



2008

**I** Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia

# UN JUGADOR EN EL PAISAJE

---

**Andrés Calderón Matta**  
**Andrés López Astudillo**  
**UNIVERSIDAD ICESI-CALI**

Bogotá, 14 agosto de 2008



# CONTENIDO



1. Esta conferencia nos presenta los elementos centrales que componen la construcción teórica del estudio de los juegos serios en computador.
2. La influencia de la cultura digital en la cultura popular y los cambios que genera.



2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



- ✦ Contenido:
- ✦ 1-Transito de la cultura analógica a la digital.
- ✦ 2-Definición del juego.
- ✦ 3-Elementos centrales del juego: accesibilidad, diversión y socialización. El juego como arreglo de estímulos y de proximidades.
- ✦ 4-Los juegos de acción y aventura.



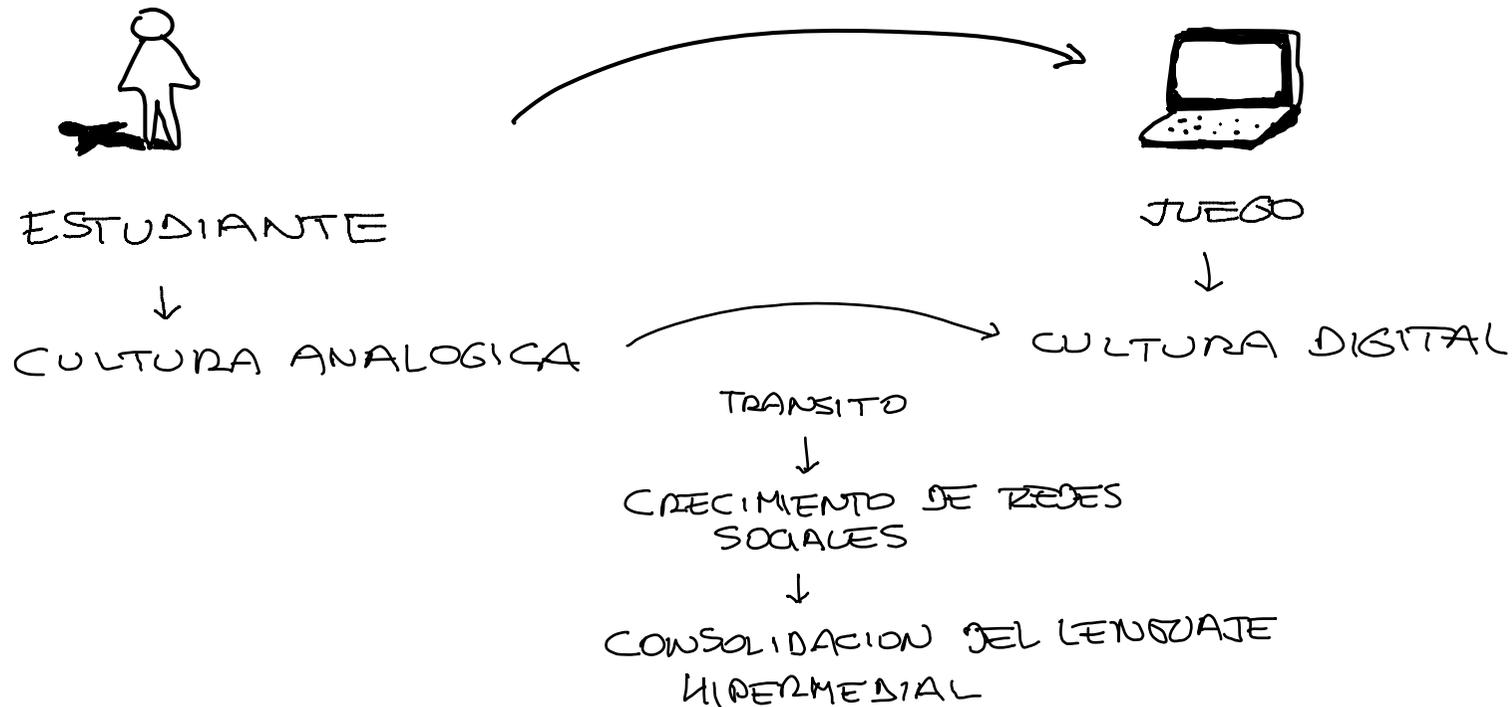
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE





# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



DEFINICION DE JUEGO



EL JUEGO ES

- 1º ACCESIBLE
- 2º DIVERTIDO
- 3º SOCIALIZADOR



CUALES SON LOS EFECTOS REALES Y DUNADEROS QUE SE GENERAN EN LA COTIDIANIDAD DEL JUGADOR



EL JUEGO NO ES UNA ACTIVIDAD EXERCIONAL



2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



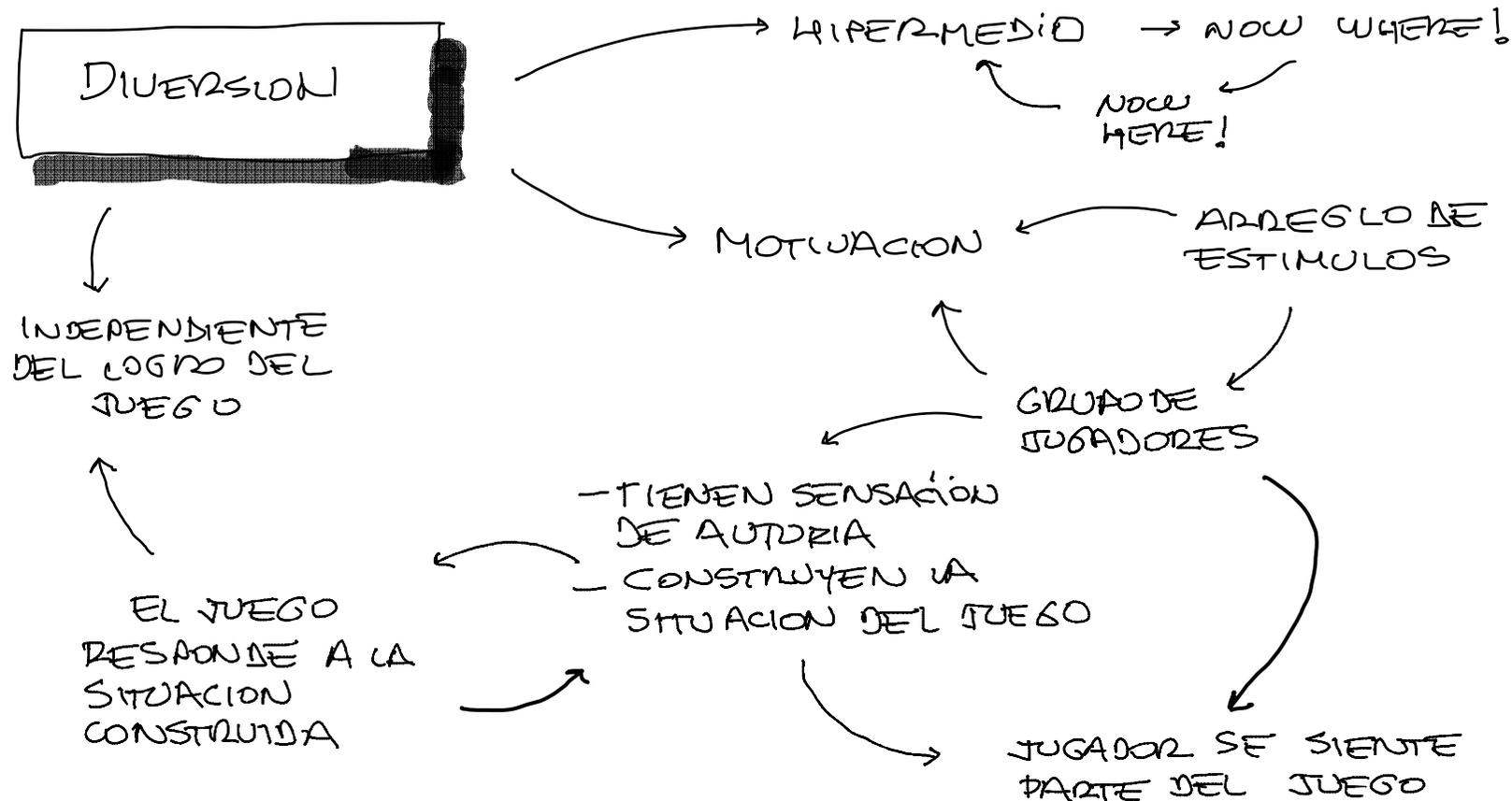
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



