



Softskills.games (SKG) Worskshop

Jueves 3 de octubre, horario de 15:30 a 21:00 horas

Máximo de participantes: 10

Fecha límite de inscripción: 12 septiembre

Confirmación de plaza: 16 septiembre

[Formulario de inscripción](#)

Duración: 5 h 30'

Idioma: castellano

Precio: gratis

Taller realizado por:

- [Risa Cohen](#)
- [Dr. Flavio Escribano](#)
- [Sergio Alloza](#)

Texto de presentación:

Te invitamos a participar en el Workshop de Soft Skills Games (SKG) de 3D Wire 2019. El propósito de este taller es que profesionales del mundo del videojuego puedan comprobar por sí mismos el potencial de dichos videojuegos para provocar cambios neuro-cognitivos en los jugadores y cómo usar dicha información en su propio beneficio.

Recientemente la comunidad científica ha empezado a indagar en el impacto cognitivo y social de los videojuegos. La investigación ha avanzado lo suficiente para afirmar que los videojuegos son algo más que una herramienta de entretenimiento, se han convertido en una poderosa vía de entrenamiento y evaluación de competencias específicamente de soft skills. Además organizaciones internacionales como la OCDE, World Economic Forum o la Comisión Europea indican que las soft skills serán claves para los trabajos del futuro.

Con el taller de [Soft Skills Games](#) presentaremos el proyecto que traslada los resultados de la investigación científica a sectores de interés social, económico, educativo y de salud, lo que permitirá que los profesionales de los videojuegos puedan profundizar en las skills que sus propios videojuegos ya están entrenando e incluir esta información como argumento de venta diferencial. Con una metodología e investigación propia, SKG fortalece el puente



entre el uso de videojuegos, el entretenimiento y el estímulo neuro-cognitivo que resulta en el entrenamiento de estas soft skills claves.

Objetivos del taller:

1. Introducción al State of the Art.

Toma de conciencia del poder e impacto a nivel cognitivo de los videojuegos mainstream.

Por norma general los desarrolladores de videojuegos no tienen como objetivo el entrenar ciertas competencias con sus videojuegos mientras los están desarrollando. Sin embargo, éstos, además de ser productos innovadores y atractivos que generan grandes cantidades de engagement de forma natural, también son excelentes herramientas para desarrollar competencias y más específicamente, soft skills. Con este taller queremos enseñar a los estudios de videojuegos que sus productos no sólo divierten a la gente si no que también las entrena a un nivel sin comparación en la historia. De esta manera, los creadores de los videojuegos sabrán qué más sucede en la mente de los jugadores y con esta información poder ampliar el target de usuarios, planificar cambios en el diseño presente o en futuros juegos o incluso descubrir nuevos nichos de mercado gracias al nuevo valor añadido de sus productos.

Por otro lado explicar cómo actualmente sí que existe una demanda desde las organizaciones de desarrollo, política internacional, comercio y educación para que las personas que se vayan a integrar al mundo laboral en los próximos años desarrollen estas habilidades específicas.

2. Relación entre mecánicas y soft skills.

Permitir que los Estudios y profesionales del medio tengan pruebas específicas de las competencias que están entrenando sus videojuegos de manera específica. Establecer relaciones entre género-mecánicas y soft skills.

Para cumplir el anterior objetivo, queremos proporcionar suficientes pruebas, tanto a nivel práctico como teórico, para que la audiencia quede convencida de que efectivamente los videojuegos hacen más que divertir, mostrar qué habilidades pueden entrar en juego y hasta qué punto, aunque también mostraremos que las investigaciones actuales son la punta del iceberg que relaciona soft skills y uso de videojuegos comerciales.

En concreto, las soft skills entrenadas por los juegos suelen variar según el género del mismo. En este curso mostraremos varios de los géneros más frecuentes y con mayor potencial en términos de entrenamiento de competencias, indagando incluso en mecánicas específicas y explicando la relación que tienen con las soft



skills gracias a los logros que sirven como puente entre lo que sucede en el juego y las competencias de los usuarios.



3. Implementación y comercialización.

Discusión sobre la posibilidad de un "sello SKG" que ayude a dar más visibilidad a juegos "beneficiosos".

Otro objetivo del curso es averiguar la cantidad de interés que podrían tener los estudios de videojuegos en destacar las nuevas cualidades de sus juegos de alguna manera en sus campañas de marketing y venta, colaborando así con el proyecto e incluso adquiriendo servicios asociados de manera que el juego quedaría evaluado y calificado con un sello de desarrollo de soft skills que validará la adquisición de ciertas competencias, lanzándose así al mercado desde el principio como elemento diferencial.

