Guía Docente
Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: USABILIDAD Y ANÁLISIS DE JUEGOS
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
Carácter: OBLIGATORIA
Créditos ECTS: 6 ECTS
Curso: 1º
Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE
Idioma de impartición: CASTELLANO
Equipo docente: Ane Irizar Arrieta

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje del análisis y el diseño de experiencias aplicado al entorno del videojuego. A través de los contenidos teórico-prácticos se aprenderán los conocimientos necesarios para analizar, entender y diseñar videojuegos que propongan una experiencia de juego positiva y se adapten a las necesidades y expectativas de los usuarios.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO12	Analizar y evaluar el onboarding (entrada) y el equilibrio de un juego, la usabilidad de las interfaces de usuario y el impacto en la jugabilidad de la ubicación de las cámaras.
	CO13	Aplicar herramientas profesionales de prototipado y creación de niveles en videojuegos y principales motores de desarrollo de videojuego (como Unity o Unreal).
Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

Contenido de la Asignatura*

1. Usabilidad y análisis del juego
    1.1. La usabilidad en el juego
    1.2. Dimensiones de la usabilidad

1.3. Game UX vs. Game Usability

2. Human Centered Game Design
   2.1. Interacción Persona Computadora (Human Computer Interaction)
   2.2. La psicología del jugador
   2.3. Diseño Centrado en el usuario y Design Thinking
   2.4. Game development LC y ciclo iterativo
3. Herramientas de prueba y herramientas de análisis de experiencias que rodean a los videojuegos
   3.1. Prueba sistemática de videojuegos: pruebas unitarias, pruebas funcionales, pruebas de regresión.
   3.2. Pruebas automatizadas.
   3.3. Investigación de usuarios: evaluación cualitativa vs cuantitativa
   3.4. Think-aloud protocol
   3.5. Usability testing
   3.5.1. Abierto
   3.5.2. Basado en tareas
   3.6. Evaluación Heuristica
   3.7. Card Sorting
   3.8. Técnicas empíricas: medidas biométricas, seguimiento de la mirada y Eye tracking
   3.9. Otros (Cuestionarios, focus groups, tests, entrevistas, remote play-sessions)
4. Diseño de Experiencias de Usuario (UX)
   4.1. Etapa 1: Planteamiento e investigación: Briefing, escenarios y contexto, La importancia del usuario y su diversidad (perfiles); Definición del proyecto e identificación de requisitos
   4.2. Etapa 2: Organización: Arquitectura de la información, Navegación y diagrama de flujo
   4.3. Etapa 3: Implementación y prototipado: Wireframe, mockup, prototipado de baja y alta fidelidad, IU (User Interface), Beta-testing
   4.4. Etapa 4: Evaluación de UX y control de calidad: Evaluación de la experiencia de juego, Reportes y entregables, Qué es y cómo desarrollar un plan de usabilidad, Control de calidad, Los procesos de certificación externa.
5. Diseño y desarrollo del contenido gráfico.
   5.1. Guía de diseño de interacción (Style guide)
   5.2. Localización de videojuegos.

*(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)*

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos

MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	**150**	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	15
SE2 Evaluación de trabajos	0	40

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	45	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continué en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
    - 0-4,9: Suspenso (SS).
    - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
    - 7,0-8,9: Notable (NT).
    - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento

de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»

- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas orto tipográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
    - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
    - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Krug, S. (2015) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles. ANAYA MULTIMEDIA.
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc.".

Bibliografía Complementaria

- Conta, A. (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences. New Riders
- Norman, D. A. (1998). La psicología de los objetos cotidianos (Vol. 6). Editorial Nerea.
- Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press.Accelerando by Charles Stross
- Deaton, M. (2003). The elements of user experience: user-centered design for the Web. interactions, 10(5), 49-51.

- Wilson, P. (1991). Envisioning Information; The Visual Display of Quantitative Information (Book Review). College & Research Libraries, 52(4), 382-383.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[1]

- http://www.gamasutra.com
- https://uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/
- https://www.ixda.org
- https://www.nngroup.com/
- https://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm

[1] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.