

RESOLUCIÓN N.º 182/23

GENERAL PICO, 21 de diciembre de 2023

VISTO:

La nota presentada por el Lic. Guillermo Javier LAFUENTE, mediante la cual solicita la creación del Grupo de Trabajo denominado "Grupo de Desarrollo e Innovación en Videojuegos (DIVI)", y

CONSIDERANDO:

Que la Resolución N.º 128/12 del Consejo Directivo aprueba la reglamentación para la creación de Grupos de Trabajo en el ámbito de la Facultad.

Que la formalización de los grupos de trabajo permitirá una mejor organización y rápida identificación de las áreas de conocimiento en investigación y/o extensión que se realizan en la Facultad.

Que el Grupo de Desarrollo e Innovación en Videojuegos (DIVI) tiene como misión: el desarrollo e innovación en el ámbito de los videojuegos; estimular la creatividad; impulsar la investigación y aplicar tecnologías emergentes para revolucionar la concepción, diseño y experiencia de los videojuegos, entre otros.

Que el Grupo estará dirigido por el Lic. Guillermo Javier LAFUENTE y co-dirigido por AP. María Soledad LLOPIS.

Que el punto 3 del Reglamento de Creación y Funcionamiento de los Grupos de Trabajo establece que es el Consejo Directivo de la Facultad quien aprueba, mediante acto resolutivo, la formación del nuevo Grupo de Trabajo.

Que el Consejo Directivo en reunión Ordinaria del día 21/12/2023 aprobó por mayoría el despacho presentado por la Comisión de Extensión y Bienestar Estudiantil.

POR ELLO

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA

RESUELVE

ARTÍCULO 1º.- Crear en el ámbito de la Facultad de Ingeniería el Grupo de Trabajo denominado "Grupo de Desarrollo e Innovación en Videojuegos (DIVI)", conforme a lo detallado en el Anexo de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, elévese a Secretaría de Ciencia y Técnica a sus efectos, al director del Grupo. Disponer la carga de la presente en el Sistema web de Actos Resolutivos de la Universidad Nacional de La Pampa. Cumplido, archívese.-

GBP

ANEXO

PLANILLA DE CREACIÓN GRUPOS DE TRABAJO

NOMBRE DEL GRUPO DE TRABAJO (GT)	GRUPO DE DESARROLLO E INNOVACIÓN EN VIDEOJUEGOS (DIVI)
MISIÓN	<p>El Grupo DIVI tiene como misión el desarrollo e innovación en el ámbito de los videojuegos. Nuestro propósito fundamental es estimular la creatividad, impulsar la investigación y aplicar tecnologías emergentes para revolucionar la concepción, diseño y experiencia de los videojuegos.</p> <p>Para lograrlo, promovemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Establecer un ámbito de trabajo que integre las temáticas relevantes en el campo, direccionando el conocimiento y la experiencia de nuestros integrantes en beneficio de la comunidad científico-tecnológica, de esta institución educativa y de los futuros profesionales que se formen en el ámbito de la Facultad. ● Orientar las tareas de los miembros del Grupo de Trabajo (GT) hacia objetivos comunes, promoviendo la eficiencia en su cumplimiento. ● Fomentar y facilitar la formación continua de los miembros y de nuevos recursos humanos en las áreas de incumbencia del GT. ● Desarrollar líneas de investigación y trabajo en el marco de las áreas de incumbencia del GT, explorando constantemente nuevas fronteras tecnológicas y creativas. ● Realizar actividades de extensión para atender las necesidades y requerimientos del sector público y/o privado. Colaborar activamente con la formación de grado en las cátedras pertinentes. ● Divulgar y transferir los resultados obtenidos, contribuyendo al avance del conocimiento y al enriquecimiento de la comunidad científica y tecnológica. ● Fomentar la realización de cursos de formación y posgrado, proporcionando oportunidades de aprendizaje avanzado y especializado. ● Fomentar el vínculo y la interacción con otras universidades y centros de investigación, promoviendo una colaboración enriquecedora que impulse el desarrollo conjunto de iniciativas innovadoras.

