

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN DEL SERIOUS GAMES CAMP DE ERMUA

Apoyo

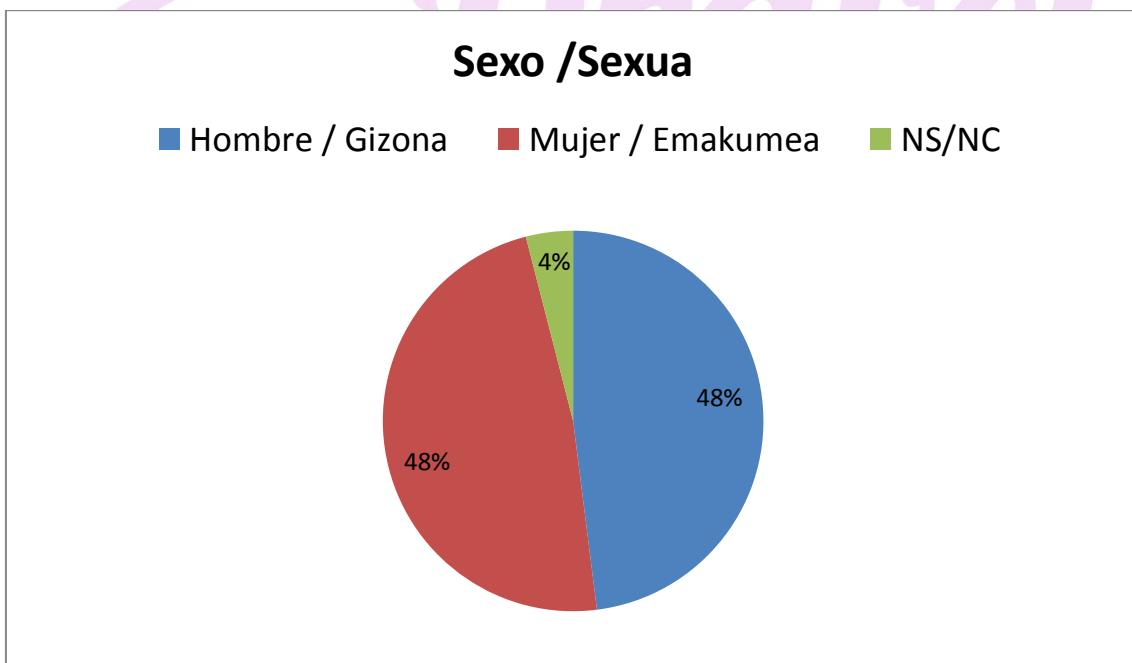
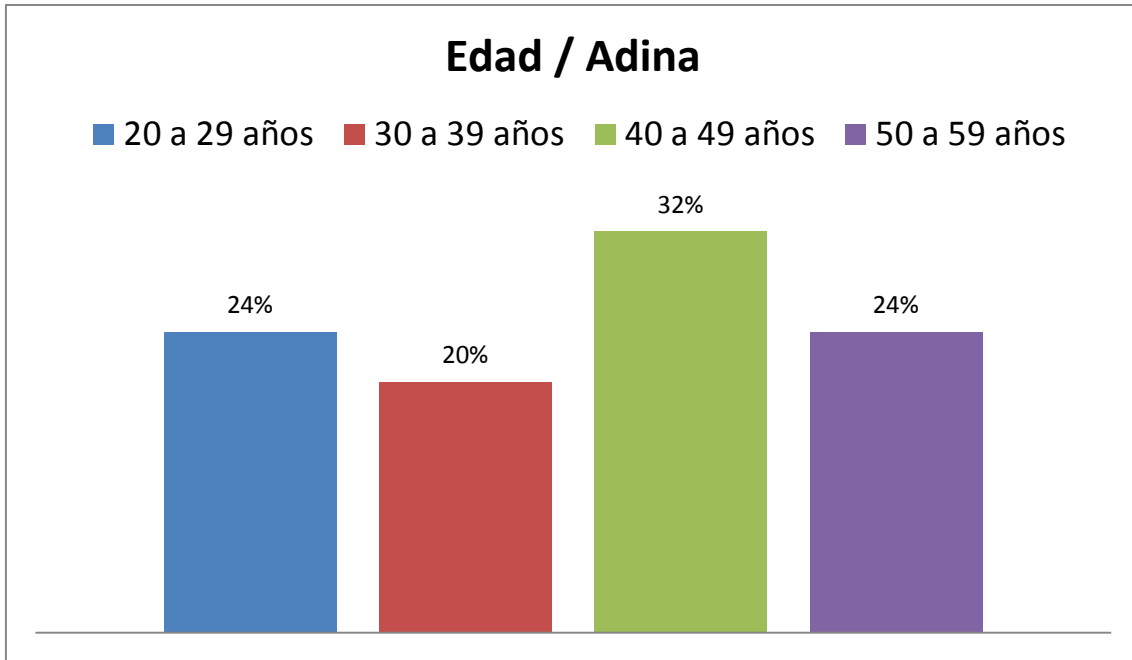
SERIOUS GAMES CAMP ERMUA

