Descripción del anteproyecto Licenciatura en Ingeniería de Software Facultad de Estadística e Informática	Febrero 2024

Xalapa, Veracruz, a 11 de Enero de 2024.

PROYECTO DE TITULACIÓN PARA REGISTRO.

Cuerpo Académico	**Ingeniería y Tecnología de Software**
Nombre del proyecto de Investigación VINCULACIÓN/PLADEA-FEI	
LGAC que alimenta	**LGAC 1. Gestión, modelado y desarrollo de software**
Línea de Investigación	
Duración Aproximada	**12 meses**
Modalidad de Trabajo Recepcional	**Monografía**
Nombre del trabajo recepcional	**Análisis de la investigación en el uso de videojuegos para la educación en Ingeniería de Software**
Requisitos	
RESPONSABLE DEL TRABAJO RECEPCIONAL.	
Director	**Dr. Jorge Octavio Ocharán Hernández**
Codirector	**M.C.C. Juan Carlos Pérez Arriaga**
Alumnos Participantes	**1**
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO RECEPCIONAL.	
El uso de videojuegos como herramienta educativa en la ingeniería de software representa un enfoque para el aprendizaje y la enseñanza de conceptos fundamentales en esta disciplina. Este trabajo recepcional se centrará en realizar un mapeo sistemático de la literatura sobre la aplicación de videojuegos en la educación de la Ingeniería de Software. El objetivo es examinar cómo el uso de videojuegos puede facilitar el aprendizaje de temas complejos en ingeniería de software, como diseño y pruebas de software, y evaluar su efecto en la mejora	

de la participación y retención de conocimientos de los estudiantes. Se identificarán y analizarán los métodos y prácticas utilizadas así como su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se buscará identificar brechas en la investigación actual y oportunidades para futuras investigaciones, con el objetivo de proporcionar una guía para el desarrollo de videojuegos en la educación de la ingeniería de software.

RESULTADOS ESPERADOS.

- Revisión de la literatura (Mapeo Sistemático de la Literatura)
- Paquete de artefactos producto de la revisión
- Artículo publicado
- Monografía

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA.

Cagiltay, N. E. (2007). Teaching software engineering by means of computer-game development: Challenges and opportunities. *British Journal of Educational Technology*, *38*(3), 405–415. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00705.x

Claypool, K., & Claypool, M. (2005). Teaching software engineering through game design. *ACM SIGCSE Bulletin*, *37*(3), 123–127. https://doi.org/10.1145/1151954.1067482

Letra, P., Paiva, A. C. R., & Flores, N. (2015). Game Design Techniques for Software Engineering Management Education. *2015 IEEE 18th International Conference on Computational Science and Engineering*, 192–199. https://doi.org/10.1109/CSE.2015.42

Souza, M. R. de A., Veado, L., Moreira, R. T., Figueiredo, E., & Costa, H. (2018). A systematic mapping study on game-related methods for software engineering education. *Information and Software Technology*, *95*, 201–218. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.09.014

Dr. Jorge Octavio Ocharán Hernández **Nombre y Firma del Director del Trabajo**	**M.C.C. Juan Carlos Pérez Arriaga** **Nombre y Firma del Codirector del Trabajo**
Vo. Bo. **Dr. Ángel Juan Sánchez García** **Responsable de CA-ITS**	**Vo. Bo.** **Dr. Jorge Octavio Ocharán Hernández** **Coordinación de Academia de Experiencia Recepcional**

NOTAS:

1) Casos excepcionales serán evaluados por la Academia de ER.
2) Tratando de un CA externo a la Licenciatura en Ingeniería de Software, el proyecto deberá llevar el aval de los CA de la misma que se asocie con el tema.
3) El Vo. Bo. del Responsable de CA se obtiene en la reunión de cada CA, donde se presentan los temas del mismo para su aprobación.
4) El Vo. Bo. de la Coordinación de ER se obtiene en una reunión de la academia que se programa para ello.