



INFORMACIÓN GENERAL

Materia	Diseño de VideoJuegos Centrado en el Usuario
Titular / Cotitular	Hugo Arnoldo Mitre Hernández / Carlos Lara
Fecha de elaboración	7 de Abril de 2015

INTRODUCCIÓN GENERAL DE LA MATERIA

Al terminar la segunda guerra mundial, justo después que Alan Turing junto con Claude Shannon descifraron los códigos secretos usados por los submarinos alemanes U-Boot, se creó el primer programa para el juego de ajedrez. En 1949, Shannon presentó un programa para jugar ajedrez, pero las computadoras no tenían la capacidad para procesarlo, fue hasta 1952 que su programa fue simulado con movimientos de la computadora. En ese mismo año Alexander Douglas de la Universidad de Cambridge había creado el juego tres en raya llamado "OXO" conocido en México como "el gato". Los videojuegos fueron evolucionando, así como la tecnológica pasando de computadoras a consolas de juegos, máquinas recreativas. Cabe destacar que la primer consola "Magnavox Odyssey" fue la que dio a conocer el entorno de los videojuegos en 1972 con las ventas de navidad, ascendiendo a 130 Mil unidades y atrayendo a emprendedores, principalmente su juego "Pong" fue el atractivo. Atari en su reciente creación mejoró el juego de "pong" con mejoras para la experiencia del usuario como lo son: mejor movimientos, marcación de la puntuación en pantalla, efectos de sonido y más. Al parecer estos fueron los inicios de la mejora de la experiencia del usuario para videojuegos a nivel mundial.

Actualmente, la industria del videojuego tiene una gran preocupación por la experiencia de los usuarios, esto se debe a que este es el principal motivante para los jugadores en su decisión para comprar o no un videojuego. Los estudios sobre las relaciones afectivas de los jugadores con el videojuego ha crecido en gran manera. Steve Swink (2009) percibe las relaciones afectivas como "Game feel", el cual puede clasificarse en: control en tiempo real, espacio simulado y encerrado. Otros autores como Rex Harstson y Pardha Pyla (2012) ven la experiencia del usuario como un proceso acerca de la práctica de sobre los conceptos creativos de la exploración y visión del diseño para hacer que los diseños apelen a las emociones de los usuarios, valiéndose también de conceptos de ingeniería de costo-efectividad. Ambos puntos de vista son presentados en este curso.

La experiencia del usuario en una investigación se torna relevante cuando necesitamos instrumentos de observación, es por ello que en este curso toma técnicas de investigación como observaciones, pruebas de usabilidad, encuestas, entre otras. Estas técnicas pueden ser utilizadas para capturar aspectos de diseño para simuladores, juegos serios y videojuegos comerciales.

OBJETIVO GENERAL

En este curso se busca formar a los alumnos con un conocimiento enfocado a la mejora de la experiencia del usuario en videojuegos y así lograr obtener los aspectos de diseño para un videojuego que logre crear un impacto emocional y mejorar su aceptación en el segmento de población seleccionado.



OBJETIVOS PARTICULARES

Al finalizar el alumno podrá:

- Analizar la conceptualización de un videojuego.
- Comprender el concepto de experiencia de usuario y su proceso de ciclo de vida.
- Contrastar las necesidades del usuario con las experiencias requeridas en un videojuego.
- Aplicar técnicas para valorar aspectos cualitativos de experiencia de usuario de un videojuego.
- Deducir los aspectos estéticos con mayor impacto en el usuario.

TEMARIO

1. Historia de los videojuegos y su primer mejora en Experiencia del Usuario (EU)
2. Sensación del juego
 - 2.1. Sensación del juego y percepción humana
 - 2.2. Modelo de interactividad
 - 2.3. Mecánicas de la sensación del juego
 - 2.4. Métricas y reglas para la sensación del juego
3. Proceso de ciclo de vida de la experiencia de usuario
 - 3.1. Plantilla del proceso del ciclo de vida de la EU
 - 3.2. Instancia del proceso EU
4. Extracción de requerimientos de diseño en la interacción
5. Métodos rápidos de evaluación
6. Métodos de EU para el desarrollo ágil
7. Métodos de obtención de información de los usuarios
 - 7.1. Entrevistas
 - 7.2. Cuestionarios
 - 7.3. Análisis de lo que quieres y necesitas
 - 7.4. Sorteo de cartas
 - 7.5. Grupos de enfoque
 - 7.6. Estudios de campo
8. Técnicas de investigación en la EU
 - 8.1. Planificación de la investigación
 - 8.2. Más que palabras: técnicas basadas en objetos
 - 8.3. Aprendiendo de la observación
 - 8.4. Analizando los datos cualitativos

BIBLIOGRAFÍA

No.	Título	Autor	Editorial	Año
1	Game feel: a game designer's guide to virtual sensation	Steve Swink	Elsevier	2009



2	The UXBook: process and guidelines for ensuring a quality user experience	Rex Hartson and Pardha Pyla	Elsevier	2012
3	Understanding your users: A practical guide to user requirements: Methods, Tools and Requirements	Catherine Courage and Kathy Baxter	Elsevier	2005
4	Observing the user experience: a practitioner's guide to user research (2nd ed.)	Elizabeth Goodman, Mike Kuniavsky, Andrea Moed	Elsevier	2012

NOTA: El docente y el alumno pueden hacer uso de la biblioteca digital http://www.cimat.mx/es/Catalogos_Servicios_en_Linea pueden acceder utilizando correo institucional, utilizando su cuenta y contraseña.

EVALUACIÓN

ASPECTO A EVALUAR	PORCENTAJE
Participación	10%
Ejercicios	40%
Presentaciones	20%
Examen	30%