Serious Games, Realidad Virtual y Realidad
Aumentada en educación, salud y formación.

www.seriousgamescamp.com



1. CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS/EZAUGARRI SOZIODEMOGRAFIKOAK



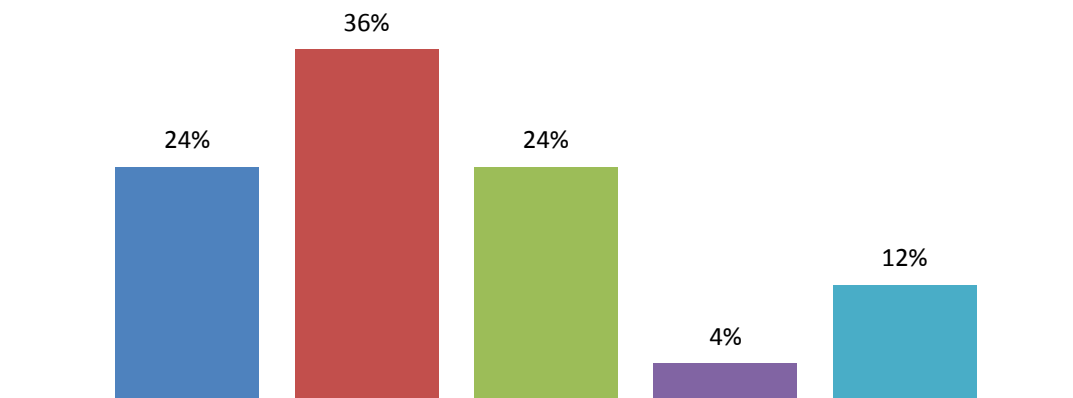
Nivel de estudios / Ikasketa maiala	
Licenciada en derecho	
Graduada en Trabajo Social	
Licenciada LADE	
Ingeniero Telecomunicación / Máster en Ingeniería Biomédica / Grado en Filosofía	
Universitarios	
Licenciado	
Kazetaritzan Lizentziatura	
FP 2	
Ingeniero	
Turismo	
Automatika eta Elektronika Industrialean Ingenieria	
Licenciatura	
Licenciada	
Titulación universitaria - Máster	
Empresa Zientzietan lizentziatua	
Ingeniería en Telecomunicaciones	
Ingeniero Superior en Telecomunicaciones	
Ingeniería en Informática y máster	
Zuzenbidean Lizentziatua	
Formación profesional	
Licenciada	
FP II	
Estudiante de magisterio especialidad educación especial	
Ingeniero Superior Industrial	
Estudios primarios	

2. CARACTERÍSTICAS PROFESIONALES/EZAUGARRI PROFESIONALAK

Profesión / Lanbidea
Directora área social Apoyodravet
Project Manager
Técnica en promoción
Investigador
Promoción de nuevos negocios
Técnico de formación, funcionario
Kazetaria
Ingeniero
Adjunta a dirección
Negozio Berrien Sustatzailea
Consultor
Ingeniero Telecomunicaciones
Responsable de proyectos de investigación de software
Crecer + Ibersore sareko koordinatzailea
Técnico electrónico
Odontóloga
Funcionario
Clases particulares
Director de proyectos
Desarrollo contenido virtual

