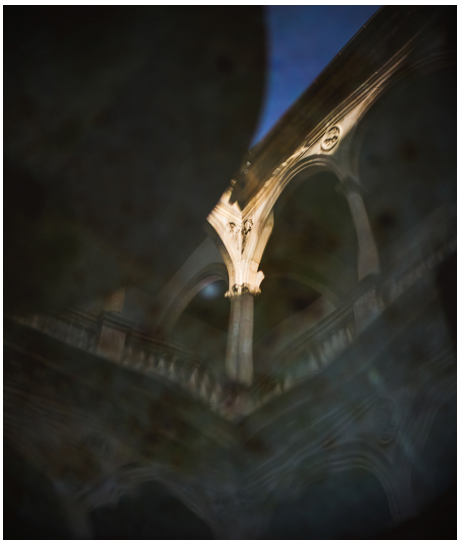
Definen por primera vez el concepto de jugabilidad, o qué características debe tener un videojuego para triunfar

30/08/2010



* **Científicos de la UGR crean un modelo de videojuego que servirá para estudiar cualquier aspecto relacionado con ellos y para definir un marco conceptual que permita caracterizar la experiencia del jugador en videojuegos. Para llevar a cabo esta investigación, sus autores se basaron en su propia experiencia en proyectos previos en los que han desarrollado herramientas educativas y videojuegos para el aula** ¿Qué características debe tener un videojuego para que sea divertido? ¿Por qué hay videojuegos que triunfan y otros con los que el jugador no se siente satisfecho y acaban siendo abandonados? ¿Qué diferencia existe entre un juego y una unidad didáctica multimedia? A todas estas preguntas ha dado respuesta una investigación realizada en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada por **José Luis González Sánchez** y dirigida por el profesor **Francisco Luis Gutiérrez Vela**.

Como explica González Sánchez, la jugabilidad es un concepto abstracto y difícil de definir, “debido a que posee características tanto funcionales, inherentes a todo sistema interactivo, como no funcionales, relacionadas con las experiencias que obtiene el jugador al jugar”. Así pues, definimos la jugabilidad como “el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener “de forma satisfactoria y creíble”, ya sea solo o en compañía”.

Herramientas educativas

Para llevar a cabo esta investigación, sus autores se basaron en su propia

Copyright© 2025 Universidad de Granada

experiencia en proyectos previos en los que han desarrollado herramientas educativas y videojuegos para el aula. “Esto nos ha ayudado a saber qué es lo que quieres los niños en los juegos y qué es lo que ellos entiende por diversión”, destaca el autor principal.

Y es que, si las encuestas y tendencias están en lo cierto, “los videojuegos serán usados desde niños a personas de tercera edad. Por este motivo, debemos saber qué estándares deben cumplir los videojuegos para asegurarnos de ello”.

A la luz de los resultados de esta investigación, los científicos concluyen que “los videojuegos también tienen sus propias reglas para formalizarse y evaluarse. Creemos que, con este estudio, ponemos una pequeña piedra en que lo desconocido de lo que antes todo el mundo hablaba sea ahora más conocido y estandarizado según se demanda en la actualidad de los sistemas interactivos orientados al ocio electrónico”.

El trabajo realizado en la UGR empezó desde lo más bajo: qué es un videojuego, qué parte lo componen, cómo se relacionan esas partes para empezar a construir todo encima de ello. En definitiva, “hemos logrado modelizar los videojuegos, esto es, crear un modelo de videojuego teórico que nos sirva para estudiar cualquier aspecto relacionado con ellos”.

Los videojuegos representan la industria de entretenimiento que mas dinero factura en el mundo: en 2009 representó unos 1.200 millones de euros; el año anterior, 1.500. Lo que supone 500 millones de euros más que la música y el cine, por ejemplo (ver informe completo en http://www.adese.es/) .

Referencias bibliográficas:

Revistas:

- Padilla Zea, N.; González Sánchez, J.L.; Gutiérrez, F.L.; Cabrera, M.; Paderewski, P.: “Design of Educational Multiplayer Videogames. A Vision from Collaborative Learning”. In Journal: “Advances in Engineering Software”. Ed. A.K. Noor, R.A. Adey, B.H.V. Topping. Elsevier. ISSN: 0965-9978. 2009. Doi:10.1016/j.advensoft.2009.01.023

Capítulos de libros:

- González Sánchez, J.L.; Padilla Zea, N.; Gutiérrez, F.L.: “Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game”. T. Gross et al (Eds.): Human Computer Interaction (INTERACT-2009). Lecture Notes in Computer Science, LNCS 5726. Springer-Verlag. ISBN: 978-3-642-03654-5. pp. 356-359. 2009. (Indexado en Scopus, Calificado A por Core, calificación de repercusión máxima).

 Copyright© 2025 Universidad de Granada

- González Sánchez, J.L.; Padilla Zea, N.; Gutiérrez, F.L.: “From Usability to Playability: Introduction to the Player-Centred Video Games Development Process”. M. Kuroso (Ed.): Human Centred Design (HCII-2009). Lecture Notes in Computer Science, LNCS 4739. Springer-Verlag. ISBN: 978-3-64202805-2. pp. 65-74. 2009.

Contacto: José Luis González Sánchez. Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada. Telf: 626 578 988. Correo electrónico: LINK: --LOGIN--42554a49aaeeea69e8bdad9fdf5830a6ugr[dot]es -> --LOGIN--42554a49aaeeea69e8bdad9fdf5830a6ugr%5Bdot%5Des

- CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
- VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR
- BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN
- RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR
- RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR
- Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube

Copyright© 2025 Universidad de Granada