



Facultad de Ciencias de la Administración

**Carrera de Ingeniería de Sistemas y
Telemática**

Metodología basada en los modelos de aceptación
tecnológica para la evaluación de la jugabilidad de
videojuegos serios aplicados al emprendimiento

**Trabajo de titulación previo a la obtención del
grado en Ingeniero en Sistemas y Telemática**

Autor:

Esteban Rodrigo Maisincho Urgilés

Director:

Paúl Andrés Patiño León

Cuenca – Ecuador

2023

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, pues con sus enseñanzas han moldeado mi vida

AGRADECIMIENTO

Agradezco enormemente a la Universidad del Azuay por ayudarme a descubrir y desarrollar mis habilidades. A mi director Andrés Patiño y a las personas que me han ayudado compartiéndome sus conocimientos y experiencias para la elaboración de este trabajo.

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	i
Agradecimientos.....	ii
Índice de Contenidos.....	iii
Índice de Figuras.....	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de Anexos.....	vi
Resumen y Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Objetivos.....	1
Objetivo General.....	1
Objetivos Específicos.....	1
Marco teórico.....	1
Revisión de literatura.....	3
Métodos.....	5
Resultados.....	7
Conclusiones.....	18
Trabajos futuros.....	18
Referencias.....	18
Anexos.....	20

Índice de Figuras

Figura 1.....	3
Figura 2.....	7
Figura 3.....	11
Figura 4.....	15

Índice de Tablas

Tabla 1	6
Tabla 2	8
Tabla 3	10
Tabla 4	10
Tabla 5	12
Tabla 6	14
Tabla 7	14
Tabla 8	16
Tabla 9	16
Tabla 10	20

Índice de Anexos

Anexos 1	20
----------------	----

RESUMEN

En las últimas décadas, los videojuegos serios han adquirido una notable importancia en distintos ejes del aprendizaje y el conocimiento; sin embargo, las herramientas aplicadas para la evaluación de la jugabilidad, en variadas ocasiones no son adecuadamente adaptables a sus requisitos en progresivo avance. Con estos antecedentes, el presente estudio tiene por objetivo estructurar una propuesta para la evaluación de la jugabilidad aplicada a videojuegos serios, basada en el modelo de aceptación tecnológica (TAM) y en otros modelos de evaluación específicos. Para este efecto, se desarrolló una revisión literaria basada en la metodología PRISMA, a partir de la cual se identificó un grupo de elementos relacionados al modelo TAM y a la evaluación de la jugabilidad o usabilidad. Como resultado se plantea un modelo que adopta las principales características de sus predecesores y propone nuevas relaciones

Palabras clave: Emprendimiento, Jugabilidad, Modelo de aceptación tecnológica, TAM3, Usabilidad

ABSTRACT

In the last decades, serious video games have acquired remarkable importance in different axes of learning and knowledge; however, the tools applied for the evaluation of playability, on several occasions, are not adequately adaptable to their progressively advancing requirements. With this background, the present study aims to structure a proposal for the evaluation of playability applied to serious videogames, based on the Technology Acceptance Model (TAM) and other specific evaluation models. For this purpose, a literature review based on the PRISMA methodology was developed, from which a group of elements related to the TAM model and the evaluation of playability or usability were identified. As a result, a model that adopts the main characteristics of its predecessors and proposes new relationships was proposed.

Keywords: Entrepreneurship, Gameplay, TAM3, Technological Acceptance Model, Usability

Translated by:



Esteban Rodrigo Maisincho Urgiles