Años de profesión/Lanbidean daramazkizu urteak

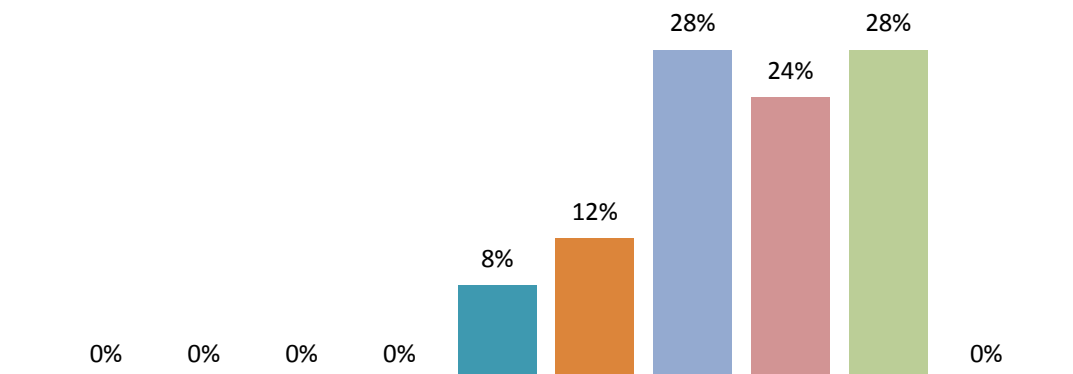
■ De 1 a 10 años ■ De 11 a 20 años ■ De 21 a 30 años ■ Más de 30 años ■ NS/NC



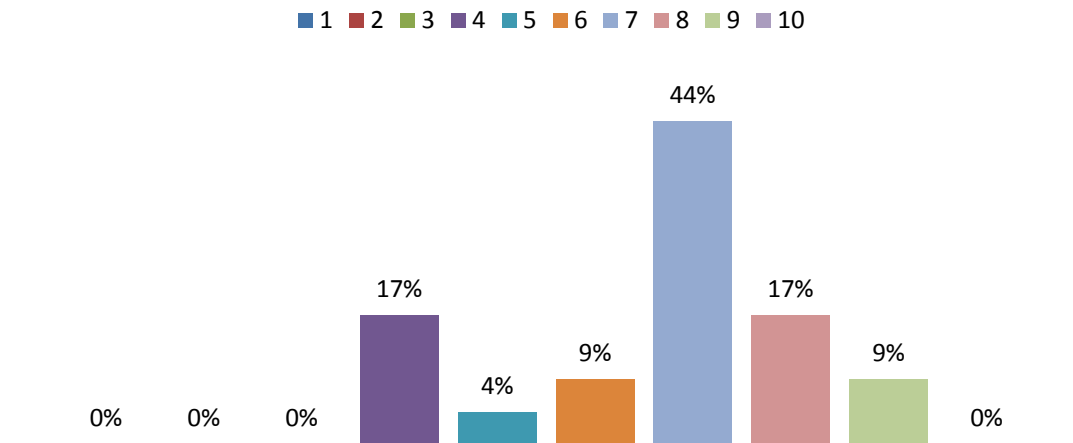
3. NIVEL DE SATISFACCIÓN / GOGO BETETZEA

¿Las ponencias han cumplido sus expectativas?/ Ponentziak zure igurikapenak ase dituzte?

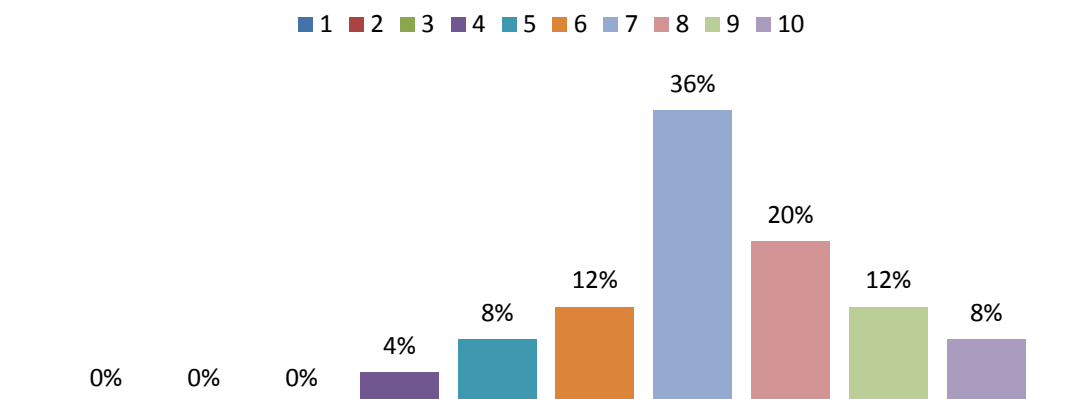
■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10



