

# Videojuegos y Psicología.

## Aplicación de Conceptos de Human-Computer Interactions en Videojuegos.

Carlos González Tardón

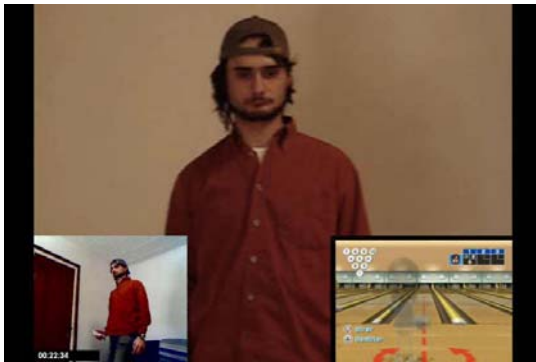
[www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com)

Master en Diseño y Programación de Videojuegos.

Universidad Europea de Madrid.

18 de Abril de 2008.

### Resumen de la clase:



Los videojuegos son una de las principales y más extendidas situaciones de Human-Computer Interaction, pese a ello muchos videojuegos se realizan sin tener en cuenta la ergonomía de los controles, las capacidades atencionales y manipulativas de quien lo va a usar, sistemas de valoración de la dificultad empíricos y útiles y un largo etcétera de pequeños detalles que diferencian un buen juego de uno incontrolable.

Es necesario conocer y tener en mente que un videojuego no tiene sentido sin un jugador y que el perfil del jugador puede ser muy variado, pero hay ciertas aspectos que son comunes a todas las personas. Esta charla pretende sentar ciertas bases teóricas y, sobre todo, prácticas sobre lo que cualquier desarrollador de videojuegos tiene que tener en mente cuando realiza y programa el software, a quién me dirijo y qué tipos de jugadores hay, dónde se debe colocar la información más relevante, cuántos canales de información sensorial se pueden utilizar a la vez, por qué no se puede poner información en color verde sobre un fondo rojo, qué es la inmersión y que factores le afectan, cómo generar verosimilitud...

### Breve Biografía:

Carlos González Tardón nació en Madrid en 1982 y se licenció en Psicología por la Universidad de Barcelona en 2004. Actualmente prepara en dicha universidad su tesis doctoral sobre la inmersión en videojuegos. Ha trabajado en el diseño de diversos modelos de vida artificial, inteligencia artificial y robótica, publicando diversos artículos y ponencias en congresos en estos campos. Su línea actual de investigación se desarrolla en el campo de la interacción humano-ordenador, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso de los videojuegos, con varias publicaciones ya realizadas. Ha participado en varios audiovisuales presentado en el Teatro Nacional de Tolouse, el Círculo de Bellas artes de Madrid y en el Palau de la Música de Barcelona, entre otros lugares. También ha impartido seminarios, talleres y conferencias en lugares como el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial del CSIC, el Instituto Cervantes de Rabat, su centro homónimo en Casablanca, el Centro de Arte de Sevilla, la Universidad de Oviedo o la Complutense de Madrid, entre otros.

Actualmente trabaja en la Unidad Docente de Casa Asia impartiendo charlas, conferencias y talleres sobre videojuegos. Más información en [www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com)