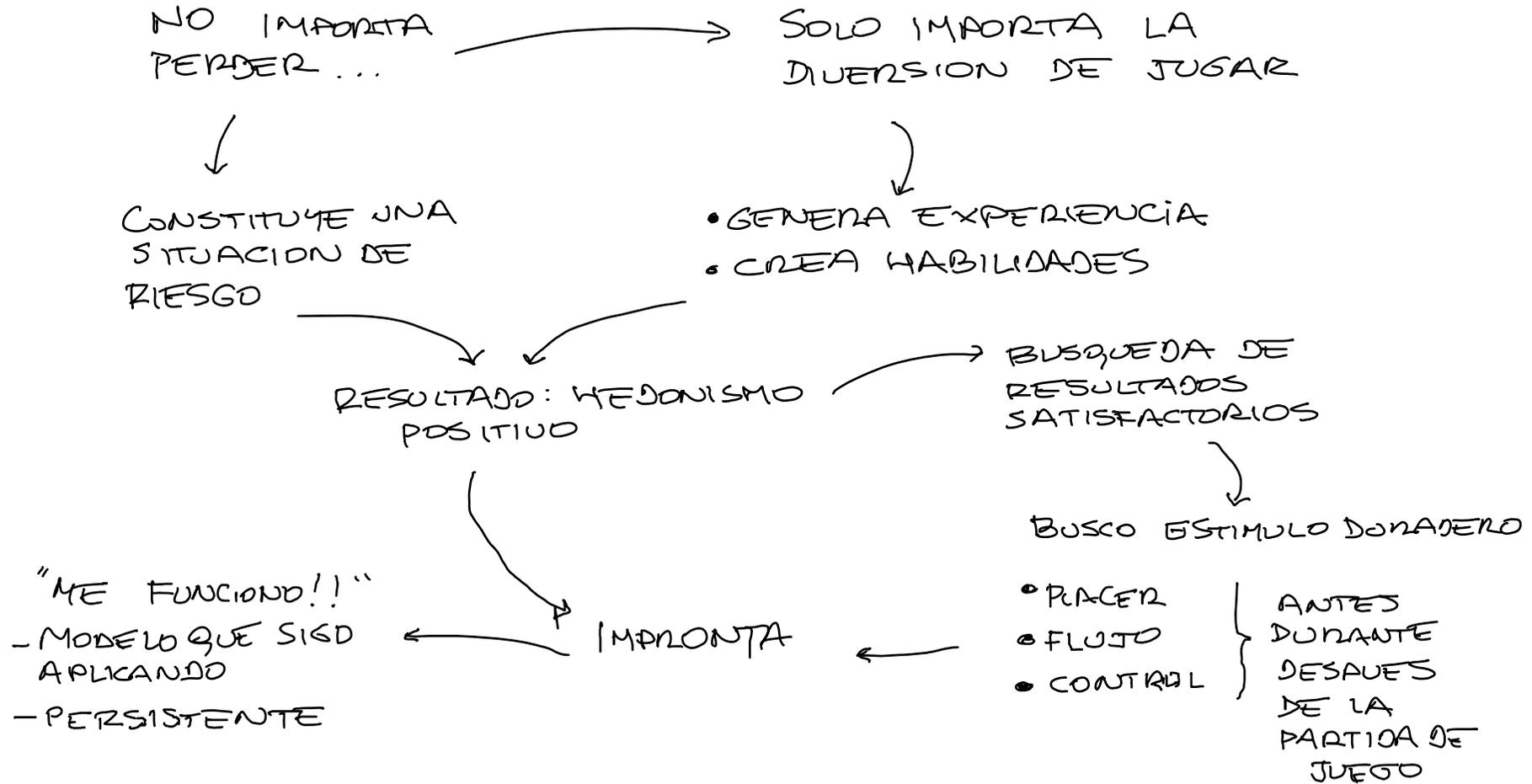
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia