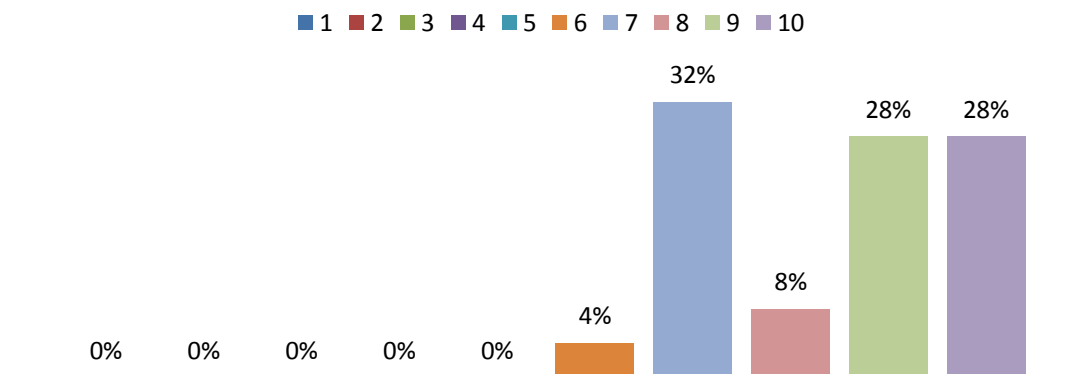
¿Cómo calificaría el contenido de la ponencia de Iñigo Ocáriz, "Gamificación y Serious Games para el desarrollo de habilidades"?/ Iñigo Ocáriz "Trebetasunak garatzeko Gamifikazioa eta Serious Games" ponentzia nolako izan dela esango zenuke?



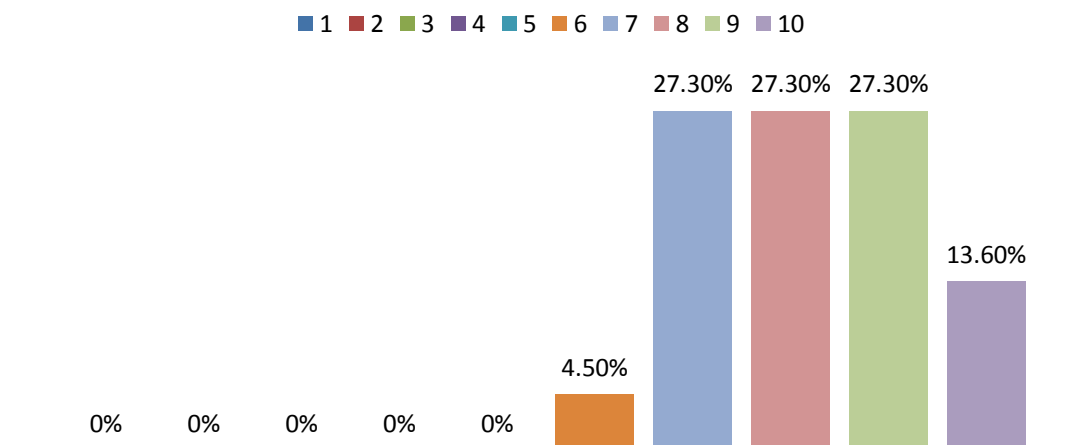
¿Cómo calificaría la ponencia de Borja Etxegoena, en "Serious Games y Nuevas Tecnologías en la 4.0"?/ Borja Etxegoenaren "Serious Games eta teknologi berriak 4.0 industrian" ponentzia nolako izan dela esango enuke?



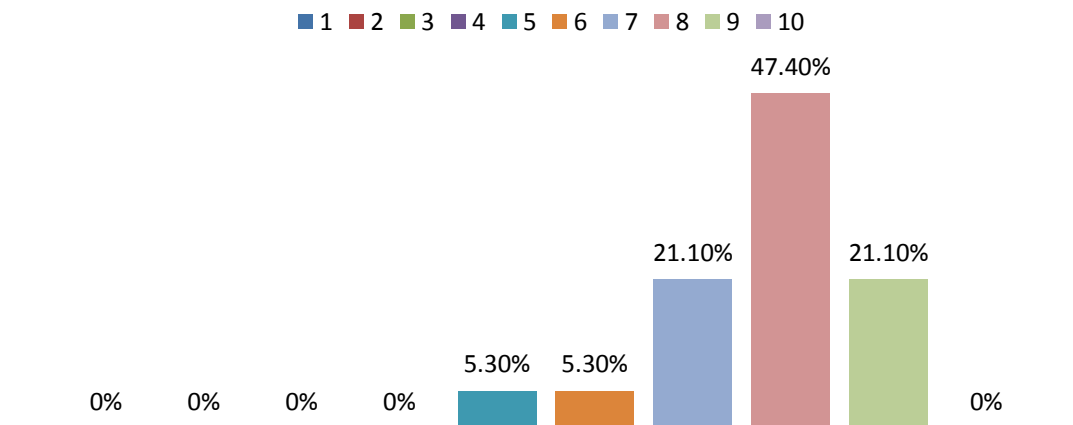
¿Cómo calificaría la ponencia de Óscar García, "Serious Games en Salud"?/ Óscar Garciaren "Serious Games osasunean" ponentzia nolakoa izan dela esango zenuke?



