

Plataforma Lúdica Académica y Social

Dario Smiriglio, Alejandro Ezequiel Leoz
dsmiriglio@hotmail.com, alejandroleoz@gmail.com

Resumen

La comunidad educativa actualmente está enfocando su atención en la falta de motivación del alumnado, que se traduce en una disminución de su nivel académico. Esta desmotivación se debe en parte a que muchos alumnos realizan otras actividades reduciendo la cantidad de tiempo que pueden dedicarle a los estudios, como así también el uso de técnicas tradicionales de aprendizaje que las nuevas generaciones de estudiantes no encuentran tan atractivas. Dado que la evolución tecnológica trajo nuevas posibilidades de enseñar y educar, como por ejemplo, el uso de los videojuegos, el presente trabajo propone una plataforma de estudio basada en el concepto de Gamification, que fomente la participación en clase, que sea motivante y que comprometa a los estudiantes con el contenido de la materia y de esta manera mejoren su nivel académico.

A lo largo del presente paper se expone un marco teórico, y se explica la plataforma propuesta con la utilización de las técnicas de Gamification con una interfaz de usuario amigable y los futuros pasos a seguir para la implementación de dicha propuesta.

Palabras clave: Gamification, Social, Educación, Motivación.

Introducción

Actualmente existe una gran preocupación en la comunidad educativa en cuanto a mejorar la motivación de los estudiantes y optimizar el nivel académico. Las técnicas de enseñanza tradicionales se basan en clases presenciales que cuentan con el apoyo de pizarras, conferencias orales, libros y ejercicios escritos

como los principales caminos para transmitir conocimientos. Sin embargo, la evolución tecnológica trajo nuevas posibilidades de enseñar y educar, como por ejemplo, el uso de los videojuegos (Barata, 2013).

Hoy en día, es común encontrar ciertos patrones de comportamiento en ambientes educativos/académicos, como por ejemplo timidez respecto de la participación en clase o en los grupos de trabajo. Este problema está asociado muchas veces al temor a no cumplir con las expectativas del profesor u otros compañeros (Ohno, 2013).

Además, el hecho de que gran parte de los estudiantes y profesores realizan otras actividades fuera del contexto académico, principalmente laborales, genera que los tiempos asociados a actividades académicas sea particularmente acotado. Algunos estudios demuestran que un alto porcentaje de los alumnos que asisten a universidades también trabajan para cubrir los costos de su educación, como por ejemplo, una encuesta realizada en las universidades de Minnesota en la cual se considera que los estudiantes están trabajando largas horas y que tiene menos tiempo para dedicarle a los estudios (Anderson, 2005).

Como consecuencia de lo mencionado se desprende una falta de motivación, que produce un detrimento del nivel académico, ya que los alumnos no pueden desarrollar al máximo su potencial.

Por otro lado, es cada vez más común encontrar juegos cuyo objetivo sea el aprendizaje y no solamente un fin lúdico. Este concepto es lo que se conoce como Gamification. Para ser más preciso, Gamification es la utilización de técnicas de diseño de juegos en contextos que no son lúdicos. Es decir, se pueden aprovechar algunas bondades de los juegos como la diversión, y el compromiso sin necesidad de convertir la actividad completamente en un

juego. Por ejemplo, mediante la utilización de un sistema de recompensas, reputación de puntos, insignias, niveles y tablas de clasificación (Deterding, 2011).

En los últimos años el concepto de Gamification ha surgido como una propuesta para mejorar la interacción social, el compromiso y la motivación de los usuarios que participan en diferentes procesos (Hamari, 2014). En la educación, la participación ha sido identificada como un importante indicador de los logros académicos de los estudiantes. Los estudiantes que participan, persisten en sus actividades académicas logrando los objetivos correspondientes y sintiéndose satisfechos y reconfortados en el cumplimiento de los mismos (Ibañez, 2014).

En estudios previos se demostró que los juegos pueden mejorar las habilidades espaciales (principalmente en los juegos de arcade), la identificación y resolución de problemas, la toma de decisiones, producir mejoras en la memoria a corto y largo plazo, y también en aspectos sociales como la colaboración, negociación y toma de decisiones en conjunto (Freitas, 2011).

