



EXPERIÈNCIA EDUCATIVA

PER PROMOURE LA CREACIÓ DE VIDEOJOCs PER A
L'ADQUISICIÓ D'HABILITATS PERSONALS I
PROFESSIONALS EN UN ENTORN VUCA (Volatility,
Uncertainty, Complexity, Ambiguity)

14 - 17 ABRIL 2020

Dossier per a Centres Educatius



Cada vegada més, i ho estem comprovant aquests dies, el món s'està convertint en un **entorn volàtil, incert, complex i ambigu**.

Aquest tipus de situacions ens obliga a **desenvolupar** tot un seguit d'**habilitats** que ens ajudaran a equilibrar i minimitzar els efectes que poden produir.

Podem afrontar, per exemple, la volatilitat desenvolupant la intuïció; combatre la incertesa a través de l'acceptació, el coneixement i l'empatia; contrarestar la complexitat gràcies a la claredat, la senzillesa i la simplicitat en l'execució i gestionar l'ambigüïtat a través de l'agilitat i de la capacitat de reacció.

Del 14 al 17 d'abril acompanyarem als alumnes de diferents centres educatius perquè desenvolupin en **equip**, un **videojoc** sobre un tòpic en concret relacionat amb l'adquisició d'habilitats en entorns VUCA.



FOMENTAR

La creació de videojocs (serious games) més enllà del format lúdic, en les àrees d'educació, formació i salut.



PROMOURE

L'adquisició d'habilitats personals en un entorn VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity).



SENSIBILITZAR

Sobre les metodologies educatives basades en el joc per augmentar la motivació i facilitar la transferència de coneixement i l'adquisició d'habilitats transversals.



CONNECTAR

Estudiants, docents, pares i mares i professionals de diferents àrees per co-crear projectes amb un alt impacte social.

ESTRUCTURA



EQUIPS DE 4 -5 ALUMNES MULTIDISCIPLINARIS:

- Psicologia.
- Narrativa
- Programació.
- Disseny.
- So



14-17 ABRIL



Creació d'un videojoc per al desenvolupament d'habilitats en entorns VUCA.





ESTRUCTURA



DATA

- Des de les **10 HORES** del **14 D'ABRIL** fins a les **18 HORES** del **17 D'ABRIL**.



PÚBLIC OBJECTIU

- Primari: **alumnes de 10 a 18 anys** dividits en dues categories:
 - **Kids 1:** de 10 a 13 anys.
 - **Kids 2:** de 14 a 18 anys.
- Secundari: docents, mares i pares.



TEMÀTICA

- Desenvolupar un videojoc per a l'adquisició d'habilitats personals en un entorn VUCA.
- El **dia 14** a les **10 hores** s'anunciarà l'**objectiu específic**.



CANALS DE COMUNICACIÓ



[LINK](#)



[LINK](#)

#gamejamsummit



ENTREGA VIDEOJOC I VIDEO

- Pujar a Google Drive:
 - Videojoc.
 - Video de màxim 1 minut de durada explicant el videojoc desenvolupat. Format MP4.



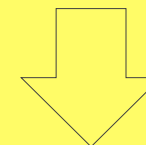
[LINK](#)



GUANYADORS

- Un guanyador per a cada categoria.
- Es valorarà tant el videojoc com l'originalitat del vídeo presentació.