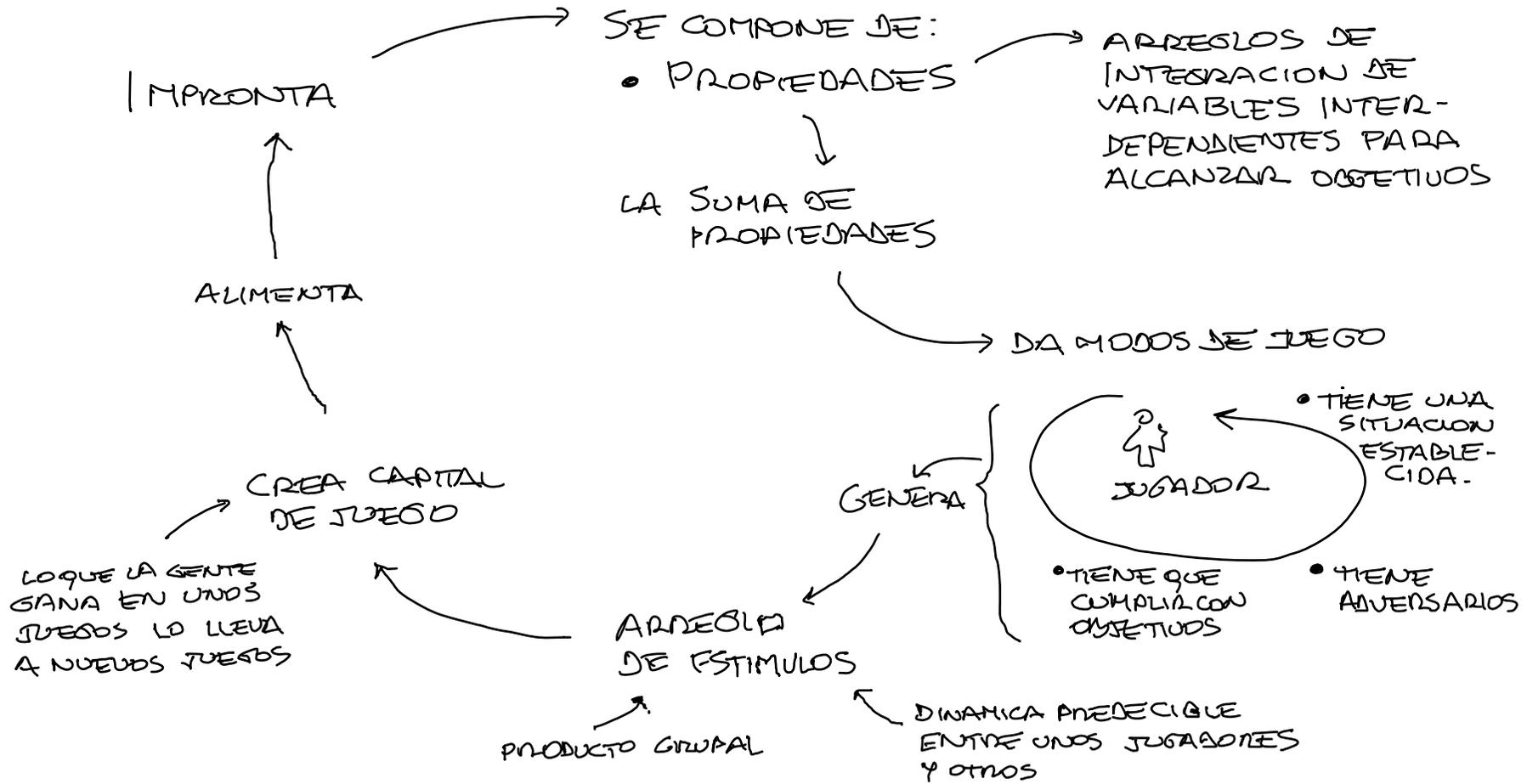


# UN JUGADOR EN EL PAISAJE





# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



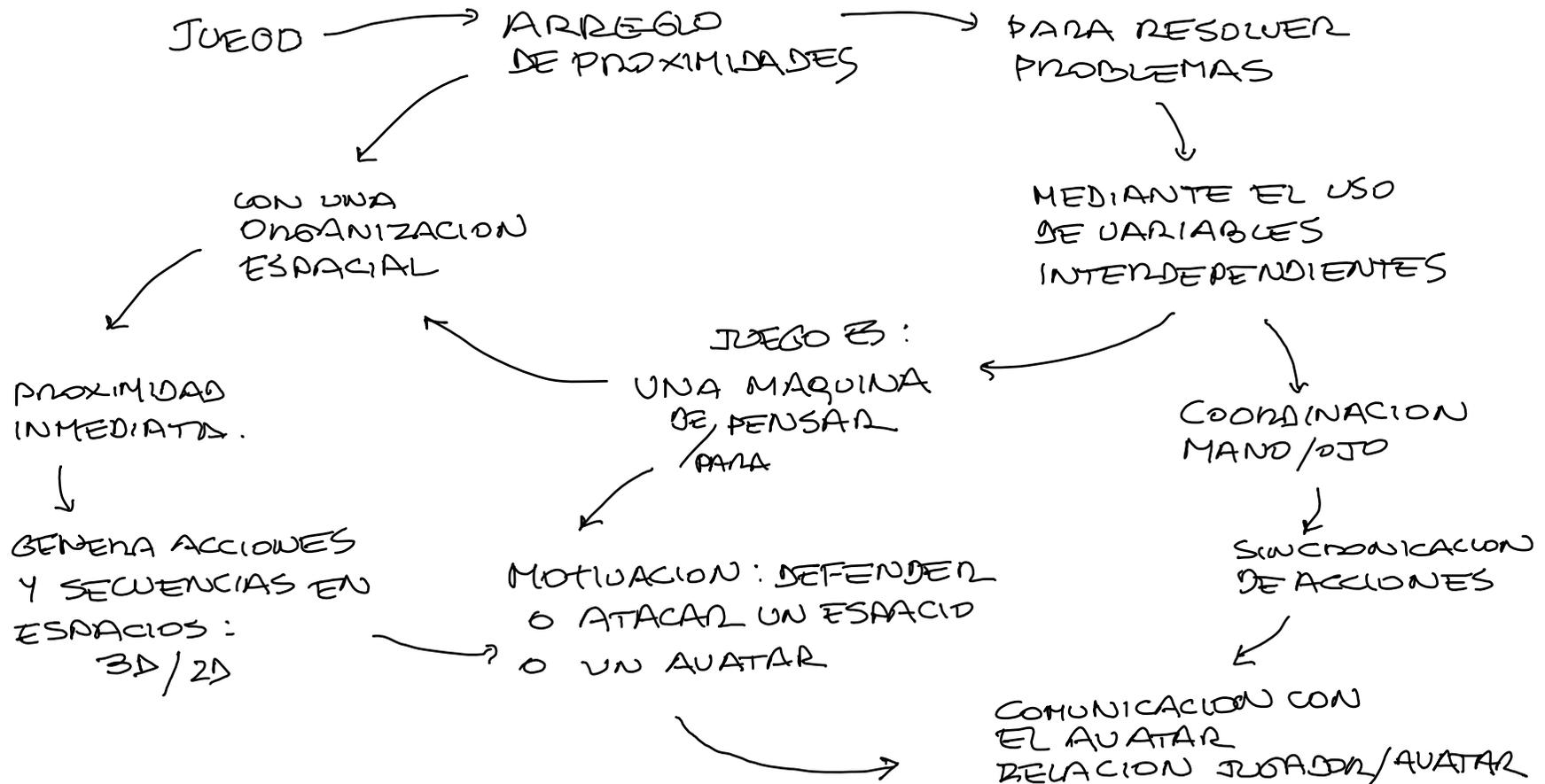


