

La ciència que inspira videojocs pel clima - Mediterraneo - 31/10/2019

'LIVING LAB'

La ciència que inspira videojocs pel clima

La iniciativa 'Good Game' pertany al projecte Planeta Debug amb la finalitat d'innovar en les eines digitals per a fomentar la divulgació



Els participants, amb el vicerector d'Investigació i Transferència, J. Lancis.

Nou grups d'investigació dels quatre centres de l'UJI col·laboren amb estudiantat de tercer curs del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs per a inspirar la creació de jocs vinculats amb diverses línies de recerca en relació amb el canvi climàtic. La iniciativa, anomenada *Good Game*, està integrada en el *Living Lab Planeta Debug*, promogut per un grup interdisciplinari d'investigadores i investigadors que compta amb el finançament del programa Art Ciutadà de la Fundació Daniel i Nina Carasso.

El projecte *Planeta Debug. Videojocs, coneixement, serendipitat i co-creació en el puzzle del canvi climàtic* –cofinançat per la universitat pública de Castelló– ha sigut dissenyat per professorat de les àrees de Videojocs i Comunicació Audiovisual, amb l'objectiu d'abordar el desafiament de l'escalfament global i la sostenibilitat mitjançant els videojocs i la gamificació. Aquesta iniciativa posarà en marxa accions científiques, artístiques i socials per a afavorir canvis socials i també crear consciència ciutadana davant els actuals reptes ambientals de magnitud local i mundial.

La línia d'acció *Good Game* està centrada en l'estudiantat universitari i consisteix en que els estudis i experiments de nou grups de recerca servisquen d'inspiració perquè alumnes de tercer curs del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs dissenyen jocs puguin abordar diversos reptes vinculats amb l'escalfament global. Aquest curs participen en *Good Game* els professors Leonor Hernández, del Grup de Fluids Multifàsics; Vicent Arbona, del Grup d'Ecofisiologia i Biotecnologia; Ivan Mora-Seró, del Grup de Semiconductors Avançats; Gladys Mínguez, del Grup de Recerca en Òptica; Vicent Baydal, del Grup d'Història i Dret Forals Valencians; María Ibáñez, de l'Institut Universitari de Plagues i Agricultura; Lucia Reig i María José Ruá, del Grup de Tecnologia, Qualitat i Sostenibilitat en l'Educació; Pedro Sanz, del Laboratori d'Interacció i Sistemes Robòtics i Conrado Martínez, del Grup Melanogén.

Les assignatures implicades són: Enginyeria del Programari,

Els grups de recerca col·laboren amb el Grau de Disseny i Desenvolupament de Videojocs

amb els professors Antonio Morales i Enric Cervera; Art del Videojoc, amb el professor Diego Díaz; i Disseny Conceptual de Videojocs, impartida per Emilio Sáez. Paral·lelament, també s'ha incorporat al projecte *Planeta Debug* el professor Jordi Adell, amb l'assignatura optativa *Fonaments per al Disseny de Videojocs Didàctics*, on l'estudiantat de quart curs d'aquest grau està ideant jocs sobre canvi climàtic de tema obert, és a dir, no vinculats amb línies d'investigació.

Una metodologia pionera

El vicerector d'Investigació i Transferència Jesús Lancis valora la innovació de l'acció *Good Game* perquè «implica un avanç important en l'experimentació en nous llenguatges i canals per a difondre la recerca que es desenvolupa a l'UJI i, a més a més, en un tema tan prioritari per a la ciutadania i per a l'UJI com és el canvi climàtic». De fet, fa més de dos anys es va crear el Seminari Interdisciplinari en Investigació en Canvi Climàtic de l'UJI. A més a més, en paraules de Lancis, «la interacció amb l'estudiantat del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs no sols és pionera en l'àmbit estatal i europeu, sinó que implica el foment de processos de cocreació molt interessants i amb resultats que es desvetllaran molt enriquidors, tant per a la comunitat investigadora com per a l'alumnat».