



GUÍA DOCENTE 2026-2027
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 // Resultados de aprendizaje

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 las emociones y los tipos de interacciones que atraen a distintos tipos de jugadores • Comprender los elementos y sistemas de la jugabilidad y aprender a desarrollarlos • Comprender y aplicar el buen diseño de la experiencia de usuario, la usabilidad y la accesibilidad en los videojuegos • Aprender y aplicar el proceso de diseño basado en el usuario • Desarrollar el diseño de la jugabilidad de un videojuego
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
JUGABILIDAD Tema 1. Emociones en los videojuegos Tema 2. Público objetivo de los videojuegos Tema 3. Sistema de juego Tema 4. Proceso de diseño Tema 5. Equilibrio del diseño Tema 6. Aprendizaje del juego USABILIDAD Tema 7. Usabilidad y UX Tema 8. User Interface Tema 9. Accesibilidad Tema 10. User Research
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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	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, CT07 CT08, CE- COM03, C3-COM10	12	48	60
Examen	CG05, CG18, CT04, CE-COM03, CE- COM10	2	28	30
Total		50	100	150

9. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura se basa en 4 procedimientos:

- 1.- Asistencia y participación en las clases teóricas y prácticas (10%).
- 2.- Trabajo grupal consistente en el desarrollo de la jugabilidad y usabilidad de un videojuego (50%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad (20%).
- 4.- Examen sobre usabilidad (20%).

Para superar la asignatura son obligatorios los 3 siguientes requisitos:

- 1.- Aprobar el trabajo grupal.
- 2.- La media entre ambos exámenes debe llegar al 5, siendo necesario que la nota más baja en uno de ellos llegue al 3,5.
- 3.- Obtener un 5 sobre 10 en la nota final.



De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto. En el caso de no superar la evaluación continua en el trabajo grupal se modificarán los requisitos exigidos para la segunda convocatoria. El porcentaje de la asistencia y participación se recupera mediante la realización de un trabajo individual en segunda convocatoria.

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

El docente podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

El docente podrá llevar a cabo dentro de su asignatura actividades de colaboración junto a agentes sociales enmarcadas dentro de la metodología del Aprendizaje-Servicio. La actividad será evaluada conforme a los criterios establecidos por el profesorado en base al trabajo y la interacción del alumnado.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Asistencia y participación	10 %	0 %
Trabajo grupal	50 %	50 %
Examen sobre jugabilidad	20 %	20 %
Examen sobre usabilidad	20 %	20 %
Trabajo individual	0 %	10 %
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 de la asignatura se basa en los siguientes procedimientos:

- 1.- Trabajo individual consistente en el desarrollo de la jugabilidad de un videojuego (30%).
- 2.- Trabajo individual consistente en el desarrollo de la usabilidad de un videojuego (30%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad (20%).
- 4.- Examen sobre usabilidad (20%).

Para superar la asignatura es obligatorio aprobar ambos trabajos y que la media entre ambos exámenes llegue al 5, siendo necesario que la nota más baja en uno de ellos llegue al 3,5.

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

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

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS

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

- 1.- Trabajo individual consistente en el desarrollo de la jugabilidad de un videojuego (30%).
- 2.- Trabajo individual consistente en el desarrollo de la usabilidad de un videojuego (30%).
- 3.- Examen sobre jugabilidad (20%).
- 4.- Examen sobre usabilidad (20%).



Para superar la asignatura es obligatorio aprobar ambos trabajos y que la media entre ambos exámenes llegue al 5, siendo necesario que la nota más baja en uno de ellos llegue al 3,5.

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

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

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

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)