# UN JUGADOR EN EL PAISAJE





# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



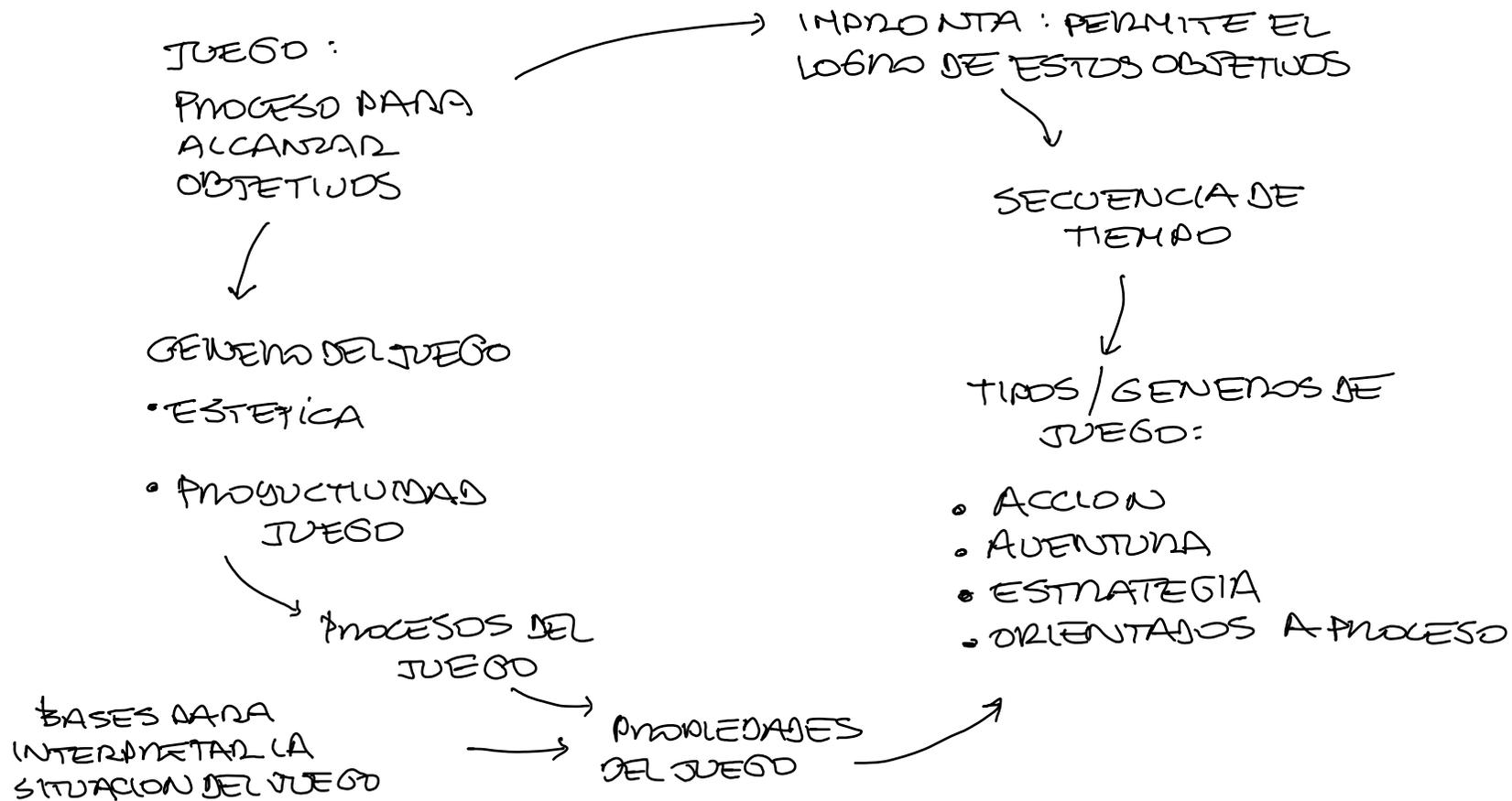
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



