



Detección de requerimientos óptimos en el diseño de un juego serio

PhD Student: René Ulises González Arroyo University of Guadalajara (CUCEA)
Department of Information Technology
Guadalajara, México

Abstract:

"El uso de videojuegos con fines educativos se presenta como una opción para reforzar la educación. A pesar de ser un tópico que goza de gran popularidad, este tipo de juegos sólo son utilizados en educación formal y no formal con fines de investigación. Estos no cuentan con la misma difusión que los juegos comerciales, debido a que no es posible cuantificar su efectividad. La generación del contenido del juego y la recolección de los eventos del mismo, no son suficientes para la medición de la efectividad, ya que estos no reflejan cómo el usuario, mediante la mecánica de juego adquiere nuevas habilidades, para obtener una medición que permita reflejar los beneficios que supone el uso de juegos serios, es necesario tener en cuenta cómo el usuario obtendrá dichas habilidades al momento de diseñar el juego y no dar por sentado que por tener contenido educativo el usuario aprenderá al utilizar el juego. En la presente investigación se busca generar un proceso de diseño de juegos serios que permita la cuantificación de su efectividad mediante el uso de la analítica de juegos serios y redes de petri."