El presente trabajo busca proporcionar una serie de herramientas entretenidas y atractivas, que ayuden a fomentar la motivación de los alumnos para lograr una mejora en su desempeño académico y una mejor relación entre los alumnos del curso. Dichas herramientas estarán focalizadas en el concepto de Gamification y dentro de un contexto "Social" que integra a la Institución educativa, alumnos y profesores. Si bien este proyecto toma como caso de estudio la Universidad de Palermo, los conceptos generales se pueden extrapolar a cualquier ambiente académico.

Este documento continúa con la sección II, donde se mencionan algunos estudios realizados anteriormente sobre el uso de herramientas lúdicas en entornos académicos. Luego en la sección III, se realiza una introducción del proyecto describiendo algunos conceptos involucrados en Gamification, mencionando varios procesos

de diseño reconocidos para implementar esta metodología. Posteriormente, en la sección IV, se detalla una solución propuesta especificando el modelo conceptual y la metodología de juego utilizada. Finalmente, en la sección V, se exponen las conclusiones alcanzadas para este trabajo, y se presentan las ideas para trabajos futuros.

Antecedentes

Se podría intuir que el uso de Gamification resulta efectivo sólo en ámbitos de educación inicial, primaria y secundaria, sin embargo diversos estudios demostraron que utilizar conceptos lúdicos en ambientes universitarios también mejora la motivación de los estudiantes.

Por citar algunos casos:

- En la Universidad de Ulster (Irlanda) se realizó una encuesta entre 190 participantes incluyendo profesores y alumnos. La mecánica de dicha encuesta fue del tipo múltiple choice. Los resultados arrojaron que un 63% piensa que el uso de juegos educativos es una buena forma de reafirmar el aprendizaje. Al mismo tiempo, un 68% considera que un aspecto fundamental para el juego educativo es que sea divertido (Beggs, 2009).
- También en la Universidad de Ulster (Irlanda), otra encuesta sobre una muestra de 670 alumnos arrojó que un 78% considera que Gamification es una herramienta viable para su educación (Beggs, 2007).
- En la Universidad de Genoa (Italia) se aplicó el concepto de Gamification en un curso de Sistemas Digitales. Se implementaron cinco mini-juegos ("Conversión de sistemas numéricos", "Encontrar la compuerta correcta", "Realizar la conexión correcta", "Elegir la salida correcta", "Usar las compuertas correctas"), cuya mecánica podía ser: basados en drag & drop, dibujar líneas o click & play.

El puntaje general brindado por los 25 alumnos participantes respecto de la aceptación fue de 4/5 puntos en promedio (Pranantha, 2012).

Si bien en los últimos años las universidades están comenzando a utilizar recursos digitales (como por ejemplo “UP Virtual” en Universidad de Palermo, “Campus Virtual” en UTN y UBA) para mejorar la experiencia educativa de los alumnos, estas soluciones no siempre son suficientes ni están completamente integradas al contexto "Social" que se está viviendo en Internet hoy en día. El término “Social Media Technology” (SMT) se refiere a las aplicaciones web y móviles que permiten a los individuos y las organizaciones crear, participar y compartir el contenido nuevo o existente generado por el usuario, en entornos digitales a través de la comunicación multimedia (Davis, 2012).

Enfoque

A los fines prácticos, el diseño de juegos digitales es costoso en términos de tiempo, esfuerzo y dinero, debido a la interfaz gráfica que requieren y la narrativa que se necesita para lograr el compromiso del estudiante. En este sentido, Gamification introduce un nuevo enfoque que utiliza elementos y dinámicas de juegos sin la ambición de desplegar narrativas complejas o configuraciones visuales (Lazzaro, 2004).

En el diseño de juego, Lazzaro identifica cuatro claves para lograr que los jugadores se sientan comprometidos emocionalmente y les resulte divertido (Lazzaro, 2004).

- 1) Proporcionar oportunidades para el desafío, la estrategia y la resolución de problemas. Los desafíos hacen que los jugadores se focalicen en la actividad que están realizando, que puedan elegir una estrategia para la resolución del problema y que se les recompense su progreso.
- 2) Introducción de elementos de misterio, intriga, duda, sorpresa y la curiosidad

- 3) Proporcionar a los jugadores un ciclo de emociones entre la relajación, la meditación y el entusiasmo.
- 4) Competencia y Trabajo en Equipo. Este es el tipo de satisfacción que se forma interactuando con otras personas y creando vínculos.

