

Influencia de los Serious Games en la industria del ocio **Influence of Serious Games in the leisure industry**

Evelyn Alexandra Cadena Flores

Wilmer Illescas

Universidad Técnica de Machala

evelin_cadena1995@hotmail.com

Resumen

La sociedad está inmersa cada vez en los avances tecnológicos. Dentro de la industria del ocio, se ha introducido mecanismos para generar mayores oportunidades en las empresas dedicadas a esta actividad; como es la implementación de Serious Games. Para lo cual, se han analizado diferentes aplicaciones que benefician al usuario, y se pretende mostrar a los usuarios cómo resolver de ciertas situaciones que se pueden suscitar durante el viaje. Además, de explicar por qué es importante utilizar las herramientas tecnológicas para el bien de la comunidad.

Palabras clave: Juegos formativos, herramientas tecnológicas, capacidades cognitivas, ocio.

Abstract

Society is immersed in technological advances. Within the leisure industry, it had been introduced mechanisms to generate greater opportunities in companies dedicated to this activity; as the implementation of Serious Games. For that, different applications have been analyzed that benefit the user, and is intended to show users how to solve certain situations that may arise during the trip. Also, explain why it is important to use technological tools for the good of the community.

Keywords: Serious games, technological tools, cognitive abilities, leisure.

INTRODUCCIÓN

El uso de las herramientas tecnológicas para desarrollar ciertas actividades en las empresas turísticas, se ha convertido en un factor innovador para captar la atención del turista. Los nuevos modelos de enseñanza que se aplican a nivel mundial en diferentes áreas, impulsan al turismo a utilizar de manera eficiente el recurso de la tecnología, para convertirse en la empresa altamente competitiva en el mercado.

Con el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC'S) se han puesto de manifiesto diversos productos y servicios que ayudan a las empresas turísticas y demás entidades, a rediseñar sus estrategias de emprendimiento con el fin de posesionarse en el mercado, lo que ha generado resultados positivos; ya que actualmente, la sociedad está en constante desarrollo tecnológico, y es por ello que las personas buscan siempre estar a la vanguardia de lo que sucede en su entorno.

El incorporar nuevas estrategias de aprendizaje en el área del turismo, se convertirá en una actividad innovadora, que se puede utilizar para diferentes fines, desde realizar un estudio de mercado, hasta determinar nuevas estrategias de promoción. Una de las herramientas tecnológicas, incorporada por las empresas; es la implementación de aplicaciones de Serious Games (Juegos Serios) que ayudan a desarrollar las capacidades cognitivas en empleados, así como en turistas.

El ocio es una de las actividades realizadas por el ser humano en un tiempo determinado. Este tiempo libre, les permite realizar cualquier otra tarea. Es por ello, que es importante conocer cuáles son esos programas que ayudan a desarrollar ciertas cualidades o aptitudes en el usuario, que van más allá de ser una simple aplicación con el propósito de entretener.

En el presente ensayo, se busca detallar la importancia de incorporar nuevas herramientas tecnológicas como Serious Games, para utilizarlo de manera eficiente, de modo que, las empresas turísticas puedan hacer uso de él para establecer una mayor cobertura en la calidad de servicios, fortaleciendo el vínculo con el turista y generando beneficios para ambos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para la realización del presente trabajo, se ha realizado un estudio cualitativo de la importancia de incorporar aplicaciones denominadas Serious Games, las cuales han permitido agilizar las diversas actividades que realicen los usuarios. Así, surge la necesidad de incorporar ciertas aplicaciones que no solo sean entretenidas, sino que también permitan desarrollar las habilidades y capacidades para los usuarios de una manera inconsciente. La modalidad de Serious Games, incorpora dichos factores, generando un producto competitivo, que brinda muchos beneficios a las empresas, tales como, desarrollar las aptitudes de sus empleados, etc.

Las aplicaciones de Serious Games, están orientadas a los usuarios que pretenden utilizar dicha herramienta, para mejorar sus capacidades. Su incorporación permite que la sociedad desarrolle sus capacidades, frente a la resolución de un problema. Sin embargo, existen otras aplicaciones, en las que el turista puede desempeñar el rol de empresario, obligándolos a afrontar todas las dificultades que nacen de la responsabilidad de la gestión de un negocio, involucrándolos en la toma de decisiones empresariales. Cada decisión que tomen, influye en el desarrollo de la empresa, lo cual permite al usuario, enfocar y analizar todas las estrategias del juego, si no quiere perder. Serious Games, no es solo una herramienta enfocada para turistas, sino también para aquellos profesionales que pretenden mejorar su desempeño en el ámbito laboral. Por ejemplo; el jugador puede involucrarse en un entorno realista y a problemas de la vida real (dependiendo el tema específico para el que se esté jugando). El sistema Serious Game incorpora un software que hace que el programa esté diseñado para ser una consecuencia de las propias acciones de los jugadores. Así, brinda la opción de que los usuarios, analicen las diferentes situaciones desde la raíz, para finalmente, llegar a la mental propuesta al inicio del juego (Dillon, 2013).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez realizada la investigación sobre la importancia que tiene incorporar aplicaciones de Serious Games, a continuación se plantean resultados que permitirá a los usuarios, estar aptos para resolver cualquier inconveniente que se suscite durante su viaje.

