

Inicio: 02/05/2020

Finalización: 30/04/2022

Director: Torres, Diego

Codirector: Delponte Ayastuy, María

Integrantes: Baum, Gabriel; Cochero, Joaquín; Fariña, Alejandro Gustavo; Lattanzio, Bruno Joaquín; Lombardelli, María Julieta; Sánchez, José María; Tejeda, Marcia

Título: Diseño e implementación de herramientas que adapten la ludificación en proyectos de crowdsourcing.

Resumen: El crowdsourcing es la externalización, por parte de una empresa o institución, de una actividad comunmente realizada por un empleado, a un grupo indefinido (y normalmente grande) de personas. Existen herramientas informáticas basadas en crowdsourcing, por ejemplo relacionadas a la ciencia, para la construcción colaborativa de conocimiento o las plataformas de informacion de trafico actualizadas. Gran parte del éxito de estas aplicaciones está basado en que las personas utilicen la herramienta durante un tiempo sostenido. Una estrategia usada para sostener la participación es la incorporación de ludificación .Algunos estudios muestran que la ludificación mejora la calidad de las tareas y minimiza los costos con respecto a las propuestas que solo proponen retribuciones monetarias (Feyisetan 2015). A pesar del desarrollo de este área de investigación y que revela un nivel comprobable de éxito en cuanto a compromiso de las personas, estos datos no son globales en términos de dominio de aplicación y no pueden generalizarse a todas las personas, debido a sus diferencias motivacionales, personalidades, necesidades o valores (Böckle et al. 2017). Actualmente, la corriente de investigación sobre la ludificación adaptativa se ocupa de la ludificación que cada usuario particular necesita en cada momento concreto, adaptando la experiencia a las personas y contextos. Las ciencias de la computación permiten la construcción de sistemas adaptativos o inteligentes que consideran las características, intereses y necesidades de las personas individuales o de los grupos de personas. Trabajando en esta linea, el objetivo general de este proyecto es generar herramientas que adapten la ludificación en proyectos de crowdsourcing.

Unidad Académica: Departamento de Ciencia y Tecnología.