INCRIPCIONS



ACCÉS

COMPARTEIX #gamejamsummit





SOFTWARE PROGRAMACIÓ

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



SOFTWARE SO

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



JOCS PER PRACTICAR

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



SOFTWARE DISSENY

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



SOFTWARE COMUNICACIÓ

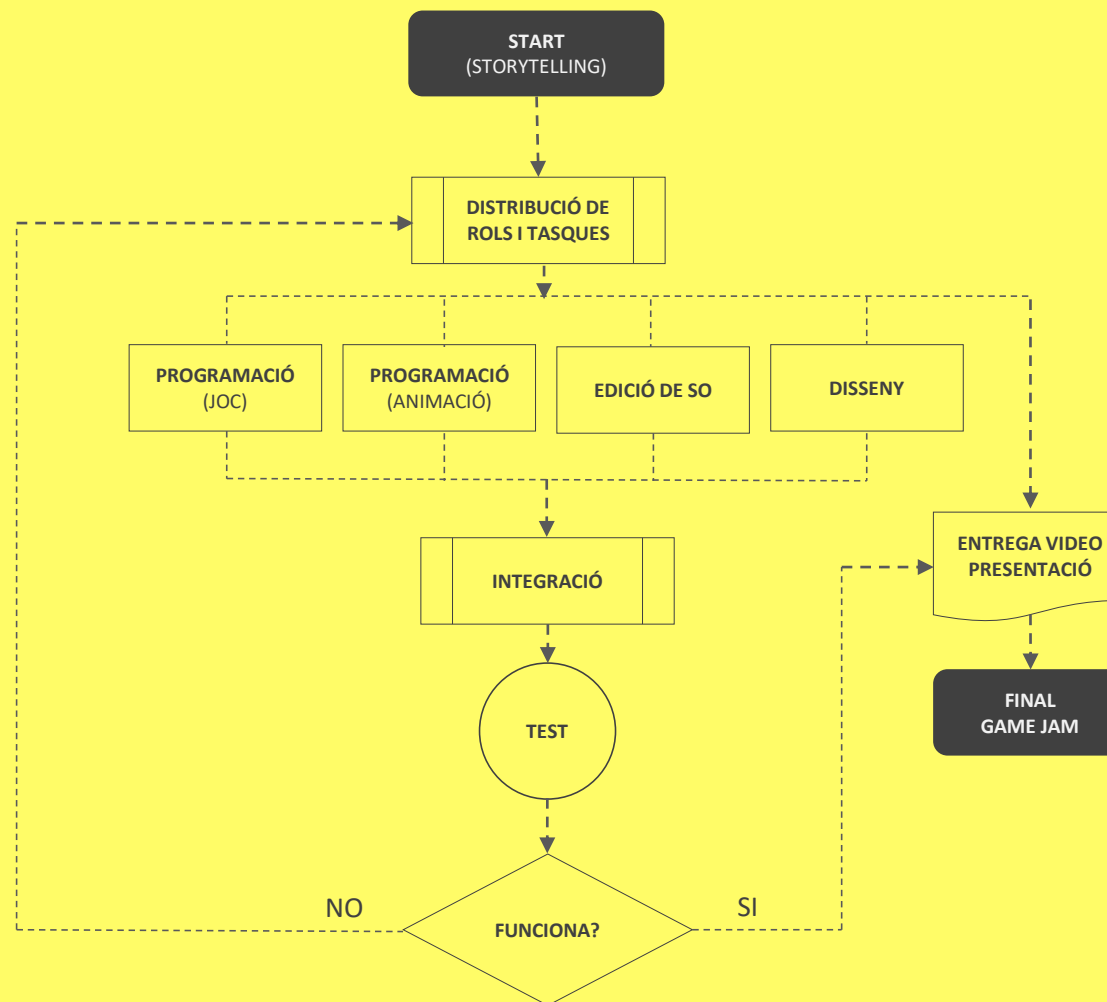
- [SKYPE](#)
- [HANGOUTS](#)
- [ZOOM](#)
- [WHEREBY](#)





IMPRESCINDIBLE

- Bona estratègia i planificació.
- Establiment clar dels rols de l'equip.
- Crear un storytelling espectacular.
- Pas a pas i fer-ho fàcil.
- Gaudir molt.



**SERIOUS GAMES
 I GAME DESIGN**



OSCAR GARCÍA
 Academic Director ENTI-UB



JAY NEBHWANI
 Enginyer RV.
 Fundador Agama Interactive



ALBA INIESTA
 UX game designer a
 Scopely



ADRIÀ ALTARRIBA
 Interaction Engineer and Designer
 a Jocs al Segon



IKER BURGUERA
 CEO Educa Reality



OSCAR CUMÍ
 Influencer Marketing

EINES VUCA



MAITE DURÁN
 Docent, formadora,
 psicoterapeuta i coach



ALBA FERRETÉ
 Consultora Mindfulness, life coach
 i terapeuta transpersonal



SU ALINS
 Pedagoga i xef a
 Su Espai de Cuina



SERGI ROVIRA
 Nutricionista.
 Fundador de Biufood



MÓNICA MENDOZA
 Psicòloga.
 Top 100 Speaker



Ma MERCÈ ROVIRA
 Psicòloga clínica, psicoanalista.
 Assesora - Docent

ORGANITZADORS



Equip multidisciplinari

Format per educadors, tecnòlegs, experts en gamificació i en l'organització d'esdeveniments educatius.



