	Gestión de la Investigación Planeación de la investigación Bitácora de Investigación, creación. Innovación y Transformación Social	Código	GIN01-02-FO-10
		Versión	1
		Fecha	2/12/2024
		Hoja	1 de 2

Con el diligenciamiento del presente formulario autorizo de forma libre e informada a la UNAB para el tratamiento de los datos aquí consignados, los cuales serán tratados conforme a la Política de Tratamiento de la Información disponible en el portal institucional www.unab.edu.co siguiendo el enlace "Aviso de Privacidad".


La bitácora de investigación tiene como propósito establecer el punto de partida y sistematizar los avances en el desarrollo de actividades de investigación, creación, innovación y transformación social. Da autonomía y flexibilidad al investigador para trazar un camino que le permita alcanzar las metas y resultados propuestos.

Información general									
Nombre		Interactive Research _ Innovación y Desarrollo de Experiencias Interactivas: Videojuegos, Gemelos Digitales y Animación Procedural con Inteligencia Artificial							
Rol	Profesor/a	Joven investigador/a	Asistente graduado	Estancia de investigación			Semillero	X	
Fecha de inicio de actividades (dd/mm/aaaa)			14/02/2025		Fecha del reporte de avance (dd/mm/aaaa)			03/03/2025	

Actividades y resultados esperados				
Describir las actividades de su plan de investigación objeto de esta bitácora con uno o varios resultados esperados por actividad. Ejemplos de actividades son: <i>Formular un proyecto sobre ..., Apoyar el semillero ... en ..., Escribir un libro sobre ..., Desarrollar el proyecto ... para ..., Preparar una ponencia sobre ..., Escribir un artículo sobre ..., Crear la obra ... sobre ..., trabajo de campo con la comunidad para ..., entre otras.</i> Las fechas iniciales y finales de cada actividad son estimadas y ajustables en cada reporte de avance.				
No.	Descripción de la actividad	Resultado esperado	Fecha inicial	Fecha final
1	Realizar charlas semanales sobre experiencias interactivas (videojuegos, animación, producción audiovisual, juegos serios, etc.)	Fortalecimiento del conocimiento en tecnologías interactivas y audiovisuales	21/02/2025	16/02/2025
2	Formular propuestas de I+D+i basadas en proyectos de los estudiantes	Desarrollo de iniciativas en videojuegos, gemelos digitales, animación procedural con IA y generación de contenido educativo	14/02/2025	14/11/2025
3	Desarrollo y sistematización de proyectos de investigación en multimedia y tecnología interactiva	Creación de prototipos y avances documentados	14/02/2025	14/11/2025
4	Fomentar la interdisciplinariedad en los proyectos del semillero	Integración de estudiantes de diversas facultades en proyectos colaborativos	14/02/2025	23/02/2025
5				
6				

Resultados preliminares o finales			
No de Actividad	Descripción del resultado	Enlace al resultado en Apolo (si hay)	% de avance
1	Documentación y evidencia de charlas realizadas		17
2	Formulación de al menos 2 propuestas de I+D+i		10
3	Prototipos iniciales de proyectos del semillero		0

Convierta este formato diligenciado en un **archivo PDF** y súbalo a la plataforma APOLO (apolo.unab.edu.co) según corresponda.

	Gestión de la Investigación Planeación de la investigación Bitácora de Investigación, creación. Innovación y Transformación Social	Código	GIN01-02-FO-10
		Versión	1
		Fecha	2/12/2024
		Hoja	2 de 2

--	--	--	--

Principales dificultades identificadas
<ul style="list-style-type: none"> • Participación intermitente de los estudiantes en algunas actividades. • Limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos avanzados para el desarrollo de proyectos. • Necesidad de mayor visibilidad y apoyo institucional.

Oportunidades de mejora propias o para la UNAB
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar estrategias de retención y motivación en los estudiantes. • Buscar alianzas con otras instituciones y empresas para fortalecer los proyectos. • Mejorar la gestión de documentación y visibilidad de los avances del semillero.