Learn to Brace

“Aprenda a apoyarse” por su traducción al español, es un juego enfocado a aquellas situaciones que se presentan en un vuelo aéreo. Este juego muestra que los pasajeros, pueden evitar lesiones graves durante las turbulencias en los aviones. Para ello, deben estar familiarizados con asumir una posición de apoyo que sea apropiada para recibir el impacto, sin causar algún accidente. Esta aplicación está disponible de manera gratuita en la App Store. La situación de estar encerrado en un avión muchas veces incomoda al usuario. Sin embargo, esta aplicación, permite evitar situaciones de peligro, y reaccionar de manera eficiente, para saber qué acciones de seguridad se debe tomar.

Figura 1. Learn to Brace. Screen de iPhone del área en donde desarrolla el juego.



Fuente: elaboración propia.

Serious Game for Hospitality Training: handle daily hotel operation activities

Existen simuladores de distintas situaciones; los cuales pretenden enseñar mediante las diferentes misiones, sobre la administración de una empresa. Este simulador de hotel, permite al usuario, realizar las tareas de un recepcionista, tales como; realizar check-in, atender a reclamos, entre otras actividades.

Figura 2. El juego posee instrucciones para facilitar el desarrollo del juego



Fuente: elaboración propia.

Figura 1. Realizando un check-in



Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Inicio del simulador del juego, en donde se puede construir el hotel



Fuente: elaboración propia.

Este juego es otro ejemplo de simuladores, que permiten desarrollar la capacidad para gestionar, organizar y desempeñar las diferentes funciones de un hotel. Esta aplicación permite al usuario construir su propio hotel. Posee tres modos de juego, en los que se puede construir, contratar personal, diseñar el exterior e interior del hotel, y proveer un servicio de atención al cliente. Este juego de simulación empresarial permite desarrollar las capacidades y habilidades para desempeñarse en el ámbito de la gestión de empresas. El juego es gratis, y se puede acceder sin dificultad alguna, por la web.

CONCLUSIONES

Para concluir, la implementación de Serious Games, en distintas áreas de la industria del ocio, es una herramienta innovadora, que permite desarrollar las capacidades cognitivas y habilidades, no solo de los clientes, sino también de los empresarios que buscan aprender a solucionar situaciones, de una manera más interactiva. La incorporación de nuevas tecnologías, ha permitido que las empresas dedicadas al turismo, incorporen herramientas para generar ingresos y al mismo tiempo, fortalecer su capital humano. Una de las alternativas utilizadas actualmente por la mayoría de las empresas, es la modalidad de videojuegos denominada Serious Game, caracterizada por haber sido diseñada especialmente con objetivos educativos, de entretenimiento y de información. Es por ello que, los gerentes que buscan estar a la vanguardia de lo que sucede con respecto a los avances tecnológicos, implementan esta modalidad, como una herramienta que les traerá beneficios a corto y largo plazo. Una vez que se establezca una conexión emocional entre los usuarios y los personajes de los juegos formativos, será mucho más fácil alcanzar los objetivos y las metas y permitir a los jugadores adquirir una mejor comprensión de todas las situaciones por las que está atravesando en el juego.

El mercado competitivo, hace que las empresas sean más innovadoras en cuanto a oferta, y publicidad; es por ello, además de que Serious Games, son una modalidad de juegos, también posee otros beneficios, como el de ofertar a una empresa determinada, mediante la publicidad en dispositivos virtuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carvalho, M., Belloti, F., Berta, R., De Gloria, A., Islas, C., Baalsrud, J., Rauterberg, M. (2015). An activity theory based model for serious game analysis and conceptual design. *Revista Computers and Education*, 16.
- Dillon, R. (2013). Serious Games And Fun: An Analysis. *International Journal of Innovative Research and Development*, 18.
- González, C., Solvieva, Y. & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Redalyc*, 23.

Guenaga, M., Arranz, S., Rubio, I., Aguilar, E., Ortiz, A., Rayón, A., Menchaca, I. (2013). Serious Games para el Desarrollo de Competencias Orientadas al Empleo. *Redalyc*, 8.