

Diseño UX para un videojuego de la Facultad de Ingeniería de la UNLPam desde la perspectiva del Design Thinking.

Lafuente, G.J.^{1,2}; Llopis, S.¹ y Etcheverry, P.^{1,2}

¹Grupo DIVI (Grupo de Desarrollo e Innovación en Videojuegos), Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de la Pampa

²Grupo GIAU (Grupo de Investigación de Ambientes Ubicuos), Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de la Pampa

lafuente@ing.unlpam.edu.ar

RESUMEN

Se propone el diseño de la Experiencia del Usuario (UX) para el desarrollo de un videojuego RPG ambientado en la Facultad de Ingeniería de la UNLPam, utilizando estrategias de metodologías ágiles como marco de trabajo. El objetivo principal es crear una experiencia de juego inmersiva, educativa y divertida que permita a los jugadores explorar las diferentes carreras académicas de la Facultad de Ingeniería mientras se divierten. Tanto es así que el videojuego propone recrear el mundo de la Facultad, donde los jugadores se sumergen en un entorno dinámico en el cual el aprendizaje se mezcle con la socialización y la recreación. Presenta un escenario con un edificio moderno, amplios pasillos y espacios al aire libre, diseñados para fomentar el crecimiento académico y personal de los estudiantes. Pensado para que quienes lo jueguen, puedan vivir la experiencia y situarse en el rol de estudiantes de ingeniería, eligiendo una carrera de estudio para avanzar por las diferentes asignaturas hasta alcanzar el grado de recibirse. Para llevar a cabo el proyecto de desarrollo, la UX constituye un elemento fundamental, ya que se centra en la investigación de usuario, haciéndolo participe desde el inicio del proyecto, como un actor más del grupo de desarrollo. Para lograr mejores resultados y revalorizar el impacto de la experiencia de usuario en el desarrollo, se utiliza el enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) que tiene por objeto la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte. Se tiene en cuenta el contexto de uso, el cual involucra a los usuarios, plataformas y entorno donde se ejecutará el videojuego. Para ello, la metodología Design Thinking brinda un enfoque preciso para la UX, y se adapta muy bien a los requerimientos del proyecto.

Palabras clave: experiencia de usuario (UX), Design Thinking, videojuego RPG, gamificación.



UX design for a video game of the Faculty of Engineering at Unlpam from a Design Thinking perspective

ABSTRACT

This study presents a User Experience (UX) design framework for developing a role-playing game (RPG) set within the Faculty of Engineering at UNLPam, structured around agile methodology strategies. The primary objective is to create an immersive, educational, and enjoyable experience that enables players to explore the Faculty's diverse academic programs engagingly. The game aims to replicate the Faculty's environment, allowing players to immerse themselves in a dynamic setting where learning blends with social interaction and recreation. The in-game setting includes a modern building with expansive hallways and outdoor spaces designed to foster both academic and personal growth. The game is designed to provide players with a realistic experience of being engineering students, selecting a program of study, and progressing through various courses toward graduation. UX plays a critical role in the development process, as it prioritizes user research and involves users as key participants throughout the project. To enhance outcomes and emphasize the importance of UX in development, the project employs a User-Centered Design (UCD) approach, aimed at creating a product that addresses users' specific needs while maximizing satisfaction and ease of use. This approach considers the game's usage context, including user demographics, platforms, and execution environments. Design Thinking methodology is integrated into the UX approach, aligning closely with the project's requirements and offering a structured path for iterative design and testing.

Keywords: user experience (UX), Design Thinking, rpg video game, gamification.

