



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### 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: 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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- 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 Heurística.
  - 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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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
<b>Total</b>	<b>150</b>	

### 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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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 continúe 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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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 ortográficas 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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>1</sup>

- <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>

---

<sup>1</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.