

### El grupo de investigación en tecnologías educativas [e-UCM](#), en el desarrollo de juegos para la educación y la formación en Europa

- La Universidad Complutense participa como socio español en el proyecto *RAGE*, una de las iniciativas más grandes financiadas por la Unión Europea en tecnologías educativas.
- [e-UCM](#) contribuye a la arquitectura global del sistema y a desarrollar la infraestructura de soporte para simplificar el uso de las analíticas de aprendizaje en los juegos aplicados en educación

**Madrid, 4 de marzo de 2015.-** El **proyecto RAGE** (en inglés: Realising and Applied Gaming Eco-system) es un proyecto de Investigación e Innovación que durará 48 meses y que es cofinanciado por el Programa Marco de Investigación e Innovación de la UE, **Horizonte 2020**. Es una de las iniciativas más grandes financiadas por la Unión Europea en tecnologías educativas. El proyecto, lanzado el 1 de febrero de 2015, es coordinado por la Universidad Abierta de los Países Bajos e incluye a 20 socios de la industria de juegos, del sector de la educación y de centros de investigación provenientes de 10 países europeos: Austria, Bulgaria, Francia, Alemania, Italia, Portugal, Rumania, España, Reino Unido y Países Bajos.

Como socios españoles **participan la Universidad Complutense de Madrid, a través de su grupo de investigación e-UCM ([www.e-ucm.es](http://www.e-ucm.es)), especializado en e-Learning y en tecnologías del aprendizaje que está ubicado en el Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial y tiene una amplia experiencia en proyectos europeos y en aplicación de juegos a la educación;** y la empresa INMARK, un grupo de consultores especializados en la inteligencia comercial y en el desarrollo empresarial que ha participado en más de 45 proyectos de investigación e innovación cofinanciados por la Unión Europea.

El **proyecto RAGE** tiene como objetivo desarrollar pruebas piloto de juegos que se aplicarán en campos como la formación en habilidades de comunicación en Formación Profesional o la creatividad digital en apoyo del desarrollo regional, proporcionando a los desempleados competencias que les faciliten el empleo; el desarrollo de habilidades sociales/interpersonales en deportes; habilidades de conversación en la investigación de crímenes; y habilidades de búsqueda de empleo para trabajadores temporales.

**RAGE** ofrecerá de forma accesible un gran volumen de recursos educativos a través de un portal online y un espacio social que conectará a los investigadores, las industrias de los juegos, los

intermediarios, los proveedores de educación, los responsables políticos y los usuarios finales.

En concreto RAGE entregará:

1. Prácticas probadas para utilizar juegos aplicados en varios contextos del mundo real
2. Un conjunto de recursos tecnológicos interoperables y ajustados a juegos aplicados
3. Acceso centralizado a una amplia gama de módulos de software para juegos, servicios y recursos
4. Un espacio social online que facilita la colaboración inherente al progreso y la innovación
5. Talleres y oportunidades de formación online tanto para desarrolladores como para educadores
6. Casos de negocios basados en recursos que apoyan a la industria en la captación de nuevas oportunidades
7. Un modelo de negocios y un plan de lanzamiento para la explotación de los resultados de RAGE más allá de la duración del proyecto

El grupo de investigación en tecnologías educativas e-UCM ([www.e-ucm.es](http://www.e-ucm.es)) es un socio destacado dentro del proyecto RAGE. Su papel en el proyecto es **contribuir a la arquitectura global del sistema y desarrollar la infraestructura de soporte para simplificar el uso de las analíticas de aprendizaje en los juegos aplicados en educación**. De esta forma se mejorará el entorno de analíticas de aprendizaje denominado GLEANER y se reutilizará la experiencia previa nuestra participación en otros proyectos europeos como, por ejemplo, GALA, SEGAN o CHERMUG.

Más información:

**Baltasar Fernández Manjón**, Director grupo de investigación e-UCM, Universidad Complutense de Madrid ([balta@fdi.ucm.es](mailto:balta@fdi.ucm.es), +34913947623)

**Rubén Riestra**, responsable de Comunicación del Proyecto (+34636064346)

**Wim Westera**, Coordinador del Proyecto (+31455762408)

**Web:** <http://www.rageproject.eu/>

Dirección de Comunicación  
Universidad Complutense de Madrid  
Teléfono: 91 394 36 06  
[gprensa@ucm.es](mailto:gprensa@ucm.es)