El presente trabajo se basa en estas premisas para poder lograr una plataforma por medio de la cual se pueda mejorar la participación en el aula, y proponer una metodología educativa que aliente al alumnado y de esta manera se comprometa con el contenido de la materia mejorando su nivel académico.

Solución Propuesta

La idea básica de esta plataforma es presentar el cursado de una materia como un juego en el cual se va avanzando a medida que se superan ciertas pruebas como se detallará a continuación.

Componentes del Juego

Para plantear dicha idea se realiza la analogía entre los componentes típicos de una materia y los componentes de un juego tal como se muestra a continuación en la **Tabla 8** - Analogía entre materia y juego.

Tabla 8 - Analogía entre materia y juego

Componentes de una Materia	Componentes de un Juego
Materia	Aventura
Programa	Historia/Presentación
Unidades	Etapas
Temas	Misiones
Trabajos Prácticos Cuatrimestral	Desafíos Grupales
Trabajos Prácticos Individual	Desafíos Individuales
Pruebas	Parciales

A continuación se detallan los elementos que permiten implementar las mecánicas y dinámicas del juego:

- Logros: El alumno es recompensado por una acción específica.
- Avatares: Es una representación del alumno en el entorno de la plataforma lúdica.
- Medallas: Las medallas se le asignan a cada alumno a medida que completa determinados logros.
- Puntos: Cuando el jugador completa un problema correctamente, recibe puntos de experiencia, que los denominaremos XP.]
- Niveles: A medida que el alumno acumula puntos va llegando a ciertos umbrales predeterminados, entonces aumenta su nivel. Esto implica que ha adquirido una cierta experiencia desde que ha comenzado el curso o bien desde que ha comenzado a utilizar la herramienta.
- Tableros_de_Puntaje: Una de las razones detrás de Gamification ha sido la de aprovechar el poder de persuasión que surge cuando la gente compara sus puntos e insignias entre sí (Hamari, 2013). Por lo tanto, los tableros de puntaje servirán para motivar a los alumnos más competitivos, mostrando quienes tienen los mejores tiempos de solución, y quiénes son aquellos con más problemas solucionados.
- Componente Social: Una de las características de esta plataforma es la posibilidad de que los alumnos se comuniquen entre sí para poder resolver los diferentes problemas propuestos y de esta manera facilitar la comunicación entre ellos con el fin de fomentar la relación.

Mecánica del Juego

El Juego

La materia se presenta como una actividad lúdica compuesta por diferentes aspectos típicos de un juego,

- Aventura / Historia

- Desafíos, pruebas, retos
- Puntaje, reconocimiento

Aventura

Los contenidos de la materia se presentan como una "Aventura" que consta de una serie de etapas. Cada etapa se corresponde con una unidad del temario de la materia, de manera que para acceder a la siguiente etapa se debe superar la etapa anterior.

La primera etapa consiste en la visualización de contenido multimedia (video) en el cual un profesor hace la presentación de la materia, acompañado del temario (en formato PDF/Word). Las etapas subsiguientes están compuestas por "Misiones" que se corresponden con los temas de cada unidad del programa de la materia. Por cada misión se presenta un material de estudio con el formato seleccionado por el docente y un conjunto de "mini juegos" relacionados con el tema mencionado. Estos mini juegos son puntuables, y se utilizan tanto desde el punto de vista lúdico como desde el punto de vista del aprendizaje. Cuando el alumno supera todas las misiones de una etapa finaliza la misma y se desbloquea la siguiente. Finalmente, cuando el alumno completa todas las etapas consigue el "Trofeo". La plataforma identifica a las etapas por medio de iconos completamente personalizados, ofreciendo una gama de iconos preestablecidos como muestra la **Figura 26**.

