

ONLINE

GAME JAM SUMMIT

2020

EXPERIENCIA EDUCATIVA

PARA PROMOVER LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA
LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES PERSONALES Y
PROFESIONALES EN ENTORNOS VUCA (Volatility,
Uncertainty, Complexity, Ambiguity)

27 - 30 ABRIL 2020

Dossier para Centros Educativos



OBJETIVOS

Cada vez más, y lo estamos comprobando estos días, el mundo se está convirtiendo en un **entorno volátil, incierto, complejo y ambiguo**.

Este tipo de situaciones nos obliga a **desarrollar** una serie de **habilidades** que nos ayudarán a equilibrar y minimizar los efectos que pueden producir.

Podemos afrontar, por ejemplo, la volatilidad desarrollando la intuición; combatir la incertidumbre a través de la aceptación, el conocimiento y la empatía; contrarrestar la complejidad gracias a la claridad, la sencillez y la simplicidad en la ejecución y gestionar la ambigüedad a través de la agilidad y de la capacidad de reacción.

Del 14 al 17 de abril acompañaremos a los alumnos de diferentes centros educativos para que desarrollen en **equipo**, un **videojuego** sobre un tema en concreto relacionado con la adquisición de habilidades en entornos VUCA.



FOMENTAR

La creación de videojuegos (serious games) más allá del formato lúdico, en las áreas de educación, formación y salud..



PROMOVER

La adquisición de habilidades en entornos VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity).



SENSIBILIZAR

Sobre las metodologías educativas basadas en el juego para aumentar la motivación y facilitar la transferencia de conocimiento y la adquisición de habilidades transversales.



CONECTAR

Estudiantes, docentes, padres y madres, y profesionales de diferentes áreas para co-crear proyectos con un alto impacto social.

ESTRUCTURA



EQUIPOS DE 4 -5 ALUMNOS MULTIDISCIPLINARES:

- Psicología.
- Narrativa.
- Programación.
- Diseño.
- Sonido.



27-30 ABRIL



Creación de un videojuego para el desarrollo de habilidades en entornos VUCA.



Cápsulas de formación sobre GAME DESIGN

[LINK](#)



Herramientas para el desarrollo de habilidades en entornos VUCA

[LINK](#)



Mentoring expertos

[LINK](#)

ESTRUCTURA



FECHA

- Desde las **10 HORAS** del **27 de ABRIL** hasta las **18 HORAS** del **30 DE ABRIL**.



PÚBLICO OBJETIVO

- Primario: **alumnos de 10 a 18 años** divididos en dos categorías:
 - **Kids 1:** de 10 a 13 años.
 - **Kids 2:** de 14 a 18 años.
- Secundario: docentes, madre y padres.



TEMÁTICA

- Desarrollar un videojuego para la adquisición de habilidades en entornos VUCA.
- El **día 14** a las **10 horas** se anunciará el **objetivo específico**.



CANALES DE COMUNICACIÓN



[LINK](#)



[LINK](#)

#gamejamsummit



ENTREGA DE VIDEOJUEGO Y VIDEO

- Subir a Google Drive:
 - Videojuego.
 - Vídeo de máximo 1 minuto de duración explicando el videojuego desarrollado. Formato MP4.



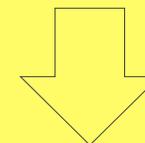
[LINK](#)



GANADORES

- Un ganador por cada categoría.
- Se valorará tanto el videojuego como la originalidad del vídeo presentación.

INSCRIPCIONES



ACCESO

COMPARTE #gamejamsummit





SOFTWARE PROGRAMACIÓN

- [SCRATCH](#)
- [STENCYL](#)
- [APPINVENTOR](#)
- [SNAP](#)
- [KODU](#)
- [UNITY](#)



SOFTWARE DISEÑO

- [PISKEL](#)
- [PIXLR](#)
- [OPENCLIPART](#)
- [OPENGAMEART](#)
- [SCRATCH](#)



SOFTWARE SONIDO

- [FREESOUND](#)
- [NOISEFORFUN](#)
- [OPENGAMEART](#)
- [SCRATCH](#)
- [AUDACITY](#)
- [PLAYOONLOP](#)



SOFTWARE COMUNICACIÓN

- [SKYPE](#)
- [HANGOUTS](#)
- [ZOOM](#)
- [WHEREBY](#)



