



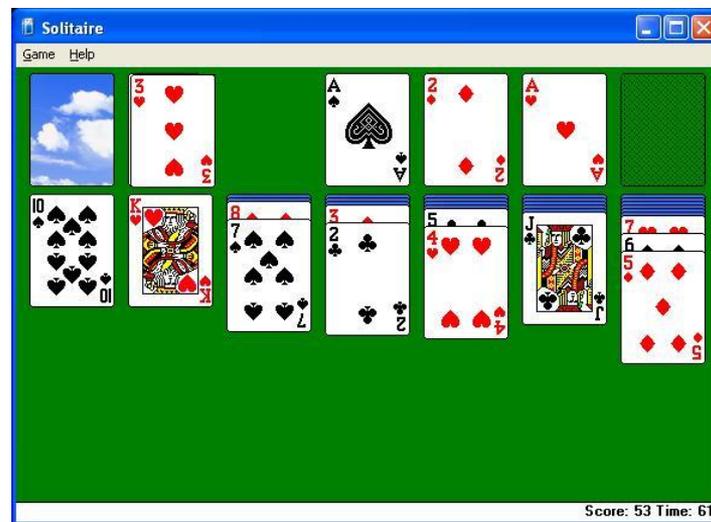
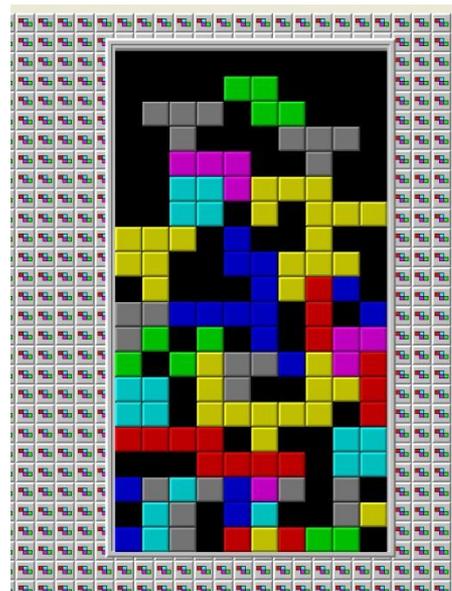
Innovación, Videojuegos