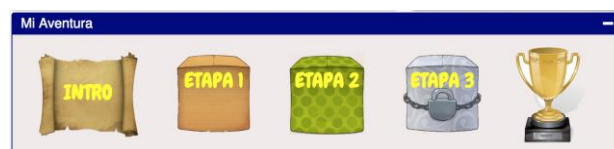


Figura 26 - Mi Aventura

Desafíos Grupales

Los trabajos prácticos cuatrimestrales obligatorios para la aprobación de la cursada de la materia se presentan como "Desafíos grupales". El estado de los trabajos grupales se visualiza en la interfaz gráfica como una competencia (carrera) entre los distintos grupos que componen la cursada de la materia, como se muestra en la **Figura 27**. De

esta forma, todos los alumnos pueden visualizar el estado de los demás participantes (compañeros), fomentando el espíritu de competencia. La posición de cada grupo en esta competencia está dada por el grado de avance en los correspondientes trabajos prácticos. Dicho grado de avance es validado por el profesor mediante las entregas. A medida que el grupo avanza en la competencia, recibe puntos acumulables con el puntaje de las etapas.



Figura 27 - Desafíos Grupales

Desafíos Individuales

Los "Desafíos Individuales" (Figura 28) corresponden a actividades extras proporcionadas por el profesor, que si bien no son excluyentes para la aprobación de la materia, son consideradas en la nota de la misma y por consiguiente representan puntaje extra en la plataforma y la obtención de "Medallas". Estos desafíos, al igual que los Desafíos Grupales, son validados por el profesor.



Figura 28 - Desafíos Individuales

Pruebas

Las "Pruebas" se relacionan con los exámenes de la materia (parciales). Al igual que las actividades prácticas, las Pruebas son validadas por el profesor. Cuando un examen es aprobado, la Prueba es superada,

incrementando el puntaje del alumno en la plataforma y añadiéndole una "Medalla".

Retos

Un compañero puede desafiar a otro a un mini juego en particular, generando así un "Reto" (Figura 29). Si el jugador desafiado acepta el reto, el mismo comienza. El Reto se compone de dos jugadores, los cuales participan en alguno de los mini juegos (elegido al plantear el reto). Cada jugador juega tres veces (rondas), alternando el turno entre ellos. Al finalizar las tres rondas, el jugador que obtuvo más puntos es el ganador del reto. Los puntos obtenidos no son acumulables a los puntos de la plataforma, para evitar la repetición indiscriminada de Retos con el objetivo de generar puntaje.

Desde el punto de vista pedagógico, se fomenta el aprendizaje a través de la creación de una competencia entre los alumnos.

Cuando un alumno gana diez (10) retos, recibe una "Medalla" de reconocimiento.



Figura 29 - Mis Retos

Mini juegos

Luego de completar cada misión, el alumno deberá jugar a un mini juego en el cual, pondrá a prueba los conocimientos adquiridos en la misión que acaba de finalizar. Se opta por diversos mini juegos por ser de baja complejidad y tener una simple forma de jugar. Lo principal en este contexto es que rápidamente se puede evaluar al alumno utilizando un medio lúdico y se dé una devolución inmediata del resultado de esa prueba. El resultado es la obtención de puntos que se sumarán a los ya acumulados durante la cursada. Estos mini juegos son preseleccionados por el docente de acuerdo al

tema de la unidad que desea evaluar al alumno. Como ejemplo de algunos de ellos se pueden mencionar:

- Trivias: El docente propone un juego de preguntas y respuestas y en base a las respuestas correctas del alumno se le asignan los puntos correspondientes. En caso de elegir una respuesta incorrecta se volverá a realizar la pregunta sin recompensar al alumno con los puntos respectivos, pero deberá contestar correctamente para poder avanzar a la siguiente pregunta.
- Rompecabezas: Se propone el armado de un rompecabezas con el fin de ordenar la secuencia de pasos para la resolución de un problema. Obtendrá puntos por cada pieza ubicada correctamente. En caso de elegir una pieza y ubicarla en el orden incorrecto no sumará los puntos de esa pieza.
- Laberintos: Partiendo de una consigna determinada se deberá ir seleccionando el camino con las respuestas correctas para llegar a la solución del problema planteado. Por cada celda elegida correctamente el alumno recibe puntos y por cada celda elegida incorrectamente se descuentan puntos del total del juego.

Sistema de puntajes, premios y reconocimientos

La plataforma cuenta con un "Sistema de puntaje" que es alimentado a través de las diferentes actividades mencionadas anteriormente. Los puntajes de los alumnos se visualizan en una tabla de posiciones ubicada en la interfaz gráfica de la plataforma (**Figura 30**). Solamente se visualizarán las primeras cinco (5) posiciones con la opción de mostrar a todos los participantes.

