

Definen las características que debe tener un videojuego para triunfar

Un grupo de científicos de la [Universidad de Granada](#) (UGR) han definido por primera vez qué características definen el concepto de 'jugabilidad' de un videojuego, esto es, los factores que debe tener para triunfar entre los usuarios y evitar que se cansen de él.

[Me gusta](#)

Sé el primero de tus amigos a quien le gusta esto.

Para llevar a cabo esta investigación, realizada en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de [la UGR](#), sus autores se basaron en su propia experiencia y en proyectos previos en los que han desarrollado herramientas educativas y videojuegos con fines educativos, según informó hoy en un comunicado la [Universidad de Granada](#).

Según ha explicado el investigador José Luis González, 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, se define 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 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 quieren 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 partes 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.

Terra | Noticias:

[Noticias](#) | [Inicio](#) | [España](#) | [Mundo](#) | [Local](#) | [Sucesos](#) | [Gente y Cultura](#) | [Especiales](#) | [Vídeos](#) | [Fotos](#) |[RSS Terra Noticias](#) | [Página Inicio Terra Noticias](#) | [Mapa Web](#) |

Otros enlaces:

[Conoce Terra en otros países](#) | [Aviso e Información legales](#) | [Anúnciate](#) | [Política de privacidad](#) | [Copyright 2010](#) | [Telefónica de España, S.A.U](#) |