Eduardo H. Calvillo Gámez

eduardo.calvillo@gmail.com

Academia de Tecnologías de la Información y
Telemática

27 de Abril del 2012









WP5540-TAB19

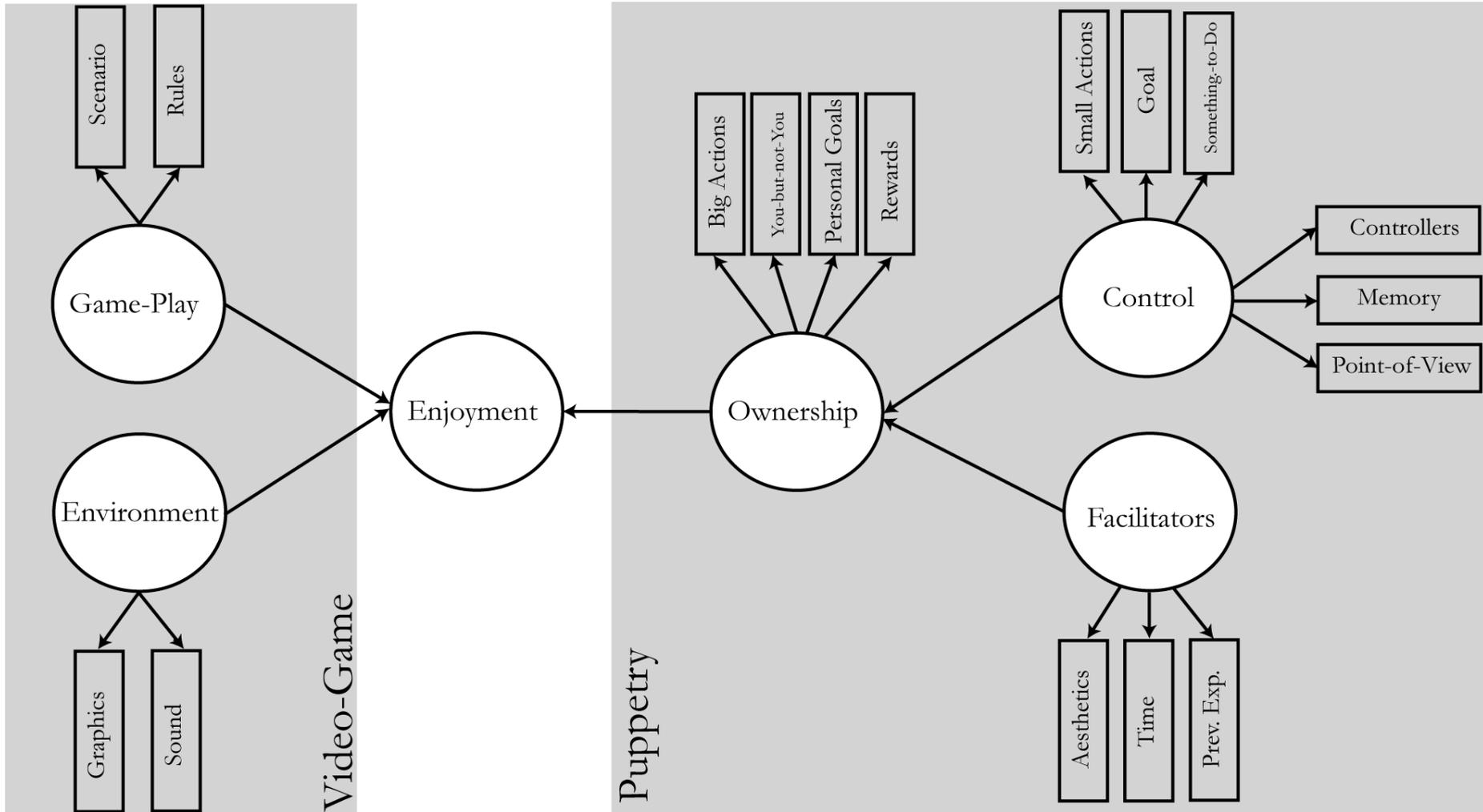


Dispositivos de Entrada

Nuevos metodos de interacción



**¿PROVEEN UNA MEJOR
EXPERIENCIA?**





FLOW

<http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/>







Experiencia de Jugar

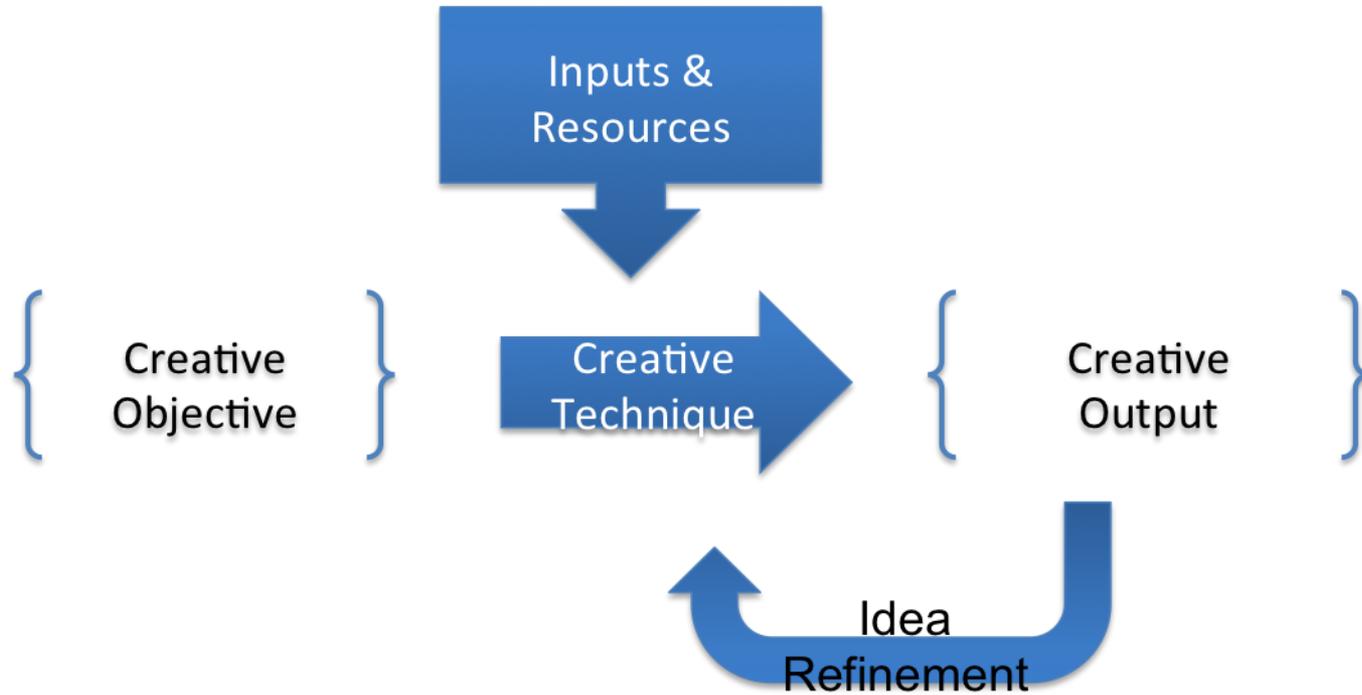
- Flujo
- Inmersión
- Experiencia Corporal