Top 5		
↑	 Julia	50 puntos
↓	 Ezequiel	46 puntos
↑	 Dario	40 puntos
—	 Priscila	39 puntos
↓	 Lorenzo	36 puntos
VER TODOS		

Figura 30 - Tabla de posiciones (Top 5)

Al mismo tiempo, la plataforma cuenta con un sistema de canje de puntos por "Premios". Los premios y los puntajes necesarios para cada premio son determinados por el profesor a través de la configuración de la plataforma. Cuando un alumno canjea puntos por un premio, la cantidad de puntos acumulada se reduce. Por ejemplo el sistema de recompensas podría ser el canje de punto para obtener más tiempo para rendir un parcial, o extender la fecha límite de la entrega de un trabajo práctico, o cualquier recompensa que determine el docente.

Además de puntaje, el alumno puede acumular reconocimientos denominados "Medallas". Estas medallas son ganadas mediante la aprobación de "Pruebas", "Desafíos Individuales" o "Retos".



Figura 31 - Panel de puntajes del alumno

Finalmente, de acuerdo a la cantidad de puntos obtenidos a lo largo de todo el juego, el alumno aumenta su nivel de experiencia, que sirve para representar su status. Los distintos niveles de experiencia son parametrizables por el docente pudiendo asignar la descripción que desee al llegar a un puntaje determinado: Principiante (nivel 1), Intermedio (nivel 2), Avanzado (nivel 3), Experto (nivel 4).

El alumno puede visualizar su puntaje acumulado, las medallas obtenidas y su nivel de experiencia a través del panel de puntajes (**Figura 31**).

Social

La plataforma cuenta con integración con Twitter. Para cada curso, se define un hashtag el cual es utilizado por los alumnos para hacer comentarios disponibles para todos los participantes de la cursada. En la pantalla principal de la interfaz de la plataforma se muestra un widget de Twitter (**Figura 32**), mediante el cual el alumno (logueado previamente) puede twittear rápidamente.

Se eligió este sistema de microblogging debido a que por medio de twitter se mejora la comunicación de todos los que participan del curso, fomentando el aprendizaje de utilizar textos cortos y concisos para expresar una idea o comentario.



Figura 32 - Widget de Twitter

Parametrización

Al comenzar la cursada el docente debe parametrizar las “reglas” del juego. La plataforma tiene reglas predefinidas y de manera muy sencilla el docente puede personalizar su materia. Lo importante es que las reglas deben estar definidas ni bien comienza la cursada y no pueden ser modificadas durante el período que dure el curso.

Estas reglas corresponden a las siguientes actividades a cargo del docente:

- Definir las etapas de la aventura, y sus respectivas misiones.
- Especificar el mini juego más adecuado por medio del cual se evaluará al alumno en cada una de las misiones.
- Definir que puntaje tendrá cada una de las misiones.
- Determinar el puntaje para cada desafío individual y para cada entrega del desafío grupal.
- Determinar la cantidad de niveles de experiencia definiendo la cantidad de puntos necesarios para alcanzar cada uno de dichos niveles.
- Definir el sistema de canje, especificando cual es la recompensa y que cantidad de puntos son los necesarios para obtenerla.

Interfaz gráfica

La interfaz gráfica se presenta como un conjunto de paneles, organizados de forma conveniente para que el alumno pueda tener acceso a todos los elementos del juego/materia en forma rápida y simple (**Figura 33**).



Figura 33 - Interfaz gráfica

Sobre la parte superior se presenta el encabezado, compuesto por el logotipo de la institución académica, el nombre de la materia, nombre y foto del alumno y un icono que abre las opciones de configuración del alumno.

En el cuerpo de la interfaz se ubican los paneles correspondientes al estado general del alumno (puntaje, medallas, nivel de XP) y al grupo de trabajo, con sus integrantes y avatar para identificación. Debajo de los componentes mencionados anteriormente, se ubican los paneles de visualización de "Mi Aventura", "Mis Retos", "Mis Desafíos Individuales" y "Mis Desafíos Grupales". Cabe destacar que estos últimos paneles son minimizables, brindándole al alumno la posibilidad de mostrar u ocultar su contenido según su preferencia.