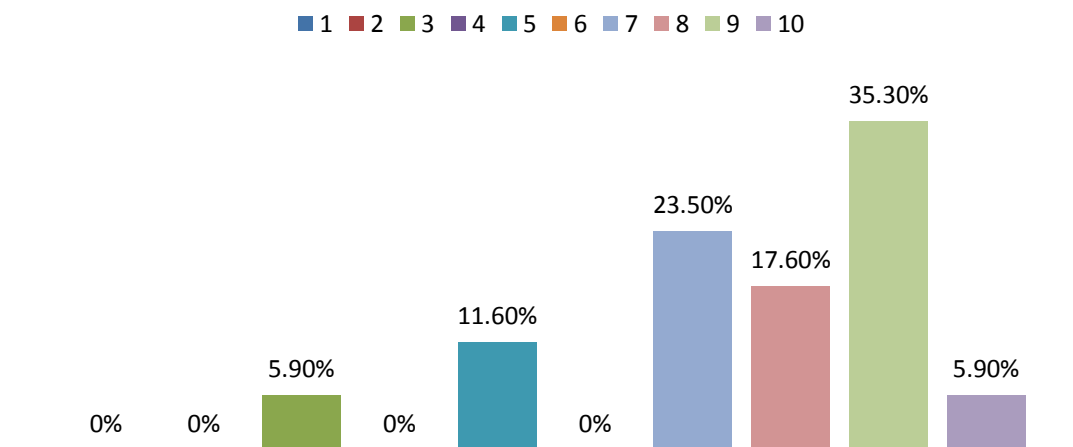
¿Cómo calificaría la ponencia de Anna Sort, "Gamificación en Salud"?/Anna Sorten "Gamifikazioa osasunean" ponentzia nolakoa izan dela esango zenuke?



¿Cómo calificaría la ponencia de Daniel Oliver, "Crowdfunding para proyectos de Serious Games y Nuevas tecnologías"?/Daniel Oliverren "Crowdfunding-a Serious Games eta teknologia berrietarako" ponentzia nolakoa izan dela esango zenuke?

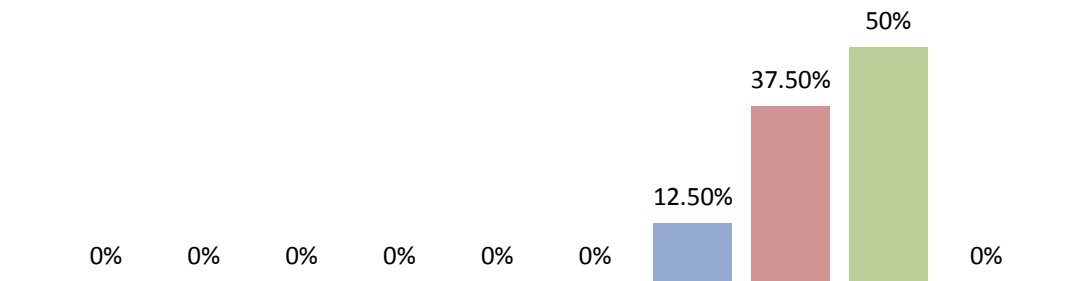


¿Cómo calificaría la ponencia de Iker burguera, "Serious Games en educación"?/Iker Burgueraren "Serious games Hezkuntzan" ponentzia nolakoa izan dela esango zenuke?