Se estudiarán también los retos a superar para hacer que este concepto pueda llegar al mercado y en qué sectores tiene más relevancia el uso de los videojuegos para el entrenamiento y detección de soft skills, tales como Recursos Humanos, Educación y Salud.

4. Videojuegos y Familia.

Por último no podemos olvidarnos de aquellos que están detrás, en la gran mayoría, de los consumidores de videojuegos, los padres y madres de todos aquellos niños y niñas que juegan en la actualidad. Este target también es interesante puesto que



hoy en día el mundo de los videojuegos aún tiene que luchar para abrirse paso en aquellas mentes con más prejuicios sobre los juegos o el juego es percibido como una barrera en la comunicación entre padres, madres e hijos e hijas. Un argumento de peso como es el entrenamiento de soft skills y la preparación de los usuarios de cara al mercado laboral, podría ayudar a llegar hasta ese target.

Estructura del curso:

- **1h30' State of the Art = 15:30 - 17:00**

Cómo los videojuegos potencian las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Referencias y casos experimentales de la comunidad científica.

- **30'. Proyecto SKG = 17:00 - 17:30.**

Enseñar qué es el proyecto [Soft Skills Games](#), la plataforma, cómo funciona, qué muestra y cuáles serán sus siguientes versiones, qué juegos mide actualmente y cómo se lleva a cabo dicha medición. Explicar brevemente la comunicación técnica a través de consultas a la API de Steam y la relación con los Achievements (logros). Revisar posibilidades para integrar la data de los estudios de videojuegos ajenos a Steam, con ejemplos de gráficos actuales de usuarios en la plataforma.

- **Descanso: 30' = 17:30 - 18:0**
- **2h. Video game analysis = 18:00 - 20:00**

Demo - Análisis de los videojuegos de los estudios de desarrollo presentes. Se mostrarán por cada juego, un vídeo gameplay (proporcionado por el estudio previamente), 2-3 mecánicas clave y su relación justificada con las soft skills.

- **1h. Sello SKG = 20:00 - 21:00**

Proceso de discusión sobre la idoneidad de establecer un distintivo para los videojuegos que contemplan devolver información relevante en forma de soft skills entrenadas al jugador, así como los retos de reposicionarse en el mercado y abrirse a nuevos mercados que no contemplan el uso de videojuegos comerciales pero que ahora sí lo harían.





Bibliografía

- Gong, Diankun; He, Hui; Liu, Dongbo; Ma, Weiyi; Dong, Li; Luo, Cheng; Yao, Dezhong. 2015. *Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing*. Scientific Reports. 2015/04/16/online. Vol.5. Núm. 9763 (2015). DOI: <https://doi.org/10.1038/srep09763>. Consultado en: <https://www.nature.com/articles/srep09763#supplementary-information>
 - En este paper se demuestra cómo los jugadores profesionales de video juegos de acción han mejorado la conectividad funcional y el volumen de materia gris en subregiones insulares.
- Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U., & Gallinat, J. (2014). *Playing Super Mario induces structural brain plasticity: Gray matter changes resulting from training with a commercial video game*. Molecular Psychiatry, 19(1), 265-271. doi:10.1038/mp.2013.120.
 - Jugadores entrenando durante 2 meses durante al menos 30 minutos por día con un juego de plataformas sufren un aumento significativo de materia gris (GM) en la formación del hipocampo derecho (HC), corteza prefrontal dorsolateral derecha (DLPFC) y cerebelo bilateral en el grupo de entrenamiento.
- Quiroga et al. (2016). *The Measurement of Intelligence in the XXI Century using Video Games*. The Spanish Journal of Psychology (2016), 19, e89, 1–13. © Universidad Complutense de Madrid and Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid doi:10.1017/sjp.2016.84
 - Cuarenta y siete jóvenes participantes jugaron "Profesor Layton y el pueblo curioso" durante un máximo de 15 horas y completaron un conjunto de pruebas estandarizadas de inteligencia. Los resultados muestran que el tiempo requerido para completar el juego interactúa con las diferencias de inteligencia: cuanto mayor es la inteligencia, menor es el tiempo ($d = .91$). Además, un conjunto de 41 rompecabezas mostró excelentes propiedades psicométricas.
- Barr, M. (2017). *Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial*. Computers & Education. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016>
 - El gran tamaño del efecto y la importancia estadística de los resultados de este paper respaldan la hipótesis de que jugar videojuegos puede mejorar las *self-reported graduate skills* (critical thinking, organizing ideas, finding information, time management, etc.). Los resultados sugieren que tales intervenciones de aprendizaje basadas en juegos tienen un papel que desempeñar en la educación superior.