

Integrative Artistic Project Based on E-sports and Gamification

Proyecto Artístico Integrador Basado en E-sports y Gamification

Karil Ayala Mendoza, Miguel Jurado García & Daniel Tello Beltran

kayala318@unab.edu.co - mjurado850@unab.edu.co - dtello@unab.edu.co

6436111 Ext-396

Grupo de Investigación en Preservación e Intercambio Digital de Información y Conocimiento (Prisma)

Abstract— This project presents the methodology for the realization of an electronic sports tournament, from the multidisciplinary hotbed BlackSheeplab, of the Autonomous University of Bucaramanga. Where students from areas such as audiovisual arts, systems engineering, mechanical engineering and hotel management and tourism, join their skills to development the tournament. In order to encourage research and creativity, from each of the strengths of the hotbed members. An academic event is held within the framework of the celebration birthday of the audiovisual arts program called COPA UNAB, selecting the video game League of Legends. In an initial stage, strategies, proposals and designs that allow the realization of the event are formulated. With a clear structure to follow, the students from their knowledge and areas of interest develop several works. Among the most important is a 3D animation with characters from the game, relating with representative elements of the organizing programs and the autonomous university of Bucaramanga. Due to the impact obtained, from the Unab, it is beginning to create spaces focused on the development of this kind activities, and implementing strategies from gamification as an educational resource.

Keywords— E-Sports, Animation, Hotbed, Gamification, Multidisciplinary.

Resumen— Este Proyecto presenta la metodología, para la realización de un torneo de E-sports, desde el semillero multidisciplinar BlackSheeplab, de la universidad Autónoma de Bucaramanga. En donde los estudiantes de áreas como Artes audiovisuales, ingeniería de sistemas, Ingeniería Mecatrónica y Administración Hotelera y turística, unen sus habilidades para el desarrollo del torneo. Con la finalidad de incentivar la investigación y creatividad, desde cada una de las fortalezas de los integrantes del semillero. Se lleva a cabo un evento académico, dentro del marco de la celebración del cumpleaños del programa de artes audiovisuales denominado COPA UNAB, seleccionando el videojuego League of Legendspor la popularidad entre los estudiantes. En una etapa inicial se formulan estrategias, propuesta y diseños que permitan la realización del evento basandonos en videojuegos que permitan interactuar sin problemas con los estilos de aprendizaje de los estudiantes para el fomento de la creatividad en el área de desarrollo de videojuegos. Con una estructura clara a seguir, los estudiantes desde sus conocimientos y áreas de interés desarrollan varias obras. Entre las más destacadas se encuentra una animación en 3D con personajes del juego, relacionando elementos representativos de los programas organizadores y la universidad autónoma

Karil Francisco Ayala Mendoza: kayala318@unal.edu.co, estudiante Artes Audiovisuales-Universidad Autónoma de Bucaramanga (Unab).

Miguel Jurado García: mjurado850@unal.edu.co, Ingeniero de sistemas-Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Daniel Tello Beltran: dtello@unab.edu.co, Profesor de la facultad de artes audiovisuales-Universidad Autónoma de Bucaramanga.

de Bucaramanga. Debido al impacto obtenido, desde la Unab, se está empezando a crear espacios enfocados al desarrollo de este tipo de actividades, e implementando estrategias desde la gamificación como recurso educativo.

Palabras Claves— E-Sports, Animación, Gamificación, Creatividad.

I. INTRODUCCIÓN

Los proyectos de investigación, son una exigencia en el que hacer común de la comunidad académica, al mismo tiempo, el desarrollo de dichos proyectos debe estar documentada a detalle para la confiabilidad de la investigación. Únicamente por deber no es posible fomentar la creatividad y motivación en estudiantes o futuros estudiantes universitarios [2], por lo que existen estrategias como lo son la enseñanza-aprendizaje por proyectos (PBL), aprendizaje basado en juegos, pensamiento de diseño (Design Thinking), pensamiento visual (Visual Thinking) y pensamiento de juegos (Game Thinking)[4].

Al momento de plantear un proyecto investigativo, los estudiantes son asesorados por profesores encargados de explicarles los lineamientos de la investigación.

Como integrantes del semillero de animación y videojuegos, una iniciativa de los profesores Nitae Uribe y Daniel Tello, para que estudiantes de áreas afines Ingeniería en sistemas y artes audiovisuales trabajen de la mano y apliquen sus conocimientos para la invención de productos relacionados con la animación y los videojuegos.

Este evento es un producto de la unión de PBL, sus actividades basadas en Pensamiento Visual y de Juegos con la finalidad de generar productos y actividades durante el evento que fomenten la creatividad para el Desarrollo de Videojuegos sin olvidar que es un evento de integración de la comunidad.

Se designó como investigación los eventos y competencias de E-sports [1] en específico aquellos que involucraran el juego League of Legends, un juego de tipo MOBA[3] competitivo

bastante famoso dentro de la comunidad “gamer”.

II. METODOLOGIA

Con el levantamiento de información acerca de gustos referentes a videojuegos de los estudiantes, y con la avanzada popularidad del género MOBA, se plantea desarrollar un evento de E-sports avalado y autorizado por la universidad, dicho evento se titularía como la “COPA UNAB 2018” con el apoyo adicional de otras facultades aborda como captar los diferentes tipos de aprendizaje de los estudiantes con el videojuego League of Legends como “herramienta” reactiva de la creatividad y la motivación.