Sobre el lateral derecho se ubica el tablero de puntajes ("Top 5") y el widget de Twitter para permitir la visualización y redacción de tweets en forma sencilla. También sobre el lateral derecho se despliega un área de notificaciones (push notifications) ante nuevos eventos, como por ejemplo si un jugador desafía al alumno que está conectado.

Es importante destacar que la composición de la interfaz mediante paneles independientes tiene básicamente dos objetivos bien definidos:

- Desde el enfoque de experiencia de usuario, le ofrece al alumno una visión específica de cada elemento de la interfaz dentro del contexto global de la materia.
- Desde el punto de vista de implementación, simplifica adaptabilidad para diferentes tamaños de pantalla (responsive design) y la portabilidad para dispositivos móviles como teléfonos y tablets.

Conclusiones y Futuras Líneas de Investigación

Dado que las nuevas generaciones de estudiantes están familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías y sobre todo los videojuegos, se podría realizar un cambio en las técnicas de aprendizaje utilizando el concepto de Gamification.

Este proyecto se fundamenta en trabajos realizados previamente sobre la mejora en la motivación del alumno por medio de la utilización de dichas técnicas, proponiendo una idea conceptual de una plataforma entretenida donde se combine el material académico con los componentes de un juego, asimismo también se presentan ejemplos de las pantallas principales a fines ilustrativos. Creemos que con la plataforma propuesta en este trabajo los estudiantes se podrán mantener incentivados y motivados a lo largo de cursada logrando un mayor compromiso con la materia y a su vez mejorar su nivel académico.

Los siguientes pasos para continuar con el proyecto serían la implementación de las funcionalidades de la plataforma en software (prototipo funcional) y la realización de una prueba piloto con un grupo reducido. Luego de realizar dicha prueba se deberá trabajar en los ajustes que el sistema requiera en relación al feedback de los usuarios.

Referencias

- Barata, G., Gama, S., Jorge J., Goncalves, D., (2013) "Engaging Engineering Students with Gamification", [Games and Virtual Worlds for Serious Applications \(VS-GAMES\), 2013 5th International Conference on](#), IEEE
- Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H., (2014) "Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification", 47th Hawaii International Conference, IEEE
- Ibañez, M., Di-Serio, A., Delgado-Kloss, C., (2014) "Gamification for Engaging Computer Science Students in Learning Activities: A Case Study", [Learning Technologies, IEEE Transactions on](#) (Volume:7 , Issue: 3)

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L., (2011) “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, [MindTrek '11](#) Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments
- Hamari, J., (2013) “Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: a field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service”, *Electronic Commerce Research and Applications*, Volume 12, Issue 4, Pages 236-245
- Ohno, A., Yamasaki, T., and Tokiwa, K. (2013), “A Discussion on Introducing Half-Anonymity and Gamification to Improve Students’ Motivation and Engagement in Classroom Lectures”, [Humanitarian Technology Conference \(R10-HTC\), 2013 IEEE Region 10](#), IEEE
- Davis, C., Deil-Amen, R., Rios-Aguilar, C., Gonzalez Canche, M. (2012), “Social media and higher education: A literature review and research directions”, University of Arizona and Claremont Graduate University
- Beggs, R., O’Neill, P., Virapen, K., Alexander, S. (2009), “The Perception of Gaming in Higher Education“, [Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2009. VS-GAMES '09. Conference in](#), IEEE
- Beggs, R.T.G. (2007), “What women want: Investigation into games based learning and serious gaming needs”, *Interactive Teaching Technologies*, University of Ulster
- Pranantha, D., Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A. (2012), “A Format of Serious Games for Higher Technology Education Topics”, [Advanced Learning Technologies \(ICALT\), 2012 IEEE 12th International Conference on](#), , IEEE
- Freitas, S. de, Liarokapis, F. (2011), “Serious Games: A new paradigm for Education?”, [Serious Games and Edutainment Applications](#), Springer London
- Anderson, D., “Students work long hours, have less time to study and rely on credit cards to pay tuition and books, study shows” , 2005, Recuperado de “<http://www.mnscu.edu/media/newsreleases/2005/032405financingsurvey.html>”
- Lazzaro, N., (2004) “Why we play games: Four keys to more emotion without story”, In *Game Developers Conference*