



GUÍA DOCENTE 2024-2025
Usabilidad y jugabilidad

1. Denominación de la asignatura:

USABILIDAD Y JUGABILIDAD

Titulación

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Código

8372

2.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Kim Martínez García (kmartinez@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/37077/detalle>)

2.b Coordinador/a de la asignatura

Kim Martínez García

3. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º curso, 1º Semestre

4. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

5. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



6. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS GENERALES

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE- COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.

ODS 10.7. De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.



7. Programa de la asignatura

7.1- Objetivos docentes
- Comprender y aplicar la usabilidad en los videojuegos - Comprender y aplicar la accesibilidad en los videojuegos - Aprender el sistema de jugabilidad en diversos géneros - Desarrollar un proyecto de jugabilidad
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
1. Usabilidad 1.1. Principios de usabilidad 1.2. Aplicación de la accesibilidad 1.3. Evaluación de la experiencia de juego 2. Jugabilidad 2.1. Diseño de mecánicas y dinámicas 2.2. La estructura y el flujo de juego 2.3. La progresión y los niveles del juego
7.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8372&auth=SAML

8. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CG05; CT02; CE-COM03, CE-COM10	24	12	36
Clases prácticas	CG02, CG03, CG17, CT01, CT02, CT08, CE-COM03, CE-COM10	12	12	24
Trabajo grupal	CG02, CT01, CT04,	12	48	60



	CT07 CT08, CE-COM03, C3-COM10			
Examen	CG05, CG18, CT04, CE-COM03, CE-COM10	2	28	30
Total		50	100	150

9. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura dependerá de tres criterios:

- 1.- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas (10%).
- 2.- Trabajos grupales (50%).
- 3.- Prueba de conocimientos teóricos (40%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los exámenes y los trabajos grupales y llegar al 5 sobre 10 en la nota final.

De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.

No se contempla la posibilidad de mejora de calificación repitiendo alguno de los procedimientos señalados.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Asistencia y participación	10 %	10 %
Trabajos grupales	50 %	50 %
Examen	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

EVALUACIÓN EXCEPCIONAL

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director del Centro acogerse a una “Evaluación Excepcional”. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en:



- 1.- Trabajos de la asignatura (50%).
- 2.- Prueba de conocimientos teóricos (50%).

Para superar la asignatura es necesario aprobar los exámenes y los trabajos.
De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS

El alumno/a que reúna los requisitos para solicitar la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios, deberá superar los siguientes procedimientos:

- 1.- Trabajos de la asignatura (50%).
- 2.- Prueba de conocimientos teóricos (50%).

10. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos/informacion-academica/horarios>

11. Idioma en que se imparte:

Castellano (English friendly)