Para desarrollar dicho evento, se planearon ciertas actividades lúdicas dentro de la competencia de la COPA, que funcionaran no solo como un método de distracción y entretenimiento, sino como medios de ejercicios en los cuáles se determinaba la preferencia de la modalidad sensorial en el momento de procesar información, teniendo en cuenta el modelo VARK[5] (Visual, Aural, Read/Write, Kinesthetic) (Visual, Auditivo, Lectura/Escritura y Quinestésico).

Con la finalidad de obtener un evento dinámico apto para todo público “gamer” con el ejercicio motivacional.

Las actividades fueron:

Visual	Aural	Read/Write	Kinesthetic
Torneo de Mario Kart 64.	Concurso de Ilustración: Temática League of Legends	Adivinanzas (Quién es ese campeón)	Concurso de Ilustración: Temática League of Legends
Torneo de The King of Fighters 2002		Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Trivia	Torneo de League of Legends modalidad 5vs5 3v3 Colegios
Muestra de Animación League of Legends (Producción del Semillero de Videojuegos)			Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Danza como el campeón
Torneo Copa UNAB League of Legends			

- Torneo de The King of Fighters 2002
- Torneo de Mario Kart 64.
- Torneo de League of Legends modalidad 5vs5 3v3 Colegios
- Torneo Copa UNAB League of Legends
- Concurso de Ilustración: Temática League of Legends
- Muestra de Animación League of Legends (Producción del Semillero de Videojuegos)

- Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Adivinanzas (Quién es ese campeón)
- Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Trivia
- Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Danza como el campeón
- Actividad Libre: Juegos durante el transcurso del evento Tipo Adivinanzas
- Actividad Libre: Muestra de Danza Kpop por la Comunidad Kpop Bucaramanga
- Actividad Libre: Just Dance con tus amigos

III. RESULTADOS

En el acompañamiento con la empresa aliada en entrenamiento Gamer “Global E-Sports” nos enfatizaba que un evento de tipo torneo de videojuegos tiene una meta crucial y es el entretenimiento de los espectadores del torneo, Sin olvidar a aquellas personas que no tienen una relación directa con el torneo, o que bien solamente son asistentes momentáneos al evento.

Gracias a las actividades propuestas y realizadas permitieron que una gran parte de los asistentes al evento, se encontraran hasta la final de torneo COPA UNAB, incluyendo el acompañamiento de padres de familia con hijos de todo tipo de edades que no pertenecían a la comunidad educativa, y en su asistencia pudieron ver productos como la animación, no como un juego; si no como un proceso complejo de creatividad e ingeniería.

IV. CONCLUSIONES

El desarrollo de espacios recreativos como semilleros de investigación efectivamente permiten a los estudiantes interactuar con sus saberes prácticos y enfocarlos al desarrollo de productos con sus compañeros, a pesar de que perezcan a diferentes ramas del conocimiento, al contrario, dicha relación nutre sus saberes y ayuda a desarrollar nuevas herramientas de trabajo o formas de solucionar inconvenientes de forma creativa.

Además, en un mundo intercomunicado como es la sociedad actual, los jóvenes deben enfocar su talento y conocimiento en las nuevas tecnologías que aparecen en el mercado y el desarrollo de este tipo de eventos ayudan al individuo a estudiar el movimiento de dicho mercado, en el caso de este proyecto, un mercado enfocado a los deportes electrónicos.

Es importante recalcar que esta metodología permitió la facilidad de generación de contenido para un evento, actividad complicada en un proyecto de este estilo que tiene como metas cumplir con un objetivo de desarrollo humano.

AGRADECIMIENTOS

SEMILLERO DE ANIMACIÓN “BLACKSHEEPLAB”
Unab Creative.
Carlos Acosta Posada.

Ing. María Alexandra Espinoza.
 Ing. Nitae Uribe
 Francisco Cañas – CEO Global E-sports
 Grupo de Investigación Prisma.
 Facultad de Artes audiovisuales
 Facultad de Ingeniería en sistemas.
 Facultad de Ingeniería mecatrónica
 Facultad de Administración Turística y hotelera.

REFERENCIAS

- [1]"Esports", *Blogthinkbig.com*, 2019. [Online]. Available: <https://blogthinkbig.com/tag/esports>. [Accessed: 02- Jul- 2019].
- [2]M. Wagner, "On the Scientific Relevance of eSports", *In International conference on internet computing*, pp. 437-442, 2019. Available: https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf. [Accessed 1 July 2019].
- [3]J. Ye, "WHAT IS MOBA explained: One of the most popular genres in esports is making a push on mobile", *Abacus*, 2018. [Online]. Available: <https://www.abacusnews.com/who-what/moba-explained-one-most-popular-genres-esports-making-push-mobile/article/2163097>. [Accessed: 19- Jun- 2019].
- [4]C. González González, "Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos.", *Revisa de educación a distancia*, no. 40, 2015.
- [5]"Different Perspectives of Learning Styles from VARK Model", *International Conference on Learner Diversity 2010*, 2010. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810020926/pdf?md5=dede59743c9a014815cb07320debf7d8&pid=1-s2.0-S1877042810020926-main.pdf>. [Accessed 4 July 2019].