ÁREAS DE INCUMBENCIA	<p>Desarrollo de videojuegos: Diseño, programación y creación de contenido interactivo para videojuegos, abarcando desde conceptos iniciales hasta implementación y pruebas.</p> <p>Gamificación y ludificación: Aplicar elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para mejorar la participación, motivación y aprendizaje.</p> <p>Interfaces no convencionales: Explorar y desarrollar interfaces innovadoras y no tradicionales, como control mediante gestos, voz o dispositivos wearables.</p> <p>Interfaces hápticas: Investigar y diseñar interfaces que involucran el sentido del tacto para mejorar la experiencia de usuario en entornos virtuales y aumentados.</p> <p>Realidad aumentada (RA): Generar la creación de experiencias interactivas que combinan elementos virtuales con el entorno real, utilizando dispositivos como lentes de RA.</p> <p>Realidad virtual (RV): Desarrollo de entornos virtuales inmersivos que permitan a los usuarios interactuar con mundos tridimensionales a través de diversos dispositivos de RV.</p> <p>Inteligencia artificial en videojuegos: Implementar técnicas de inteligencia artificial para mejorar la jugabilidad, la toma de decisiones de personajes no jugables y la adaptabilidad del juego.</p> <p>Narrativa interactiva: Estudiar y aplicar técnicas para contar historias de manera interactiva en videojuegos, permitiendo a los jugadores influir en el desarrollo de la trama.</p> <p>Diseño de experiencia de usuario (UX): Enfocar el desarrollo en la creación de experiencias de usuario fluidas y atractivas, considerando la usabilidad y la satisfacción del jugador.</p> <p>Efectos visuales y gráficos 3D: Investigar y aplicar técnicas para crear efectos visuales impactantes y gráficos tridimensionales de alta calidad en videojuegos.</p> <p>Diseño artístico y musical: Crear y conceptualizar los elementos visuales, incluyendo personajes, escenarios, y efectos visuales. Crear música, efectos de sonido envolventes y diseño auditivo que complementen y mejoren la narrativa y la atmósfera del juego.</p>
-----------------------------	--



	Apellido, Nombres	DNI:	Institución	Cargo
DIRECTOR:	LAFUENTE, GUILLERMO JAVIER	23.081.039	FI-UNLPam	DOCENTE
Co-DIRECTORA:	LLOPIS, MARÍA SOLEDAD	27.954.927	FI-UNLPam	DOCENTE

Miembros INTEGRANTES

Apellido, Nombres	DNI:	Institución	Cargo
ETCHEVERRY, PABLO	28.237.898	FI-UNLPam	DOCENTE
AZCONA, PABLO	26.237.006	FI-UNLPam	DOCENTE
GARBARINO, ADRIANA CARINA	23.468.373	Instituto de Bellas Artes / Fac. Humanas-UNLPam	DOCENTE
VALINOTTI, JULIAN	42.782.381	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
ORONÁS, MELANI	42.699.462	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
ZAPATA, LEONEL	41.987.187	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
MELCHOR, LEO	42.584.465	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
GONZÁLEZ, JUAN JOSÉ	44.680.303	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
MARTIN, MATIAS	43.100.131	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
CAYSSIALS, LUCIANO	45.566.115	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
CORTESE, FEDERICO	46.535.200	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
ASAT, LAUTARO	45.379.772	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
SPOSITO, SIMON MARTIN	46.742.523	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
GIL, RAFAEL	45.810.936	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
GRIBAUDO, GONZALO MATIAS	43.232.963	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
DUARTE, MATEO IGNACIO	44.192.178	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
GUZMAN, BENJAMIN	46.612.269	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
VELOSO, MAURICIO	45.802.516	FI-UNLPam	ESTUDIANTE
RADICCI, KAREN	43.729.388	Instituto de Bellas Artes	ESTUDIANTE
BLENGINI, SOFÍA	39.696.887	Instituto de Bellas Artes	ESTUDIANTE