERACTIVOS CENTRADOS EN EL USUARIO

EXPERIENCIA EDUCATIVA:

“VIDEOJUEGOS”

PROFESOR:

DR. LUIS GERARDO MONTANE JIMENEZ

ALUMNO:

HÉCTOR EDUARDO SÁNCHEZ BARRERA

TAREA:

JUGABILIDAD

XALAPA, VER. 6 DE FEBRERO DEL 2017

Jugabilidad

Característica de un videojuego que mide la calidad de la experiencia de un jugador al interactuar con él. Suele tomar en cuenta parámetros como la facilidad de manejo o aprendizaje de los controles, la variedad de acciones, la precisión o efectividad, la inmersión o la satisfacción del control.

Término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juego.

El grado en el cual usuarios específicos pueden alcanzar metas específicas con efectividad, eficiencia, satisfacción y diversión en un contexto de entretenimiento y juego.

Características:

- **Satisfacción:** Agrado o complacencia del jugador ante el videojuego completo o en algunos aspectos concretos de éste. Se puede medir mediante el porcentaje de juego descubierto o desbloqueado y, mediante el número de retos (principales y secundarios) resueltos.
- **Efectividad:** Tiempo y forma de usar los recursos necesarios para ofrecer diversión al jugador mientras éste logra los objetivos propuestos. Se puede medir mediante el número de acciones no realizadas y según el tiempo entre objetivos, metas y retos.
- **Aprendizaje:** Facilidad para comprender y dominar el sistema, la mecánica del videojuego y la forma de interactuar con él. Se puede medir mediante el número de intentos por reto y según el tiempo invertido por objetivo.
- **Inmersión:** Capacidad para creerse lo que se juega e integrarse en el mundo virtual mostrado en el juego. Se puede medir mediante el tiempo e intentos por reto y mediante la Técnica SAGAT de Mica Endsley.
- **Motivación:** Característica del videojuego que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Se puede medir mediante el porcentaje de juego desbloqueado y el número de ítems conseguidos y objetivos secundarios.
- **Emoción:** Impulso involuntario originado como respuesta a los estímulos del videojuego que induce sentimientos y que desencadena conductas de reacción automática. Se puede medir mediante el Test de rejilla emocional de Mehrabian y mediante la observación biométrica y pensamiento en voz alta.
- **Socialización:** Medida de los elementos que fomentan el factor social o la experiencia en grupo, gracias a las reacciones que se entablan con otros jugadores o con otros personajes del juego. Se puede medir mediante el número y tipo de mensajes entre miembros del grupo y el número de recursos compartidos y utilizados.

Característica	Atributos	Medidas	Usabilidad
Efectividad	Compleitud y estructuración.	N° acciones no realizadas Tiempo entre objetivos, meta y retos	Efectividad
Aprendizaje	Conocimiento de juego, habilidad, dificultad, frustración, velocidad y descubrimiento.	Núm. De intentos por reto Tiempo invertido por objetivo	Eficiencia
Inmersión	Conciencia, concentración, realismo, destreza y proximidad socio cultural.	Tiempo e intentos por retos Técnica SAGAT	
Satisfacción	Diversión, placer y atraktividad	Porcentaje de juego descubierto Numero de retos resueltos	Satisfacción
Motivación	Estimulación curiosidad, automejora y diversidad	Porcentaje de juego descubierto N° ítems conseguidos y objetivos secundarios	
Emoción	Reacción, conductas y atracción sensorial	Test de rejilla emocional Observación biométrica y pensamiento en voz alta	
Socialización	Percepción social, conciencia de grupo, implicación personal, comparación, comunicación e interacción	N° y tipo de mensajes entre miembros del grupo N° de recursos compartidos y utilizados	

SAGAT (Situation Awareness Global Assessment Technique), técnica proporciona por Endsley, en la que a ciertos intervalos de la simulación de tareas se "congela" la situación y se le presenta a los individuos objeto del estudio una serie de cuestionarios predeterminados de elección-múltiple (multiple-choice) sobre la situación.

Referencias

<http://www.gamerdic.es/termino/jugabilidad>

<http://ecetia.com/2010/09/que-significa-jugabilidad>

<http://ecetia.com/2012/02/pequeno-manual-para-evaluar-un-juego>

<http://www.torresburriel.com/weblog/2016/03/30/analizando-la-experiencia-de-usuario-en-videojuegos/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Consciencia_situacional