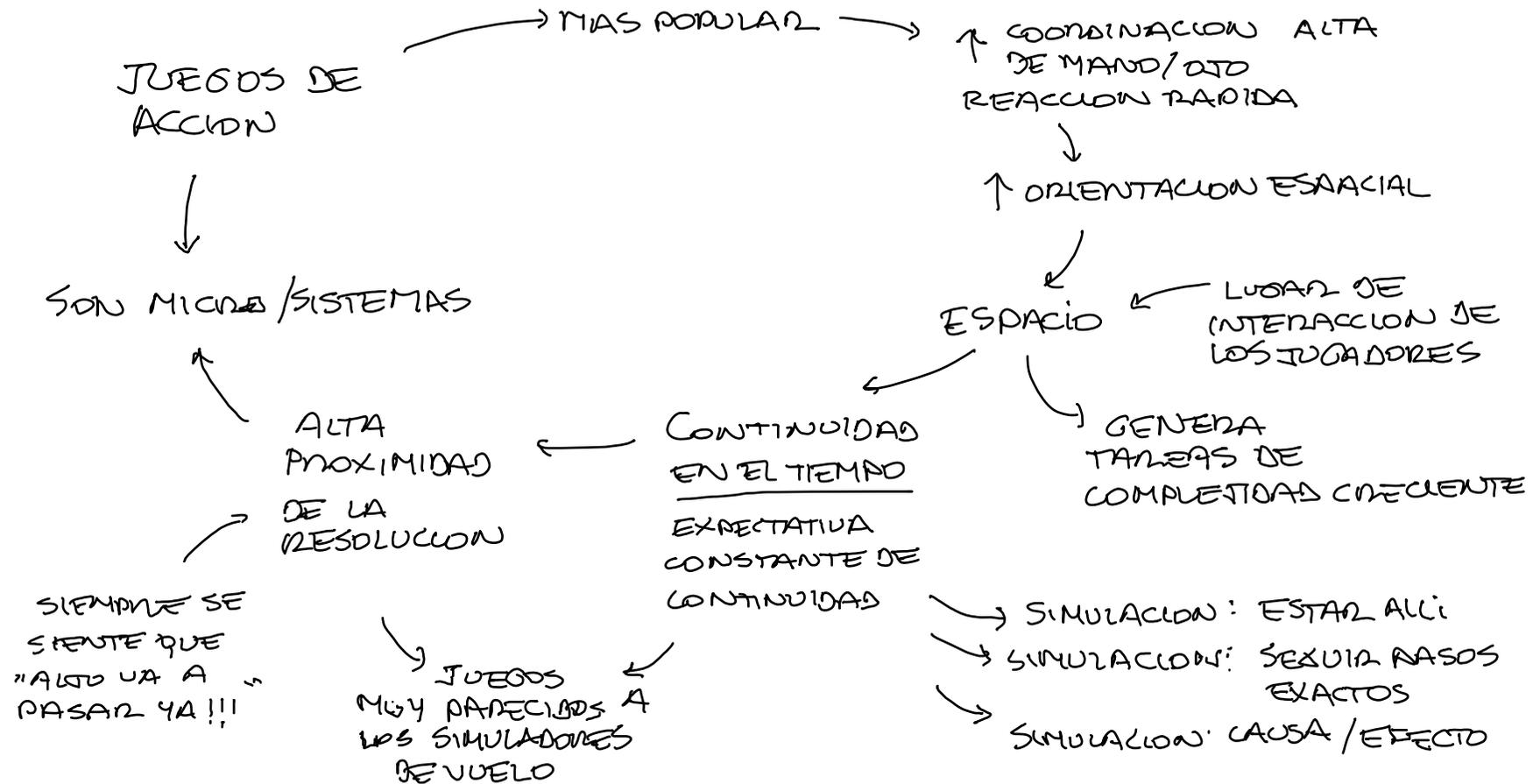
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia

