



Investigadores de la UGR premiados en el XII Congreso Internacional de Interacción Persona Ordenador

Fecha Martes, 20 de septiembre de 2011

En Noticias Radio Granada

Por el artículo "Enriqueciendo la evaluación de videojuegos", cuyos autores han sido José Luis González, Francisco Luis Gutiérrez y Rosa M^a Gil. Supone un reconocimiento de la comunidad científica al trabajo realizado por el Laboratorio de Investigación de Videojuegos y E-Learning dentro del grupo de investigación GEDES de la UGR.

En la edición de este año del XII Congreso Internacional de Interacción Persona Ordenador -Interacción 2011- celebrado en Lisboa, se ha concedido el premio "Jesús Lorés" al mejor artículo a miembros de la Universidad de Granada por el artículo "Enriqueciendo la evaluación de videojuegos". Cuyos autores han sido José Luis González, miembro del grupo de Investigación GEDES y del Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning (LIVE) de la Universidad de Granada; Francisco Luis Gutiérrez, profesor en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada, miembro del grupo de Investigación GEDEA y director de LIVE; y Rosa M^a Gil, de la Universidad de Lleida.

Interacción 2011 es el congreso internacional de habla hispana más importante a nivel mundial que tiene como principal objetivo promover y difundir los avances recientes en el área de la Interacción Persona-Ordenador, tanto a nivel académico como empresarial. El congreso pretende, entre otras cosas, poner en contacto a diferentes grupos de investigación de todo el mundo, principalmente hispano parlantes, para establecer vínculos de colaboración, así como potenciar la relación entre la Universidad y la Empresa en todos los temas relacionados con IPO.

Este premio supone un reconocimiento de la comunidad científica al trabajo realizado por el Laboratorio de Investigación de Videojuegos y E-Learning dentro del grupo de investigación GEDES de la Universidad de Granada, pionero en la forma de determinar la Experiencia de Usuario en dispositivos de ocio y entretenimiento.

En este estudio se usó de ejemplo el videojuego Castlevania Lords of Shadow, uno de los videojuegos más vendidos en el año 2010/2011 gozando de una excelente crítica internacional, además de ser un producto español.

Los videojuegos son un campo de importante avance en el sector interactivo en la actualidad. Ante esta realidad, es necesario analizar en profundidad la Experiencia del Usuario (UX) en busca de factores que repercutan en la aceptación del producto por parte de los usuarios. Este trabajo muestra cómo completar la información existente sobre la UX respecto a la Jugabilidad con técnicas de análisis hedónico tales como el impacto emocional y cultural, las cuales provocan que la UX sea diferente entre los distintos perfiles de jugadores. El supuesto

práctico de este trabajo está realizado sobre el videojuego Castlevania: Lords of Shadow. Uno de los videojuegos españoles más aclamados en los últimos años, desarrollado en España.

LIVE (Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning), dentro del grupo de investigación GEDES (Grupo de Especificación, Desarrollo y Evolución de Software), centra su labor investigadora en el estudio de los videojuegos, y posteriormente su uso en vertientes educativa, sociales, de rehabilitación y de integración.

Las investigaciones de LIVE tratan de fomentar la inclusión de los videojuegos como herramientas que pueden aportar numerosos beneficios tanto al desarrollo cognitivo en sí mismo, como a las habilidades sociales, interés por la materia, concentración y motivación... Desde este punto de vista, según explica José Luis González Sánchez, doctor en Informática por la Universidad de Granada, miembro del grupo de Investigación GEDES y de LIVE de la UGR, “nos centramos en conseguir videojuegos en los que el jugador centre su interés en jugar, escondiendo en este proceso el contenido educativo/rehabilitación. Siendo el videojuego un motor del proceso educativo, de integración social, o de rehabilitación”. Y añade: “Una de nuestras líneas de investigación se centra en el análisis de la jugabilidad como medida del interés y atención que despierta el videojuego en los jugadores.

En este sentido, LIVE trata de medir cuánto de jugable es un juego en cada una de las facetas definidas: jugabilidad intrínseca, mecánica, interactiva, intrapersonal e interpersonal. El valor de cada una de estas facetas se obtiene por medio de la evaluación de un conjunto de métricas definidas a tal efecto. Con este análisis se puede conseguir una experiencia de jugador más positiva que garantice el éxito del videojuego”.

También se interesan en el juego/aprendizaje en grupo, ya sea de forma colaborativa o cooperativa. Las bondades de este tipo de juego/aprendizaje están ampliamente avaladas por la comunidad científica. En este sentido, LIVE tiene como objetivo incluir estas técnicas en el contexto de los videojuegos educativos, de tal forma que el alumno pueda aprovecharse de las ventajas del uso de videojuegos como herramienta educativa y de la mejor calidad del aprendizaje obtenido por medio de técnicas colaborativas.

Por otro lado, LIVE está centrado en videojuegos accesibles y de ayuda a la rehabilitación sanitaria, donde junto a otros profesionales ayuda a crear videojuegos que hagan que el proceso de rehabilitación sea más motivador y entretenido para el usuario. (<http://lsi.ugr.es/~juegos>)

Noticia publicada en: [radiogranada.es](http://www.radiogranada.es)
<http://www.radiogranada.es>

Enlaza esta noticia:
<http://www.radiogranada.es/modules.php?name=News&file=article&sid=70648>