

Lab 1.1 – Evaluación de un videojuego (entrega completa)

- Elegir un caso de estudio
- Medir la Jugabilidad del caso de estudio seleccionado con la propuesta realizada
 - En el diseño se deben contemplar atributos y facetas mencionadas en clase.
 - Es necesario describir el método propuesto o requerido para hacer la evaluación, además de los materiales y la ejecución de un experimento.

Lab 1.1 – Evaluación de un videojuego (completa)

- El documento deberá incluir las siguientes secciones:
- Título
- Resumen (200 palabras)
- Introducción
- Marco teórico
- Evaluación de Jugabilidad
 - Descripción
 - Método a utilizar
 - Análisis y Diseño
 - Materiales
 - Procedimiento
- Utilizar la plantilla:
- <ftp://ftp.springer.de/pub/tex/latex/lncs/word/splnproc1110.zip>
- Entrega: 17 de marzo de 2017

Lab 1.1 – Evaluación de un videojuego

- Se recomienda utilizar como referencia el siguiente artículo:
 - [Analyzing Playability in Multi-platform Games: A Case Study of the Fruit Ninja Game](#) [Página 229]
- Fundamento:
 - [From Usability to Playability: Introduction to Player Centred Video Game Development Process](#)
 - [Playability: analysing user experience in videogames](#)