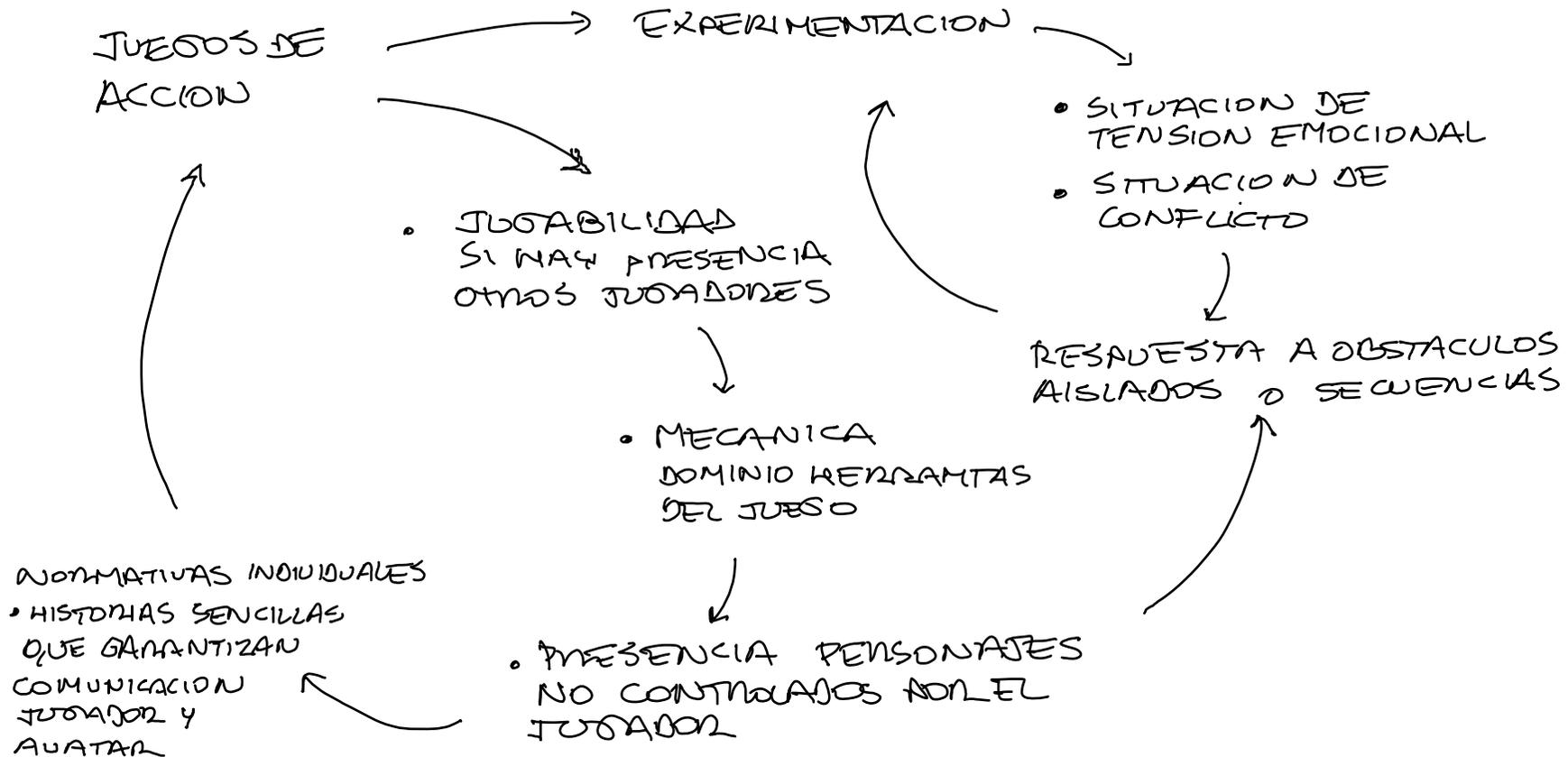


# UN JUGADOR EN EL PAISAJE





# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



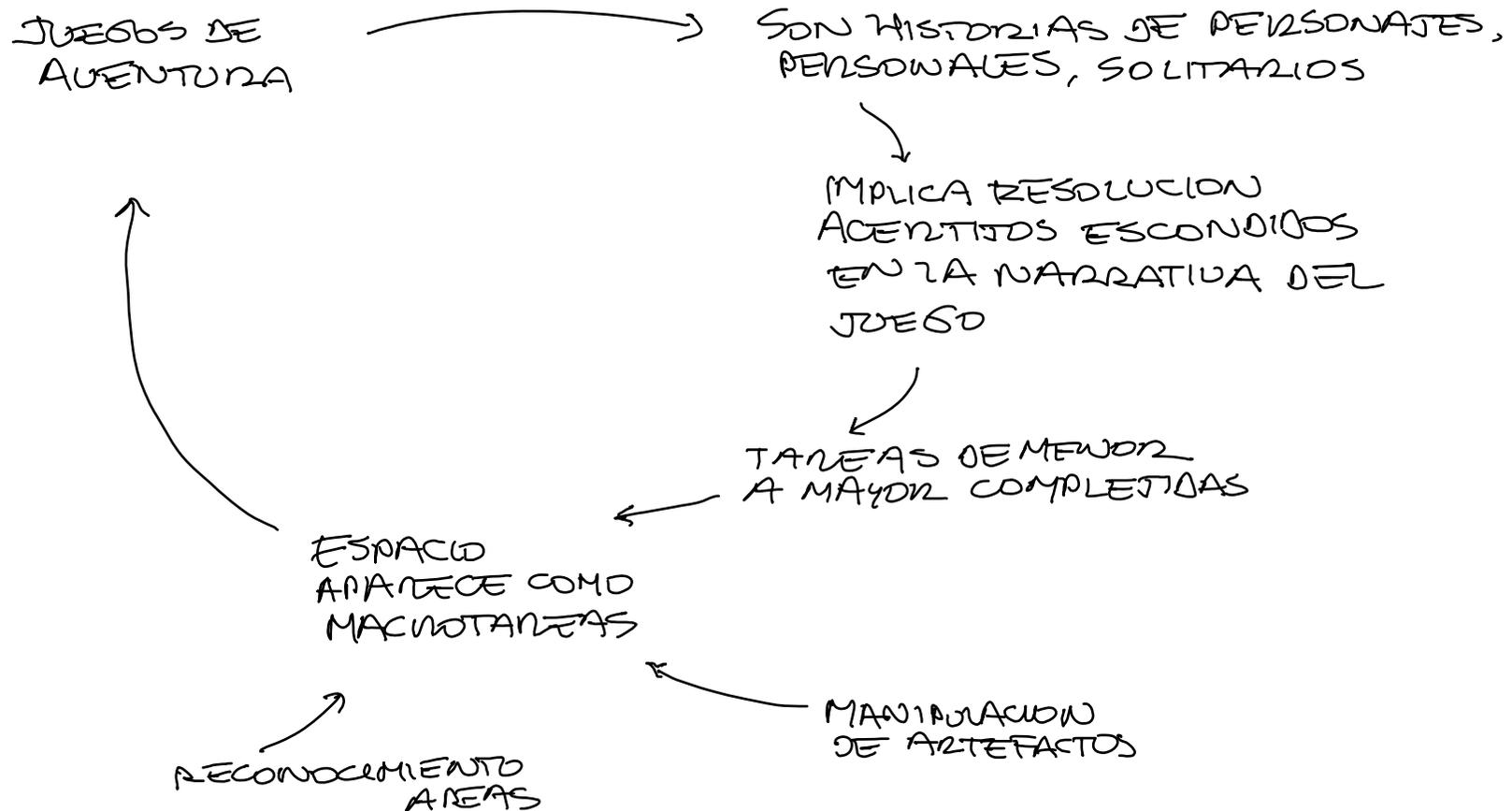
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



