

# V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación

Puerto de La Cruz, Tenerife, Islas Canarias, España

7-9 de Junio de 2017

<http://cive2017.com>

## Llamada de trabajos

### Objetivos

El [V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación \(CIVE'17\)](#), cuyo lema es "*Del diseño al desarrollo de experiencias lúdicas educativas*", tiene como principal objetivo promover y difundir los avances recientes en el área del diseño y desarrollo de videojuegos y sus aplicaciones educativas, tanto a nivel académico como profesional y empresarial, así como posibilitar el encuentro y el intercambio de experiencias entre todos los profesionales implicados en el sector. Este Congreso se organiza en conjunto con el [1st International Workshop on Gamification and Games for Learning \(GamiLearn'17\)](#).

---

### Temas de interés

Los temas de las comunicaciones y presentaciones de experiencias de organizarán en función de diferentes ejes temáticos recomendados, aunque no estarán cerrados exclusivamente a los mismos:

**Eje 1: Aprendizaje-Enseñanza:** Aprendizaje basado en juegos; Experiencias de aula (ludificación, gamificación, etc.); Pedagogía lúdica: métodos, estrategias, teorías, etc.; Recursos lúdicos-educativos,...

**Eje 2. Creación y Desarrollo:** Videojuegos móviles; Realidad aumentada y realidad virtual; Geolocalización; Interfaces tangibles; Interacción y videojuegos; Experiencia del jugador,...

**Eje 3. Arte, Diseño y Narrativa:** Concept art; Videojuegos, arte y cultura hipermedia; Narrativa interactiva; Transmedia; Diseño de escenarios y personajes,...

**Eje 4. Cultura y Sociedad:** Cultura gamer; Ética y transformaciones sociales; Videojuegos y familia, Género...

**Eje 5. Salud y Discapacidad:** Tecnoadicciones; Promoción de la salud; Prevención y tratamientos, Accesibilidad, Discapacidad y videojuegos ...

## Contribuciones

Las contribuciones pueden ser de tres categorías: *comunicaciones completas*, *comunicaciones breves* y *pósters*. Las contribuciones pueden redactarse en español, portugués o inglés.

Todas las contribuciones deben enviarse como ficheros PDF y ajustarse a las [instrucciones oficiales de formato de actas de IEEE](#). Las contribuciones estarán limitadas a un número máximo de páginas: *comunicaciones completas* (6 páginas), *comunicaciones breves* (4 páginas) y *pósters* (2 páginas).

Los envíos deben realizarse mediante la plataforma [EasyChair](#).

Los trabajos aceptados se publicarán en las Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (Versión Digital con ISBN) y con licencia Creative Commons. Asimismo, los mejores artículos serán seleccionados para su publicación en versiones extendidas en diversas revistas. Actualmente se tienen confirmados números especiales en:

- La Revista Bit y Aparte
- La revista Education in Knowledge Society (EKS)
- La revista IEEE RITA (SJR, Web of Science - Emerging Sources (Thomson Reuters))
- Journal of Information Technology Research (JITR) (SJR, Web of Science - Emerging Sources (Thomson Reuters))
- International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence (IJIMAI) (SJR, Web of Science - Emerging Sources (Thomson Reuters))
- Revista del IEEE de América Latina (IEEE LATAM (JCR, SJR))

---

## Modalidad de participación On-Line

Los participantes on-line deben enviar un vídeo de presentación del trabajo de entre 5 y 8 minutos. En la última diapositiva deben incluir sus datos de contacto. Las presentaciones On-line se expondrán en formato de video-pósters durante el Congreso. El vídeo debe enviarse a la organización del CIVE'17 ([cive2017@magnacongresos.es](mailto:cive2017@magnacongresos.es)) antes del día **10 de mayo de 2017**, indicando en su inscripción la modalidad ONLINE. Las sesiones del Congreso podrán seguirse en Streaming.

---

## Stands y Demos

Las empresas y/o organizaciones desarrolladoras de videojuegos, actividades interactivas, juegos serios y herramientas relacionadas con gamificación y aprendizaje basado en juegos pueden participar con un stand durante los días del congreso. Para ello deberán contactar con la organización ([cive2017@magnacongresos.es](mailto:cive2017@magnacongresos.es)) antes del **10 de abril de 2017**.

---

**Evento Relacionado: GAMILEARN'17 (<http://gamilearn.com>) del 5 al 6 de junio de 2017 en Tenerife, España.**

Este Workshop está abierto a las contribuciones de investigadores, de profesionales y de la industria sobre la aplicación de la gamificación o juegos en entornos de enseñanza-aprendizaje. Su principal objetivo es reunir a las partes interesadas con el fin de fomentar el intercambio de ideas y experiencias. Gamilearn'17 pretende cubrir todos los aspectos de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo los temas interés, pero no exclusivamente, los siguientes:

- Estudios de usuario
- Marcos de diseño
- Técnicas y estrategias
- Metodologías
- Herramientas y aplicaciones
- Ecosistemas tecnológicos
- Procesos de análisis
- Procesos de evaluación
- Enfoques de personalización
- Integraciones de sistemas
- Gestión de datos
- Interacción persona-ordenador

**Fechas importantes**

- Fecha límite de envío de trabajos: **10 de abril 2017**
- Comunicación de aceptación: 24 de abril de 2017
- Envío de la versión definitiva de trabajos aceptados: 2 de mayo de 2017
- Plazo de inscripción de autores de comunicaciones aceptadas: **10 de mayo de 2017**
- Celebración del Congreso CIVE'17: 7-9 de junio de 2017
- Celebración Workshop GamiLearn'17: 5-6 de junio de 2017