Apassionats

Pels videojocs, la tecnologia i la gamificació.



Compromesos

Amb ajudar les persones a millorar la seva qualitat de vida a través de metodologies i tecnologies innovadores.



Singularity Foundation neix per dissenyar i executar projectes per capacitar els estudiants en quatre àrees clau: pensament crític, llenguatge i comunicació, tecnologia i internacionalització.

<http://singularityfoundation.es/>



Cookie Box és una consultora especialitzada en el disseny d'experiències basades en gamificació i storytelling per RRHH, salut, educació, esport, oci i turisme.

<https://cookiebox.es/>



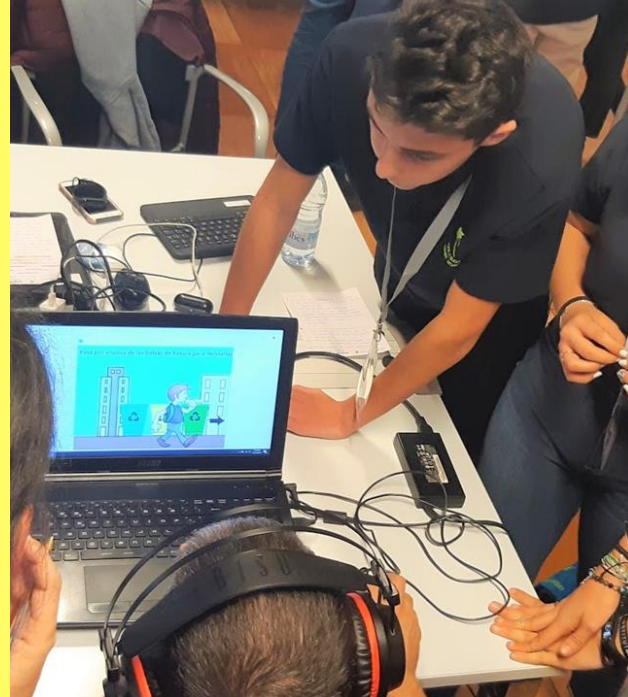
L'Escola de Noves Tecnologies Interactives adscrita a la Universitat de Barcelona (ENTI-UB) neix per contribuir al creixement i consolidació del clúster del videojoc i dels Serious games que s'estén per Barcelona i d'altres ciutats de Catalunya. I ho fa via cicles formatius, graus universitaris i masters així com cursos de formació continua.

<https://enti.cat/es>



MindFoodTech és una empresa especialitzada en la creació d'esdeveniments per promoure l'ús dels videojocs i les tecnologies de realitat virtual i realitat augmentada en educació, formació i salut.

<https://mindfoodtech.com/>





EDICIÓ 2019 (PRESENCIAL)



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

ONLINE
GAME JAM SUMMIT 2020

PARTNERS



humONTIKS

<clupes.com />

23.11
eSpai de cuina



identiva
diseño gráfico



ER
EducaReality

EDUCACIÓN 3.0
LÍDER INFORMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA



Centre de Psicologia Clínica
Ma Mercè Rovira
Av. President Companys 6, 1r 2a
08911 - Badalona



www.gamejamsummit.com

**SI T'EMOCIONA PENSAR-HO,
IMAGINA'T FER-HO**



ALGUN DUBTE?. CONTACTA AMB NOSALTRES!

Joan Rovira Sanz
jrovira@singularityfoundation.es

 650.36.57.32

Frank del Aguila Espejo
delaguilaespejo@gmail.com

 609.72.74.38