

Tecnologías emergentes y realidad virtual: experiencias lúdicas e inmersivas

Coordinadoras:
Gloria Olivia Rodríguez-Garay
Martha Patricia Álvarez-Chávez
Cristina Martín Jiménez

TECNOLOGÍAS EMERGENTES
Y REALIDAD VIRTUAL:
EXPERIENCIAS LÚDICAS E INMERSIVAS

— Colección *Comunicación y Pensamiento* —

**TECNOLOGÍAS EMERGENTES
Y REALIDAD VIRTUAL:
EXPERIENCIAS LÚDICAS E INMERSIVAS**

Coordinadoras

Gloria Olivia Rodríguez-Garay
Martha Patricia Álvarez-Chávez
Cristina Martín Jiménez

Autores

(por orden de aparición)

Gloria Olivia Rodríguez-Garay
Martha Patricia Álvarez-Chávez
Cristina Martín Jiménez
Ramón Iván Barraza Castillo
Alejandra Lucía De la Torre Rodríguez
Silvia Husted Ramos
Tayde Edith Mancillas Trejo
Pablo Martín Ramallal
Antonio Merchán Murillo
M. J. Agudo-Martínez
Isaac López Redondo
Ricardo Martínez Cantudo
Perla Bricel Carranza Martínez
Valéria Boelter



Esta publicación ha recibido una ayuda del VI Plan Propio de investigación y Transferencia de la Universidad de Sevilla. 2019. Resolución de la Comisión de Investigación de fecha 29 de abril de 2019 por la que se resuelve la convocatoria de Ayudas para Organizar Congresos y Reuniones Científicas con Proyección Internacional. (III.2).

Referencia: VIPPIT-2019-III.2.

TECNOLOGÍAS EMERGENTES Y REALIDAD VIRTUAL:
EXPERIENCIAS LÚDICAS E INMERSIVAS

Ediciones Egregius

www.egregius.es

Diseño de cubierta e interior: Francisco Anaya Benitez

© Los autores

1ª Edición. 2019

ISBN 978-84-18167-08-9

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Egregius Ediciones ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

Colección:
Comunicación y Pensamiento

Los fenómenos de la comunicación invaden todos los aspectos de la vida cotidiana, el acontecer contemporáneo es imposible de comprender sin la perspectiva de la comunicación, desde su más diversos ámbitos. En esta colección se reúnen trabajos académicos de distintas disciplinas y materias científicas que tienen como elemento común la comunicación y el pensamiento, pensar la comunicación, reflexionar para comprender el mundo actual y elaborar propuestas que repercutan en el desarrollo social y democrático de nuestras sociedades.

La colección reúne una gran cantidad de trabajos procedentes de muy distintas partes del planeta, un esfuerzo conjunto de profesores investigadores de universidades e instituciones de reconocido prestigio. Todo esto es posible gracias a la labor y al compromiso de los coordinadores de cada uno de los monográficos que conforman este acervo.

Editora científica

Rosalba Mancinas-Chávez

Editor técnico

Francisco Anaya Benítez

Consejo editorial

Ramón Reig (*Universidad de Sevilla*)

José Ignacio Aguaded Gómez (*Universidad de Huelva, España*)

Ma. del Mar Ramírez Alvarado (*Universidad de Sevilla, España*)

Augusto David Beltrán Poot (*Universidad Autónoma de Yucatán, México*)

Rafael Marfil Carmona (*Universidad de Granada*)

Amor Pérez Rodríguez (*Universidad de Huelva*)

Carmen Marta-Lazo (*Universidad de Zaragoza*)

Gloria Olivia Rodríguez Garay (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

M^a. Ángeles Martínez (*Universidad de Sevilla, España*)

Marta Pulido (*Universidad de Sevilla, España*)

Martha Elena Cuevas Gómez (*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México*)

Martha Patricia Álvarez Chávez (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

Edita:

●●●●
●●●●
●●○●
●●●●
EGREGIUS
ediciones

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
<i>Gloria Olivia Rodríguez-Garay, Martha Patricia Álvarez-Chávez y Cristina Martín Jiménez</i>	
CAPÍTULO I. Hackathon: experiencia educativa con tecnologías aplicadas al desarrollo de Apps y videojuegos para solución de problemas medioambientales y de autoempleo	11
<i>Gloria Olivia RodríguezGaray, Martha Patricia ÁlvarezChávez y Ramón Iván Barraza Castillo</i>	
CAPÍTULO II. Fortalecimiento de las habilidades comunicativas a través de un proyecto de modelado en 3D y realidad virtual inmersiva. Una experiencia educativa con enfoque en la tradicional celebración mexicana “Día de Muertos”	41
<i>Alejandra Lucía De la Torre Rodríguez, Silvia Husted Ramos y Tayde Edith Mancillas Trejo</i>	
CAPÍTULO III. I-Learning: realidad aumentada como ciberapoyo inmersivo para la educación	73
<i>Pablo Martín Ramallal y Antonio Merchán Murillo</i>	
CAPÍTULO IV. Realidad Virtual y BIN: inmersión en la arquitectura ..	91
<i>M. J. Agudo-Martínez</i>	
CAPÍTULO V. La representación del periodista en el videojuego: ¿una visión romántica de la profesión?	103
<i>Isaac López Redondo y Ricardo Martínez Cantudo</i>	
CAPÍTULO VI. Diseño conceptual de una web app con base en los elementos de la experiencia de usuario para la prevención del “sexting”	125
<i>Perla Bricel Carranza Martínez y Silvia Husted Ramos</i>	
CAPÍTULO VII. Museografía, gastronomía e historia: o catálogo aumentado	153
<i>Valéria Boelter</i>	

HACKATHON: EXPERIENCIA EDUCATIVA CON TECNOLOGÍAS APLICADAS AL DESARROLLO DE APPS Y VIDEOJUEGOS PARA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIOAMBIENTALES Y DE AUTOEMPLEO

Dra. Gloria Olivia RodríguezGaray

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Dra. Martha Patricia ÁlvarezChávez

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Dr. Ramón Iván Barraza Castillo

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Resumen

La aplicación de la tecnología digital en la educación posibilita el desarrollo de experiencias colaborativas, lúdicas y de competencias en donde el desarrollo de habilidades para la estructura, funcionalidad y expresividad de la comunicación y el diseño se conjugan y dan apertura a la creatividad estudiantil para el fortalecimiento de conocimientos y valores. En el marco del Hackathon 2018: Emprendimiento y Medioambiente de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México) como experiencia de creatividad y desarrollo de Apps y videojuegos, enfocados a la solución de problemas reales, se formó de manera integral a los participantes en un ambiente propicio para la adquisición de competencias para la vida, el equilibrio entre saberes, el fortalecimiento de habilidades críticas y creativas, destrezas y sólidos valores. Utilizando una metodología para el proceso creativo se identificaron los criterios que llevaron a los estudiantes a construir los ambientes virtuales, la narrativa para videojuegos y las aplicaciones móviles. Asimismo, se les consultó a los estudiantes, a través de un cuestionario, cuál fue el aprendizaje obtenido con su participación en el Hackathon desde su práctica escolar. En este trabajo se presentan los hallazgos del análisis, toma de decisiones, creación, aplicación de conocimientos, colaboración para la mejora de la interacción y el proceso del aprendizaje autogestivo de los participantes.

Palabras clave

Tecnología digital, Comunicación virtual, Videojuegos, Diseño, Aprendizaje autogestivo.