

# SpaceRaceEdu | Desarrollo de un videojuego multijugador educativo para el autoestudio y la autoevaluación

Juan Jesús Roldán Gómez, Cristina Alonso Fernández y Carlos Aguirre Maeso  
Departamento de Ingeniería Informática, Escuela Politécnica Superior, Universidad Autónoma de Madrid  
Contacto: juan.rolدان@uam.es

## Objetivos

- Desarrollo de un videojuego multijugador que se pueda usar como herramienta de autoestudio y autoevaluación.
- Herramienta que permita a los profesores crear preguntas de sus asignaturas con varios formatos.
- Los estudiantes tienen que contestar las preguntas correctamente para ganar las partidas.
- Búsqueda de equilibrio entre la competición entre equipos de estudiantes y la cooperación entre estudiantes del mismo equipo.
- Inspiración en los videojuegos sociales populares durante la pandemia y el confinamiento.

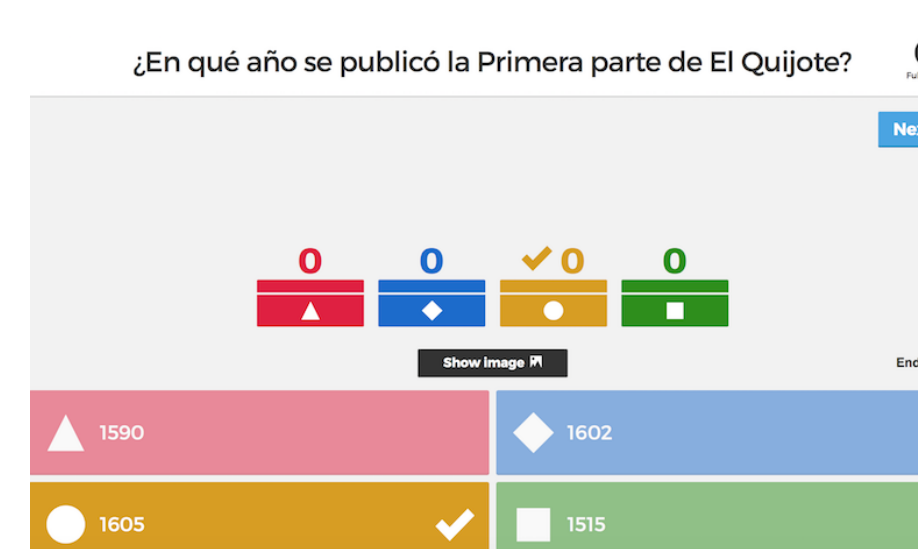
## Antecedentes



Kahoot!

Among Us

Minecraft education



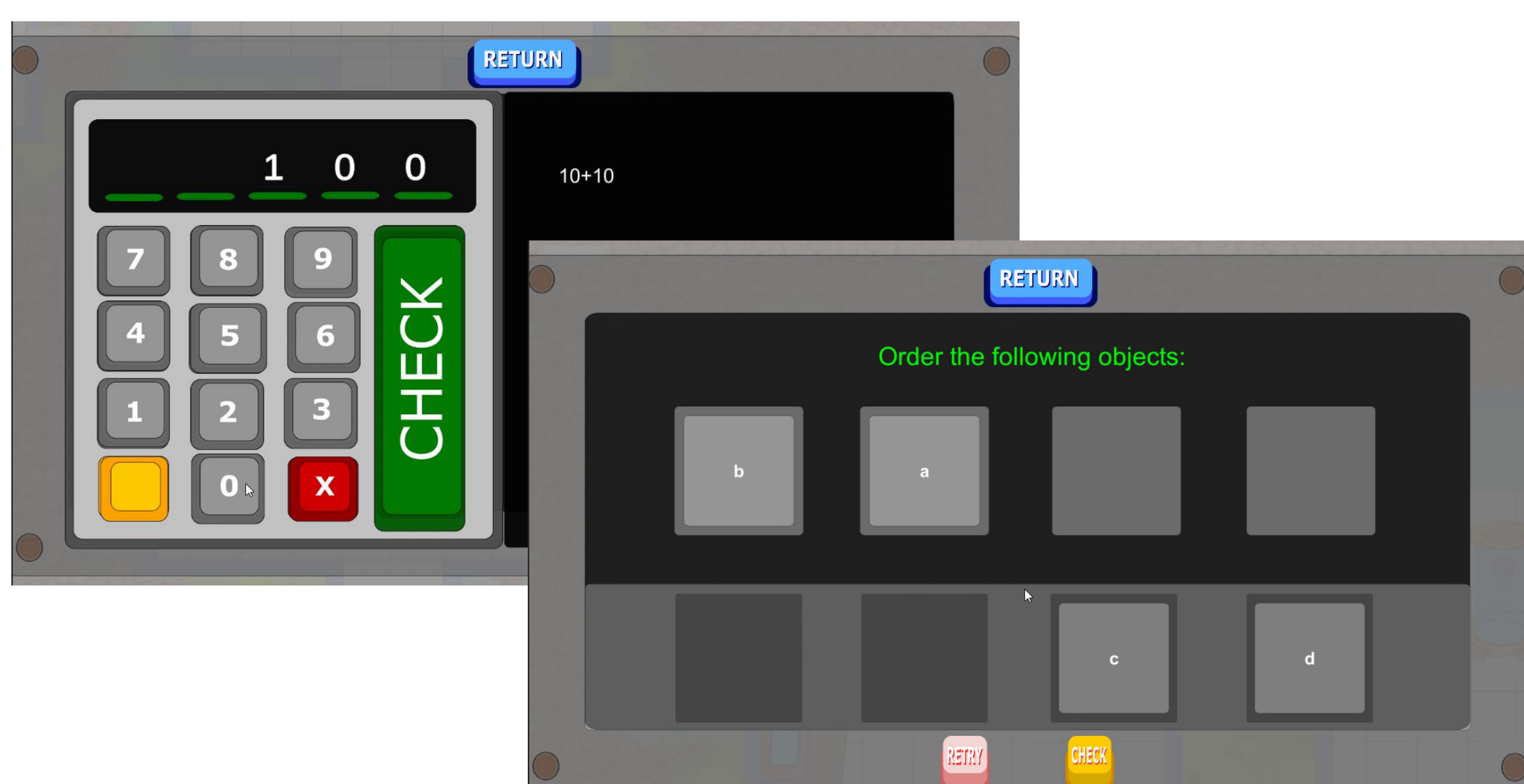
## Reglas del juego

- Varios equipos de estudiantes compiten para lanzar primero un cohete.
- Para ello deben moverse por el escenario y responder a una serie de preguntas.
- Los estudiantes del mismo equipo pueden colaborar para resolver las preguntas.
- El profesor puede crear la bolsa de preguntas, supervisar la partida y analizar métricas del juego.

## Interfaz del juego: Mapa



## Interfaz del juego: Preguntas



## Conclusiones

- Presente:
  - Prototipo funcional del juego para varios estudiantes con interfaz para el profesor.
- Futuro:
  - Prueba del prototipo para actividad de autoevaluación en clase de grado.