JUEGOS PARA PRACTICAR

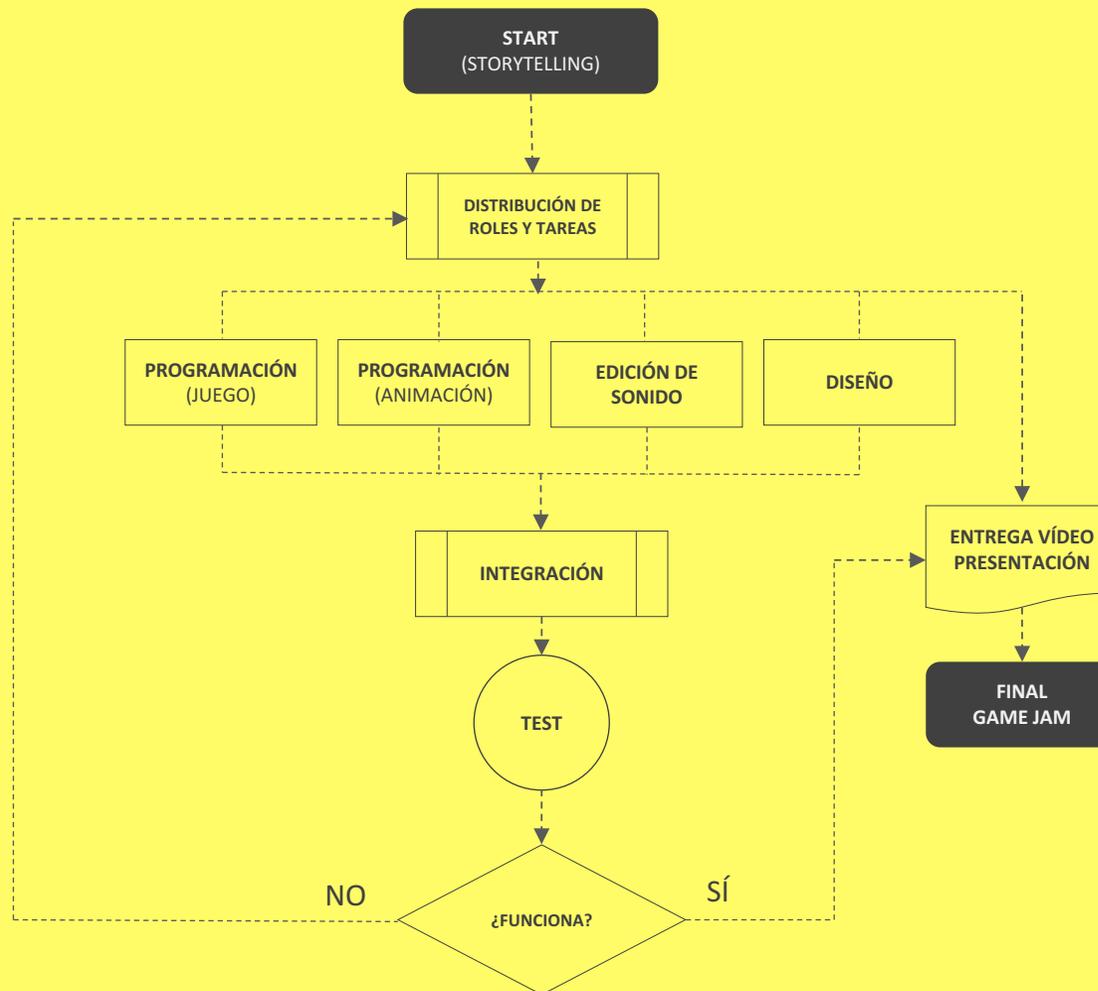
- [PONG](#)
- [GYM](#)





IMPRESCINDIBLE

- Buena estrategia y planificación.
- Establecimiento claro de los roles del equipo.
- Crear un storytelling espectacular.
- Paso a paso y hacerlo fácil.
- Disfrutar mucho.



MENTORES

SERIOUS GAMES Y GAME DESIGN



OSCAR GARCÍA
Academic Director ENTI-UB



JAY NEBHWANI
Ingeniero RV.
Fundador Agama
Interactive



ALBA INIESTA
UX game designer en
Scopely



ADRIÀ ALTARRIBA
Interaction Engineer and Designer
en Jocs al Segon



IKER BURGUERA
CEO Educa Reality



OSCAR CUMÍ
Influencer Marketing

HERRAMIENTAS VUCA



MAITE DURÁN
Docente, formadora,
psicoterapeuta y coach



ALBA FERRETÉ
Consultora Mindfulness, life coach
y terapeuta transpersonal



SU ALINS
Pedagoga y chef en
Su Espai de Cuina



SERGI ROVIRA
Nutricionista.
Fundador de Biufood



MÓNICA MENDOZA
Psicóloga.
Top 100 Speaker



Ma MERCÈ ROVIRA
Psicóloga clínica, psicoanalista.
Asesora - Docente

ORGANIZADORES



Equipo multidisciplinar

Formado por educadores, tecnólogos, expertos en gamificación y en la organización de eventos educativos



Apasionados

Por los videojuegos, la tecnología y la gamificación.



Comprometidos

Con ayudar a las personas a mejorar su calidad de vida a través de metodologías y tecnologías innovadoras.



Singularity Foundation nace para diseñar y ejecutar proyectos para capacitar a los estudiantes en cuatro áreas clave: pensamiento crítico, lenguaje y comunicación, tecnología e internacionalización.

<http://singularityfoundation.es/>



Cookie Box es una consultora especializada en el diseño de experiencias basadas en gamificación y storytelling para RRHH, salud, educación, deporte, ocio y turismo.

<https://cookiebox.es/>



La Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas adscrita a la Universidad de Barcelona (ENTIDAD-UB) nace para contribuir al crecimiento y consolidación del clúster del videojuego y los serious games que se extiende por Barcelona y otras ciudades de Cataluña. Y lo hace vía ciclos formativos, grados universitarios y masters así como cursos de formación continua.

<https://enti.cat/es>



MindFoodTech es una empresa especializada en la creación de eventos para promover el uso de los videojuegos y las tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada en educación, formación y salud.

<https://mindfoodtech.com/>





<https://www.youtube.com/watch?v=JEqHfjAXWw&feature=youtu.be>

ONLINE
GAME JAM SUMMIT PARTNERS
2020



www.gamejamsummit.com

SI TE EMOCIONA PENSARLO,
IMAGÍNA TE HACERLO



¿ALGUNA DUDA?. ¡CONTACTA CON NOSOTROS!

Joan Rovira Sanz
jrovira@singularityfoundation.es

 650.36.57.32

Frank del Aguila Espejo
delaguilaespejo@gmail.com

 609.72.74.38