Colaboración con Pablo Romero de la UNAM, Paul Cairns de la Universidad de York, y Anna Cox del Colegio Universitario de Londres

VIDEOJUEGOS

¿Cómo pueden las TI apoyar éstos procesos?

INNOVACIÓN & CREATIVIDAD



Prototipo

- Desarrollamos Musa
 - Una aplicación que apoya en la creación de ideas
 - Disponible tanto para superficies interactivas como en computadoras tradicionales

Crea tu objetivo creativo, esto es un problema a solucionar, una idea, o algun producto o servicio a mejorar

Objetivo Creativo:

Descripción:

Inicio

Reporte Final CUDI

Galeria de Famosos

Instrucciones:

- 1.- Crea una tarjeta
- 2.- Relaciona la frase con tu objetivo
- 3.- Añade mas frases y repite el proceso

Crear tarjeta

IdeaArt

Inspiravideo

Dar Conclusión **Ordenar Tarjetas**

Reporte Final CUDI

Galeria de Famosos

IdeaArt

Instrucciones:

- 1.- Crea una tarjeta
- 2.- Relaciona la descripcion de la imagen con tu objetivo

Crear tarjeta

Inspiravideo

Dar Conclusion **Ordenar Tarjetas**

Reporte Final CUDI

Galeria de Famosos

IdeaArt

Instrucciones:

- 1.- Crea una tarjeta
- 2.- Relaciona la descripcion de la imagen con tu objetivo

Crear tarjeta

Inspiravideo

Dar
Conclusion

Ordenar
Tarjetas

Eliminar tarjeta

KID CUDI No one believes me Subtitulada

buscar



Anota la relacion entre tu objetivo creativo y el video

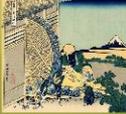
Bloquear Tarjeta

Eliminar tarjeta

Escribe la relacion entre la frase y tu objetivo:

Nueva descripcion

Eliminar Descripcion



Bloquear Tarjeta

COMPARACIÓN ENTRE SUPERFICIE INTERACTIVA Y MOUSE/TECLADO

Resultados

- Diferencias significativas
 - Con la implementación táctil, los usuarios sintieron que el sistema los apoyó mejor para realizar sus metas
 - Pero, vieron que el sistema interactivo era más atractivo.

COMPARACIÓN ENTRE MUSA Y NO MUSA

Resultados

- Diferencias significativas
 - Los usuarios sintieron que Musa era
 - Más atractivo
 - Más completo
 - Más eficiente para generar ideas
 - Pero, no hay diferencias significativas respecto a la percepción en apoyo a la creatividad.

En colaboración con UDLAP & UASLP: Pilar Pastor & Alfredo Sánchez
Financiamiento por CUDI

INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Eduardo H. Calvillo Gámez

eduardo.calvillo@gmail.com

PREGUNTAS Y DUDAS