

NUMERO DE PROYECTO: 178211

EMPRESA BENEFICIADA: CICAINTE, S. DE R. L. DE C. V.

TÍTULO DEL PROYECTO:

CREACIÓN DE COMUNIDADES TECNOLÓGICAS DE APRENDIZAJE SUSTENTABLES, QUE ESTIMULEN LA CREATIVIDAD Y COLABORACIÓN PARA EL DESARROLLO EDUCATIVO Y COMERCIAL DE VIDEOJUEGOS



COMUNIDADES DE
DESARROLLADORES
DE VIDEOJUEGOS



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



OBJETIVO DEL PROYECTO:

Objetivo pedagógico: Desarrollar e implementar la estrategia de aprendizaje basado en el desarrollo de videojuegos usando los motores Brain Builder y GameSalad en escuelas secundarias y preparatorias de México, como herramienta educativa que apoye el desarrollo de la creatividad, autoestima, colaboración y competencias para la vida y curriculares definidas en las reformas educativas en las asignaturas de matemáticas, ciencias, español, inglés, geografía e historia.

Objetivo científico y tecnológico: Mejorar técnicamente los motores Irrlicht y Ogre3D anexándoles módulos que permitan desarrollar videojuegos de alta calidad, más interactivos y realistas, con aplicaciones en realidad aumentada y mecatrónica.

Objetivo de negocio: Desarrollar el modelo de negocio de las comunidades sustentables de desarrolladores de videojuegos usando los motores de videojuegos BrainBuilder, GameSalad, Irrlicht y Ogre3D para propósitos educativos y comerciales.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS: Se están desarrollando tres prototipos que permiten cumplir cada uno de los objetivos generales del proyecto. Se partió de la capacitación especializada al personal de la empresa en diferentes lenguajes de programación orientados al desarrollo de videojuegos, en motores de videojuegos open source, en creatividad y en la aplicación de talleres donde se está enseñando a estudiantes de secundaria y bachillerato a construir sus propios videojuegos.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: El proyecto consiste en la creación de tres prototipos. El primer prototipo consiste en el desarrollo de una estrategia didáctica nueva en la cual los alumnos desarrollan sus propios videojuegos. El segundo prototipo consiste en agregarles módulos y librerías nuevas a los motores de videojuegos Irrlicht y Ogre3D, que permitan construir videojuegos más interactivos utilizando herramientas de realidad aumentada y mecatrónica, que los que actualmente existen en el mercado. Finalmente, el tercer prototipo consiste en la construcción de una estrategia de mercadotecnia que permita comercializar los productos hechos con los dos primeros prototipos del proyecto de manera sustentable en la región.

RESULTADOS DEL PROYECTO: El proyecto está planeado para ser terminado en el año 2013. En este momento se tiene un avance significativo en el desarrollo de los tres prototipos señalados anteriormente.

IMPACTOS DEL PROYECTO: El proyecto tendrá un fuerte impacto en el sector educativo al proporcionar una forma sencilla pero creativa y desafiante una herramienta con la cual los alumnos puedan desarrollar diversas habilidades, y en el desarrollo de pequeños negocios cuya estrategia será proporcionar a los clientes videojuegos que les permitan tener una interacción con sus clientes.