

# Lab 1 – Evaluación de un videojuego

- Elegir un caso de estudio
- Diseñar una propuesta para medir la Jugabilidad del caso de estudio seleccionado
  - 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.

# Lab 1 – Evaluación de un videojuego

- 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: 20 de febrero de 2017

# Lab 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](#)