****

**Énfasis profesional**

**“Estructura de gamificación Edu-game”**

**Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas**

**1. Fecha de creación:** Día: 28 Mes: Noviembre Año: 2017

**2. Datos de los autores**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombres** | Alejandro Daza Truque  Andrés Mauricio Guevara Riveros  Richardth Hermes Orozco  Angie Melissa Gomez |
| **Documentos de Identidad** | 1.015.424.062 de Bogotá  79.689.221 de Bogotá  1.020.760.777 de Bogotá  1.019.074.600 de Bogotá |
| **Nacionalidad** | Colombiano  Colombiano  Colombiano  Colombiano |
| **Ocupación** | Estudiantes Ingeniería de Sistemas, Politécnico Grancolombiano |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Diego Iván Oliveros Acosta |
| **Documento de Identidad** |  |
| **Nacionalidad** | Colombiano |
| **Ocupación** | Coordinador de la línea de Ingeniería de Software, Politécnico Grancolombiano |

**3. Datos Generales:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Facultad** | Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas |
| **Programa(s) Académico(s)** | Ingeniería de Sistemas |
| **Nombre del Proyecto** | Edu-game |
| **Modalidad de Proyecto** | Presencial |
| **Nombre del Docente de Planta**  **encargado del Proyecto** | Diego Iván Oliveros Acosta |
| **Correo electrónico del Docente de Planta encargado del Proyecto** | [dolivero@poligran.edu.co](mailto:dolivero@poligran.edu.co) |
| **Asignatura(s) Asociada(s)** | Gerencia de proyectos informáticos  Educación ambiental. |
| **Justificación del Proyecto** | Con el siguiente trabajo se pretende desarrollar una metodología de gamificación que Incluya técnicas y dinámicas propias de los juegos en actividades educativas dentro de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano que motive a los estudiantes y los incentive a participar en ellas, manteniendo una atención constante de los estudiantes en el salón de clases ya que después de cierto tiempo las clases empiezan a ser monótonas y puede hacer que el estudiante se desconcentre, baje su participación y disminuya su rendimiento académico.  Las técnicas de gamificación son adecuadas ya que se busca por medio de técnicas y dinámicas de juego animar a las personas a realizar tareas que consideran monótonas y no tienen alto interés, sacando provecho del interés natural de las personas por jugar y competir. Por esta razón, se quiere construir un software con técnicas de gamificación que fomente la participación de los estudiantes en encuestas de satisfacción. |
| **Competencias a desarrollar** | - Motivación por el aprendizaje  - Aprendizaje más significativo  - Compromiso o vinculación  del estudiante con el contenido  y con las tareas.  - Resultados más medibles (niveles, puntos y bonificaciones  o recompensas).  -Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.  - Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online |
| **Metodología** | Se utilizaron dos metodologías, la de gerencia de proyectos de PMI y la metodología RUP (Rational Unified Process) , con las cual se realizó toda la estructuración del proyecto las cuales permitieron realizar el despliegue de cada una de las fases planificadas para llevar a cabo la implementación de la metodología de gamificación. |
| **Producto(s) esperado(s)** | * Estructura de gamificación para la asignatura de cultura ambiental. * Juego Edu-game v2. * Juego de Unity 3D version 7.5. |

**4. Descripción del software**

Se desarrollaron dos juegos con elementos de estructura de la metodología de gamificación para la asignatura de cultura ambiental, en donde se realizaron dos prototipos funcionales:

**4.1. Edu-game**

Juego de competencia por niveles con varias preguntas en secuencia en donde el estudiante aprende conceptos de la materia.

**4.2. Juego de Unity 3D**

Juego en forma de match que enseña al estudiante a relacionar conceptos de la materia.