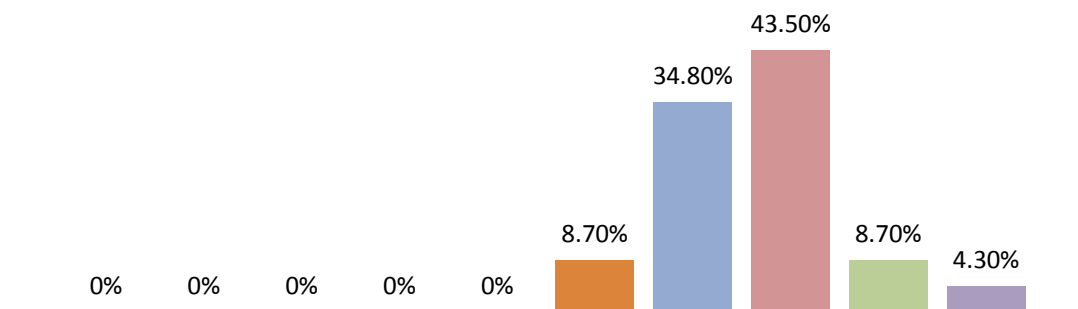
¿Cómo calificaría la ponencia de Jorge R. López Benito "Realidad Virtual y Realidad Aumentada en Educación"?/Jorge R. López Benitoren "Errealitate virtuala eta errealitate gehitua hezkuntzan" ponentzia nolakoa izan dela esango zenuke?

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10



¿Cómo calificaría los productos mostrados en los diferentes stands del showroom?/Showroom-eko stand ezberdinetan erakutsi diren produktuak nolakoak direla esango zenuke?

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10



¿Cambiaría algo en la organización de la I. Edición del Serious Games Camp?/Serious Games Camp-en antolakuntzan zerbait aldatuko zenuke?

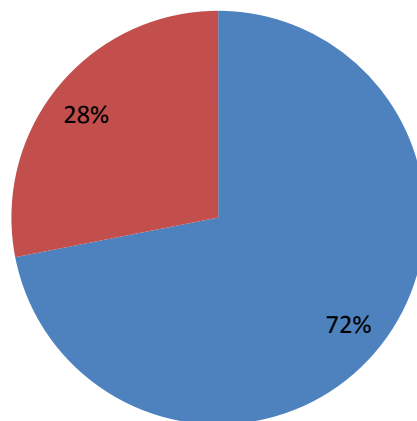
- 1.- Mayor número de expositores.
- 2.- Poca interacción, tendría que haber más participación, mesas de debate, donde hay espacios de trabajo e intercambio de experiencias.
- 3.- Incluiría algún elemento más participativo y de intercambio.
- 4.- Poco espacio para los expositores y para la muestra de stands showroom
- 5.- Hacer más partícipes en las charlas a los asistentes.
- 6.- Metodología más participativa
- 7.- Para ser la primera vez que se organiza estaba muy bien organizado, todo muy claro y el lugar sin duda un acierto.
- 8.- Todo muy bien
- 9.- Realizarla en viernes o sábado a fin de tener más afluencia
- 10.- No me gustó que empezaran antes las charlas de educación, ya que no me enteré y llegué tarde.

¿Le gustaría tratar otro tema en futuras ediciones?/Guztatuko litzaizuke etorkizunean veste gairen bat lantzea?

- 1.- Cualquiera relacionado con la Industria 4.0.
- 2.- Industri mailako espezifikoa.
- 3.- Drones.
- 4.- Hablar de los costes que supone el poner en marcha proyectos de este tipo.
- 5.- Serious Games for Industry (4.0).
- 6.- Además de los temas que ya se vieron, estaría bien incluir algo relacionado con los deportes. Tecnologías aplicadas a los deportes por ejemplo.
- 7.- Experiencias reales en educación utilizando técnicas de gamificación para aumentar la motivación de los alumnos.
- 8.- La financiación de proyectos emprendedores no sólo se realiza con crowdfunding, quizá hacía falta una visión más general de la financiación, o cómo se debe presentar un proyecto para conseguir financiación.
- 9.- El lenguaje de signos como la lengua de comunicación, así como avances en tecnología de lenguaje de signos.
- 10.- ¿Qué hacer en educación? ¿Cómo puedo crear materiales sin saber programar?
- 11.- E-learning: plataformas, píldoras de contenido, tendencias
- 12.- Investigar un poco cómo introducir esta herramienta que es la realidad virtual en diferentes ámbitos o donde podría tener cabida.

¿Qué horario le gustaría que tuviese el Serious Games camp en futuras ediciones?/Zein ordutegi gustatuko litzazuke Serious games Camp-ek izatea etorkizunetako edizioetan?

■ Por la mañana ■ Todo el día



Drawet