

Diseño de Videojuegos Educativos

Metodología de investigación/diseño

Disertación presentada por

René St. Pierre

Ph.D.

Doctorado en Estudios y Prácticas del Arte
Universidad de Quebec en Montreal (UQAM)

Traducción: **Anibal Menezes**
amenezes@imagecampus.com.ar



Diseño de Videojuegos Educativos

Metodología de investigación/diseño



Objetivo

Este método tiene la intención de asistir a artistas y diseñadores en el complejo proceso de diseño de videojuegos educativos. Es para profesionales que trabajen en las áreas de la cultura, educación, ciencia, arte, comunicación, investigación y experimentación.

Contenido

El sitio está compuesto de cuatro cápsulas que describen el potencial de los videojuegos educativos mientras presenta los conceptos teóricos y prácticos necesarios para entender y practicar el diseño multimedial. Las cápsulas están acompañadas por ejemplos de juegos educativos que se podrán probar, un glosario para expandir la comprensión del asunto y una lista de sitios web que se vinculan a las temáticas del diseño de juegos educativos.



CÁPSULA 1: EL CAMPO DE LA MULTIMEDIA

Las aplicaciones multimedia vienen en varios formatos y se adecúan a una variedad de necesidades de usuarios.

Esta cápsula define el concepto de multimedia interactiva y describe los principales tipos y usuarios finales de sus aplicaciones. También define el proceso de desarrollo de aplicaciones multimedia, incluyendo las funciones laborales, el rol del diseñador/guionista y los aspectos de software y hardware útiles para el diseño, producción y diseminación de proyectos multimedia.



CÁPSULA 2: NARRATIVA E HIPERMEDIA

La práctica del diseño hipermedial implementa nuevas formas de jugar, comunicar y aprender. Los Interactores son el centro de un sistema dinámico en el cual se convierten en participantes activos que trabajan con los elementos de un espacio narrativo.

Esta cápsula pretende hacer que los diseñadores/guionistas estén atentos respecto a algunos aspectos del lenguaje cinematográfico que debe ser usado en proyectos de escritura multimedial. También define las características hipermediales, las formas que pueden tomar y la diferencia entre los procedimientos operativos a través de los cuales los usuarios pueden interactuar con el contenido hipermedial.



CÁPSULA 3: EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

La práctica de los videojuegos fomenta algunos procesos afectivos, cognitivos y comunicacionales que allanan el camino para la emergencia del conocimiento.

En primer lugar, esta cápsula coloca las tendencias cambiantes en cuanto a los videojuegos educativos en una perspectiva histórica. Después, identifica las principales corrientes teóricas que pueden inspirar a los profesores y diseñadores a desarrollar escenarios de aprendizaje adaptados a los videojuegos educativos. Por último, esta cápsula describe un área emergente de la investigación concentrada en el aprendizaje a través de videojuegos ya existentes y usados por el público en general y los videojuegos específicamente creados con contextos pedagógicos particulares en mente.



Diseño de Videojuegos Educativos

Metodología de investigación/diseño

CÁPSULA 4: EL MODELO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Fuera de la complejidad de formas, métodos, técnicas y procedimientos emerge un modelo diseñado para simplificar el trabajo del diseño multimedial.

Esta cápsula describe un modelo sistémico que trae el proposito de un proyecto de diseño de un videojuego educativo junto con todos los componentes de información, interfaz y interactividad necesarios. También presenta los elementos indispensables que deben ser parte de las especificaciones del diseño multimedial.

