



COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Informe anual de avances de los proyectos de investigación

Convocatoria (Año):	2015	Etapa: Enero a Dic	De 2015
Título del proyecto:	Diseño, desarrollo y evaluación de un videojuego educativo basado en el aprendizaje situado a través del concepto de Juego Transformacional		
Responsable del proyecto:	Mtro. Roberto Razo Rodríguez		
Departamento, Centro o Instituto:	Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura		

1.- Avances relevantes del proyecto en la etapa:

<ol style="list-style-type: none">1. Examen Pre-Doctoral en Educación de las Ciencias, Ingenierías y Tecnologías2. Ponencia en GLS 2015 (<i>Game Learning Society</i> - Universidad de Wisconsin - Madison)3. Proyecto de ASE III - Arturo Rojas Castro Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación Ibero Puebla - Importancia del Arte Conceptual en Videojuegos Educativos4. Prototipo del juego (50%)

2- Objetivos y productos declarados en el proyecto:

<p>Objetivo declarado:</p> <ul style="list-style-type: none">- Diseñar, desarrollar y evaluar un videojuego educativo utilizando como base pedagógica el aprendizaje situado y un modelo construido con: los principios del aprendizaje basados en los videojuegos, las necesidades de satisfacción en la experiencia del jugador y el concepto de juego transformacional; para enseñar las bases de la investigación etnográfica en alumnos del área de diseño.
<p>Productos declarados:</p> <ul style="list-style-type: none">- Establecer la relación entre los principios de aprendizaje basados en los videojuegos (Gee, 2004), los conceptos de motivación y las necesidades de satisfacción en la experiencia de los jugadores (Autor, año) y el concepto de Juego Transformacional (Barab, 2010).

- Realizar una propuesta metodológica para el diseño de un videojuego que permita al alumno aprender de una manera situada y contextualizada dentro de un entorno virtual.
- Diseñar, crear y evaluar una experiencia que tenga como base la metodología planteada.
- Realizar pruebas de usabilidad, aprendizaje y motivación del prototipo desarrollado a un grupo de alumnos y reportar los resultados
- Establecer las necesidades de un equipo de trabajo para el desarrollo de videojuegos para el aprendizaje.

3.-Resultados generados:

- Se establecieron los principios de aprendizaje basados en los videojuegos (Gee, 2004), los conceptos de motivación y las necesidades de satisfacción en la experiencia de los jugadores (Autor, año) y el concepto de Juego Transformacional (Barab, 2010).
- Se realizó una presentación como Working Examples en el congreso Games Learning and Society 2015 que se integrará a las memorias del evento.
- Se estableció la propuesta metodológica de acuerdo a la problemática detectada (falta de motivación para generar empatía en los alumnos de Diseño de la Ibero Puebla).
- Se diseñaron los instrumentos para evaluar la experiencia metodológica plateada.
- Se produjo el Prototipo en un 50%.

4.-Formación de recursos humanos, mencionando si han obtenido algún grado, con presupuesto del proyecto hasta la fecha de entrega de este informe (mencionar nombre, número del estudiante y nivel):

N/A

5.- Observaciones relevantes al ejercicio del presupuesto (mencionar si habrá remanente para 2016 y si se solicitarán nuevos fondos):

N/A

6.- Desviaciones a las metas comprometidas en la etapa:

- El prototipo todavía sigue en producción, falta establecer diálogos y terminar el entorno virtual junto con los elementos contextuales.
- Falta la etapa de implementación del estudio y análisis de resultados.
- Falta resolver las necesidades para el equipo de trabajo que será parte del resultado del proyecto de investigación.

7.- Acciones consideradas para corregir las desviaciones:

Establecer la recalendarización de entregas para lograr los siguientes objetivos:

- Continuar en el desarrollo del prototipo.
- Implementar el estudio y analizar los resultados.
- Establecer las necesidades para el equipo de trabajo.

8.- Compromisos para el período siguiente:

Terminar las etapas que no se alcanzaron debido a la desviación del objetivo.

9.- Programas docentes a los que apoya:

Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación

10. Impacto del proyecto en la docencia o en actores y organizaciones sociales:

- Se espera contar con una base metodológica para proyectos similares a futuro.
- Establecer nuevas líneas de investigación tanto para la licenciatura como para el posgrado, incluido el diplomado en videojuegos programado para marzo del presente año.
- Que la investigación sea el pilar para la vinculación con proyectos CONACYT y proponer un proyecto más ambicioso para impulsar la industria de los videojuegos.
- Vincular a profesores, alumnos y exalumnos en proyectos de investigación e innovación con un enfoque social pertinente a los objetivos de la universidad.

ROBERTO RAZO RODRÍGUEZ

Nombre del responsable del proyecto

11 DE DICIEMBRE 2015

Fecha