



Universidad
Tecnológica de Panamá
Vicerrectoría de
Investigación,
Postgrado y Extensión

Grupo de Investigación Gamificación

Sede: Panamá

Unidad: Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CIDITIC).

Coordinador: Mgter. Anthony J. Martínez R.

Correo: anthony.martinez@utp.ac.pa

Objetivo General

Fomentar la gamificación en el diseño de proyectos, procesos, programas, aplicaciones y metodologías, que afecten a las personas con el fin de motivarlas para conseguir que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos. Así como, incentivarlos a participar, compartir e interactuar en alguna actividad de forma individual o con la comunidad en general, de manera eficaz, dinámica y que la misma pueda ser utilizada para alcanzar metas en todo tipo de ámbitos y sectores logrando un engagement (compromiso) de los participantes.

Objetivos Específicos

- Capacitar al personal de la UTP en el área de tecnologías emergentes, tales como gamificación, serious games y Game based Learning para su aplicación en el desarrollo de nuevos modelos de inducción y aprendizaje.
- Diseñar una estrategia a seguir para llevar a cabo eficazmente con la incorporación de estrategias de gamificación a un proyecto real.
- Adoptar mecánicas de juego a través de la gamificación para la generación de cambios positivos y entretenidos en actividades de enseñanza rutinarias y aburridas.
- Divulgar las ventajas que posee la gamificación en diferentes escenarios de enseñanza.

Misión

Utilizar la gamificación para el diseño y desarrollo de proyectos en diversas áreas que contribuyan al mejoramiento del proceso de aprendizaje, desarrollo profesional y realización de funciones; mediante el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, concentración, esfuerzo, fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.

Visión

Ser un grupo de investigación reconocido y valorado tanto a nivel nacional como internacional, en el desarrollo de proyectos aplicando técnicas de gamificación.

Áreas de Investigación:

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S).

Línea de Investigación

- **Gamificación:** es aplicar estrategias, mecánicas y reglas del diseño de juegos y videojuegos en entornos no jugables y cotidianos. Es decir, la gamificación es la manera en cómo aplicamos técnicas y modos de pensar utilizadas por los diseñadores en los videojuegos a las actividades de la vida diaria motivando y cambiando el comportamiento de las personas para lograr un beneficio en particular.
- **Serious Games (Juegos Serios):** se centra en el diseño específico del proceso de aprendizaje mediante la creación de juegos o videojuegos para aprender o comprender sobre habilidades y conocimientos útiles en contextos profesionales para el desarrollo personal, aprendizaje u otros fines diferentes del puro entretenimiento, en formas predefinidas a través de entornos inmersivos gráficos (gráficos 2D/3D, sonido y animación) e interactivos con formato de juego
- **Simuladores Gamificados:** se centra en el diseño específico del proceso de aprendizaje mediante la creación de escenarios reales en contextos profesionales, en formas predefinidas a través de entornos inmersivos gráficos (gráficos 2D/3D, sonido y animación) e interactivos con elementos de juego sin llegar a ser un serious game.
- **Game-based Learning (Aprendizaje basado en juegos):** en esta metodología se trabaja para conseguir un objetivo, tomando acciones y experimentando las consecuencias de las mismas a lo largo del camino. Se tendrán errores en un ambiente libre de riesgo, y por medio de la experimentación se tendrá un aprendizaje activo al conocer cómo se realizan las cosas de forma correcta.

Vinculación

Integrantes del Grupo:

Docentes: Dr. Ramfis Miguelena, Mgter. Luiyiana Del Carmen Pérez

Investigadores: Mgter. Anthony J. Martínez R., Mgter. María de Jesús Díaz Q.

Administrativos: Licda. Yenny Ochomogo, Licda. Katherine Moreno, Licda. Maruquel González.

Estudiantes: Carlos Quintero, Daniela Campos, Luis Mendoza, Edgardo Pittí.

Colaboradores Externos: Juan Valera Mariscal.