

NUMERO DE PROYECTO: 196142

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

TÍTULO DEL PROYECTO:

CREACIÓN DE COMUNIDADES DE APRENDIZAJE SUSTENTABLES, QUE ESTIMULEN LA CREATIVIDAD Y COLABORACIÓN PARA EL DESARROLLO EDUCATIVO Y COMERCIAL DE VIDEOJUEGOS (PARTE 2)



OBJETIVO DEL PROYECTO:

Objetivo pedagógico: Desarrollar e implementar la estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en el desarrollo de videojuegos usando los motores BrainBuilder 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:

Desarrollo de la estrategia de enseñanza y aprendizaje basada en el desarrollo de videojuegos.

Desarrollo de videojuegos con los motores Irrlicht y Ogre3D.

Creación de comunidades de desarrolladores de videojuegos.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

En este proyecto se apoya el potencial de motores de videojuegos, que por una parte no requieren saber programar para desarrollar la creatividad de los estudiantes y habilidades como la colaboración y el desarrollo de proyectos, a través de la creación de sus propios videojuegos, y por otra parte, de motores open source 3D, que permiten anexarles módulos en realidad aumentada, flujo óptico y mecatrónica para hacer videojuegos más interactivos.

RESULTADOS DEL PROYECTO:

Se desarrolló una nueva estrategia didáctica basada en el desarrollo de videojuegos, se anexó módulos en realidad aumentada, flujo óptico y mecatrónica a dos motores de videojuegos open source 3D y se crearon 6 comunidades de desarrolladores de videojuegos en el país.

IMPACTOS DEL PROYECTO:

Mejorar a mediano plazo conocimientos y habilidades en los estudiantes de secundaria y bachillerato que participen en los talleres de videojuegos

Participar en el desarrollo de motores de videojuegos 3D.

Crear comunidades de desarrolladores de videojuegos sustentables económicamente.