

# **ANEXO A. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

## **Preguntas de investigación**

Para cumplir con el objetivo de la investigación es necesario formular preguntas que dirijan la revisión de la literatura.

- Q.1. ¿Qué factores se deben tener en cuenta al evaluar la usabilidad de un videojuego?
- Q.2. ¿Qué heurísticas sobre usabilidad han sido implementadas para usabilidad de videojuegos?

## **Estrategia de Búsqueda y Selección**

Para disminuir la cantidad de información irrelevante se planteó una estrategia de búsqueda para la revisión de la literatura que consistió en la definición de una cadena de búsqueda que permitió la identificación de los estudios académicos necesarios. Después de evaluar diferentes opciones para la cadena de búsqueda, se definieron las siguientes cadenas:

- C1:** (“heuristic” OR “usability”)
- C2:** (“videogame” OR “games”)
- C3:** (“mechanic” OR “playability”)
- C4:** Año de publicación > 2010

Finalmente, la cadena resultante fue:

**C1 AND C2 AND C3 AND C4**

## **Proceso de búsqueda**

Las búsquedas avanzadas se dieron de forma electrónica mediante cuatro bases de datos reconocidas: Scopus, IEEE Xplore, Science Direct y ACM Digital Library. Sin embargo, debido a la delimitación que daban las palabras no fue posible conseguir mucha información sobre el tema que tenga menos de 6 años de antigüedad; la mayor parte de estudios que se realizaron referentes al tema tienen una mayor cantidad de años de antigüedad, no obstante, eso no significa que dejen de ser relevantes para el caso. Posteriormente, se

complementó la información obtenida con búsquedas adicionales en google scholar, además de descartar la literatura gris de los documentos que se obtuvieron.

Tabla 1. Cantidad de artículos encontrados con la revisión de la literatura.

<b>Base de Datos</b>	<b>Resultados de Búsqueda</b>	<b>Artículos Duplicados</b>	<b>Artículos Relevantes</b>
<b>Scopus</b>	108	-	6
<b>IEEE Xplore</b>	218	106	-
<b>ACM Digital Library</b>	161	75	1
<b>Science Direct</b>	140	82	-
<b>Total</b>	627	263	7

### **Criterios de inclusión y exclusión**

Cada estudio encontrado en las diferentes bases de datos fue evaluado mediante una rápida revisión de: Título, resumen, introducción y autor. Los resultados deben incluir al menos uno de los siguientes criterios considerados en este análisis:

- El estudio debe presentar el método de evaluación de usabilidad de videojuegos y sus resultados.
- El estudio implementa heurísticas de videojuegos dirigidas a las diferentes áreas de éste.
- El estudio explica las mecánicas de los videojuegos y su importancia al evaluar la usabilidad del mismo.

Asimismo, se excluyeron los resultados que presentaban alguna de estas condiciones:

- El estudio no presenta los resultados de la evaluación, sino solo la explicación de cómo se debería evaluar la usabilidad de un videojuego.
- El estudio no está relacionado con videojuegos.

De los siete documentos que se consideraban relevantes para el estudio, solo 4 lograron cumplir con los criterios exigidos. Dichos documentos están detallados en la siguiente tabla:

Tabla 2. Resultado de la revisión de la literatura.

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Año</b>
“The evolution of fun: Automatic level design through challenge modeling”	N. Sorenson, P. Pasquier	2010
“The Explanatory Power of Playability Heuristics”	Hannu Korhonen	2011
“GameFlow Heuristics for Designing and Evaluating Real-Time Strategy Games”	Penelope Sweetser, Daniel Johnson, Peta Wyeth, Anne Ozdowska	2012
“Fundamentals of Game Design”	E. Adams	2013

Finalmente, se pudo extraer la información necesaria para asentar las bases en las que este proyecto estará planteado.