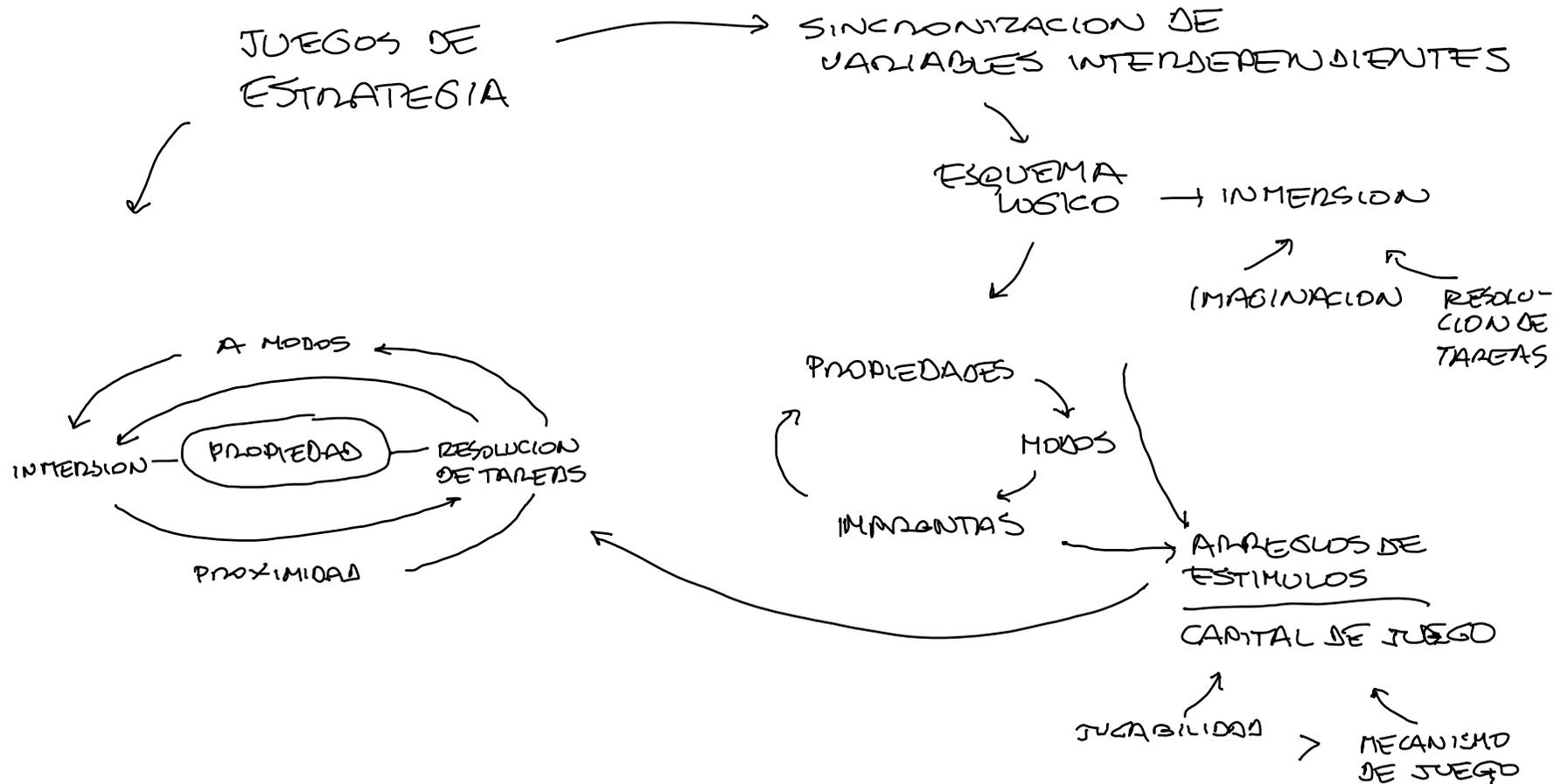
2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



- ✦ El proyecto de investigación se ha desarrollado a lo largo de 5 años, desde el año 2003 hasta el año 2008.
- ✦ El proyecto se ha aplicado a través de dos etapas: Age of empires 2 (2003-2006), Rise of the Nations Gold (2007-2008)
- ✦ La población de pregrado expuesta abarca un rango de edad de entre 19 y 33 años, en el periodo del 2003 al 2006. Incluye 8 cursos de pregrado, con una duración de 448 horas, a una población total de 160 estudiantes.
- ✦ La población de postgrado expuesta abarca un rango de edad de entre 24 y 54 años, en el periodo del 2003 al 2006. Incluye 16 cursos de postgrado, con una duración de 608 horas, a una población total de 240 estudiantes.



2008

Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



# UN JUGADOR EN EL PAISAJE



- ✦ En el caso de la aplicación de Rise of the Nations Gold la población de pregrado abarca un rango de edad de entre 19 y 28 años, en el periodo del 2007 al 2008. incluye 9 cursos de pregrado, con una duración total de 448 horas, a una población total de 225 estudiantes.
- ✦ La población de postgrado expuesta un rango de edad de entre 24 y 45 años, en el periodo del 2007 al 2008. incluye 8 cursos de postgrado, con una duración de 496 horas, a una población total de 496 estudiantes.



2008

I Congreso Internacional de Gestión  
Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia



2008

# Congreso Internacional de Gestión Tecnológica e Innovación

Agosto 14 y 15 de 2008  
Bogotá DC. - Colombia

#La diapositiva final debe traer los datos del contacto del presentador.

## Nombre del Autor

---

Andres Calderón Matta  
nirodhoscuro@gmail.com

Andres Lopez Astudillo  
alopez@icesi.edu.co