*Universidad Veracruzana*

*Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario*

*Alumno: Uriel Efrén Carballido Acosta*

*Catedrático: Luís Montané*

**Jugabilidad, Atributos y Medición**

[1] define a la jugabilidad como el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es entretener y divertir de manera satisfactoria y creíble, ya sea solo en compañía.

Los atributos que caracterizan la jugabilidad son:

* Satisfacción: agrado o complacencia ante el videojuego y el proceso de jugarlo
* Aprendizaje: facilidad para comprender y dominar el sistema y la mecánica del videojuego. Más adelante se indica como estos conceptos se definen en lo que se denomina gameplay y que se construye durante el proceso de desarrollo del juego.
* Efectividad: Tiempo y recursos necesarios para ofrecer diversión al jugador mientras esté logra los objetivos propuestos en el videojuego y alcanza su meta final.
* Inmersión: Capacidad para creerse lo que se juega e integrarse en el mundo virtual mostrado en el juego.
* Motivación: Característica del videojuego que mueve a las personas a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas para lograr su culminación
* Emoción: Impulso involuntario originado como respuesta a los estímulos del videojuego, que induce sentimientos y que desencadena conductas de reacción automática.
* Socialización: Atributo que hace apreciar al videojuego de distinta manera al jugarlo en compañía (multijugador), ya sea de manera competitiva, colaborativa o cooperativa.

Según [1] para poder medir la jugabilidad se debe optar por hacer una representación de la jugabilidad o facetas de jugabilidad para llegar a ello:

Jugabilidad intrínseca: Se trata de la jugabilidad medida en la propia naturaleza del juego y como se proyecta al jugado. Esta ligada al diseño del gameplay. La forma de valorarla pasa por analizar como se representan las reglas, los objetivos, el ritmo y la mecánica del juego.

Jugabilidad Mecánica: Jugabilidad asociada a la calidad del juego como sistema software. Está ligada a lo que sería el motor de juego, haciendo hincapié en características como la fluidez de las escenas cinemáticas, la correcta iluminación, el sonido, los movimientos gráficos y el comportamiento de los personajes y el entorno, sin olvidar los sistemas de comunicación de los videojuegos que incorporan modo multijugador.

Jugabilidad Interactiva: Es la faceta relacionada con toda la interacción con el usuario, el diseño de la interfaz de usuario, los mecanismos de dialogo y los sistemas de control.

Jugabilidad Artística: Asociada a la calidad y adecuación artística y estética de todos los elementos del videojuego y la naturaleza de éste. Entre ellos estará la calidad grafica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y las melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos en el juego.

Jugabilidad Intrapersonal: Relacionada con la percepción que tiene el propio usuario del videojuego y los sentimientos que le produce. Como tal, tiene un alto valor subjetivo.

Jugabilidad Intrapersonal: Sensaciones o percepciones de los usuarios jugando en grupo, ya sea de forma competitiva, colaborativa o cooperativa.

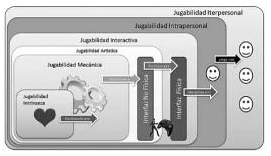


Fig. 1: Relaciones entre las facetas de jugabilidad [1]

***Anexos***

Gameplay: En esencia se trata de la naturaleza general del videojuego y de la interactividad que soportará. Es decir, los aspectos fundamentales que caracterizan la forma en la que se va a jugar, las cosas que el jugador va a poder hacer en el juego, la forma en la que reaccionará el entorno ante las acciones del jugador [1].

Clasificación por número de jugadores [2]:

* Videojuegos Individuales: Un juego individual es el que recoge un solo jugador. Este se enfrenta a la Inteligencia Artificial del juego para conseguir una serie de objetivos dentro de la trama.
* Videojuegos Competitivos: Un juego competitivo es aquel juego donde un jugador juega para conseguir su propio éxito personal o meta. Este objetivo final puede ser totalmente opuesto al de otros jugadores, por lo que generalmente al ganar un jugador, pierden el resto de jugadores.
* Videojuegos Colaborativos: En el otro lado de la balanza tenemos los juegos colaborativos donde el éxito individual se transforma en que el grupo consiga la meta deseada, es aquí donde aparece el concepto “equipo”. Resumiendo, un individuo gana cuando gana el equipo y con ello todos sus miembros. La meta es común, global y única para todos los individuos del juego.
* Videojuegos Cooperativos: Basándose en las ideas de los puntos anteriores aparecen los juegos cooperativos, donde cada uno de los individuos puede tener sus propios objetivos individuales, aunque se agrupan en equipos para buscar un beneficio conjunto para la consecución de sus propias metas, que pueden obtener gracias a los demás. Es decir, el equipo no es primordial para conseguir la meta del jugador, sino algo circunstancial. Se pueden tener metas a nivel de equipo, pero deberán ser algo secundario.

***Referencias***

1. <http://books.google.com.mx/books?id=JmDABAAAQBAJ&pg=PA6&lpg=PA6&dq=jugabilidad+clasificacion&source=bl&ots=AZzGaVaJQX&sig=BJ04DCx_KSk1mDqgCTBvqiB5V8c&hl=es&sa=X&ei=6AlPVKmlFNeWyQT4woC4BA&ved=0CDcQ6AEwBA#v=onepage&q=jugabilidad%20clasificacion&f=false>
2. <http://jugabilidad.wikispaces.com/Clasificaci%C3%B3n,+Tipo+y+G%C3%A9neros>