

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente 2021/2022

Identificación del proyecto	
Código	sol-202100196908-tra
Título	CRIMINIAL PURSUIT: DESARROLLO DE UNA APP DE CARÁCTER EDUCATIVO Y DIVULGATIVO SOBRE CRIMINOLOGÍA Y SEGURIDAD: FASE III
Responsable	Antonio M. Díaz Fernández

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto¹. Copie en las dos primeras filas de cada tabla el título del objetivo y la descripción que incluyó en el apartado 2 de dicha solicitud e incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	
Título:	<i>Elaboración de las Aventuras</i>
Actividades previstas:	<i>Conceptualización de 30 Aventuras (3 por categoría de preguntas). Los 25 alumnos que forman parte del equipo Criminnial© las elaborarán y testarán con sus compañeros del Grado en Criminología y Seguridad –a través de Kahoot y en dos grupos diferentes– para contrastar su interés, jugabilidad y razonamiento criminológico.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Finalmente, tras el trabajo con los estudiantes del Grado en Criminología y Seguridad y la nueva empresa contratada 'Imagina Creaciones' se decidió cambiar la dinámica interna y, en vez de Aventuras en un único escenario adoptar un recorrido por 4 barrios de la ciudad Criminnial. Esto permitía tematizar cada barrio y, en caso de necesidad, permite crecer al juego simplemente añadiendo nuevos varios que el jugador puede visitar, aspecto que no permitía la configuración anterior</i>
Objetivo nº 2	
Título:	Creación de los 5 primeros itinerarios por parte de CokieeBox
Actividades previstas:	La empresa creará la estructura de los cinco primeros itinerarios de preguntas (Policía, Inteligencia, Arte y Crimen, Fenómenos Criminales y Psicología Criminal), con sus seis pistas (vídeos, imágenes, pruebas...) de forma que queden configuradas las

¹ La relación incluida en el documento *Anexo* que adjuntó en su solicitud a través de la plataforma de la Oficina Virtual.

	Aventuras. En esta actividad se cargarán un importante número de las preguntas de las 5 categorías.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se realizó por la empresa Imagina Creaciones que sustituyó a CookieBox, con la precisión realizada de que en vez de Aventuras, son barrios los entornos en torno a los cuales se organiza el juego.</i>
Objetivo nº 1	
Título:	Introducción de todas las preguntas y las Aventuras en la Aplicación.
Actividades previstas:	El equipo Criminnial© incorporará a través del software Taktet (software diseñado por CookieBox) todas las preguntas restantes en cada una de las 5 categorías seleccionadas, estructuradas en torno a una Aventura. Se estiman unas 2000-2500 preguntas en total. Se realizará un testeo final antes de la recepción final del juego.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>La nueva empresa Imagina Creaciones permitía un sistema de carga de preguntas más rápido, por lo que el trabajo de los alumnos colaboradores se centró en la revisión y corrección de las preguntas por cada una de las cinco categorías, alcanzándose 1500, eliminándose aquellas que eran menos jugables. Este método de carga de preguntas permite un proceso de actualización y crecimiento futuro más fácil y sin coste.</i>

2. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto				
1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas				
<p>Difusión a través de las cuentas propias de CRIMINIAL© @CriminnialApp y @CriminnialOficial, así como la organización de dos sesiones de juego abiertas a toda la Comunidad UCA para su Objetivo nº 2</p> <p>Título: Creación de los 5 primeros itinerarios por parte de CookieBox</p> <p>Actividades previstas: La empresa creará la estructura de los cinco primeros itinerarios de preguntas (Policía, Inteligencia, Arte y Crimen, Fenómenos Criminales y Psicología Criminal), con sus seis pistas (vídeos, imágenes, pruebas...) de forma que queden configuradas las Aventuras. En esta actividad se cargarán un importante número de las preguntas de las 5 categorías.</p> <p>2.4 conocimiento y, en el mes de abril de 2022, se realizará el lanzamiento a nivel nacional dentro del Plan de Divulgación de la Ciencia y del Conocimiento de la Universidad de Cádiz, en el cual CRIMINIAL© ha sido</p>				

integrado para el período 2021-2022. Además, se realizará la difusión a través de todas las Asociaciones de Criminología de España en muchas de las cuáles, miembros de la UCA forman parte de sus juntas directivas, así como a los diferentes grupos de investigación en la materia y a través de la red de coordinadores de este Grado con los cuáles se tiene un trato habitual.

Por el volumen de este proyecto, se realizará una presentación específica con la participación de representación del Rectorado.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

El juego CRIMINIAL se presentó a los profesorado interesados en la Jornada de presentación de resultados de las acciones de innovación docente 2021-22 de la Facultad de Derecho celebrada el 15 de julio.

El juego CRIMINIAL ha sido divulgado de manera intensa a través de diferentes redes sociales; durante varias semanas se fueron haciendo preguntas a través de la opción cuestionario que permite Twitter para ir creando comunidad de jugadores e incrementar el número de seguidores.



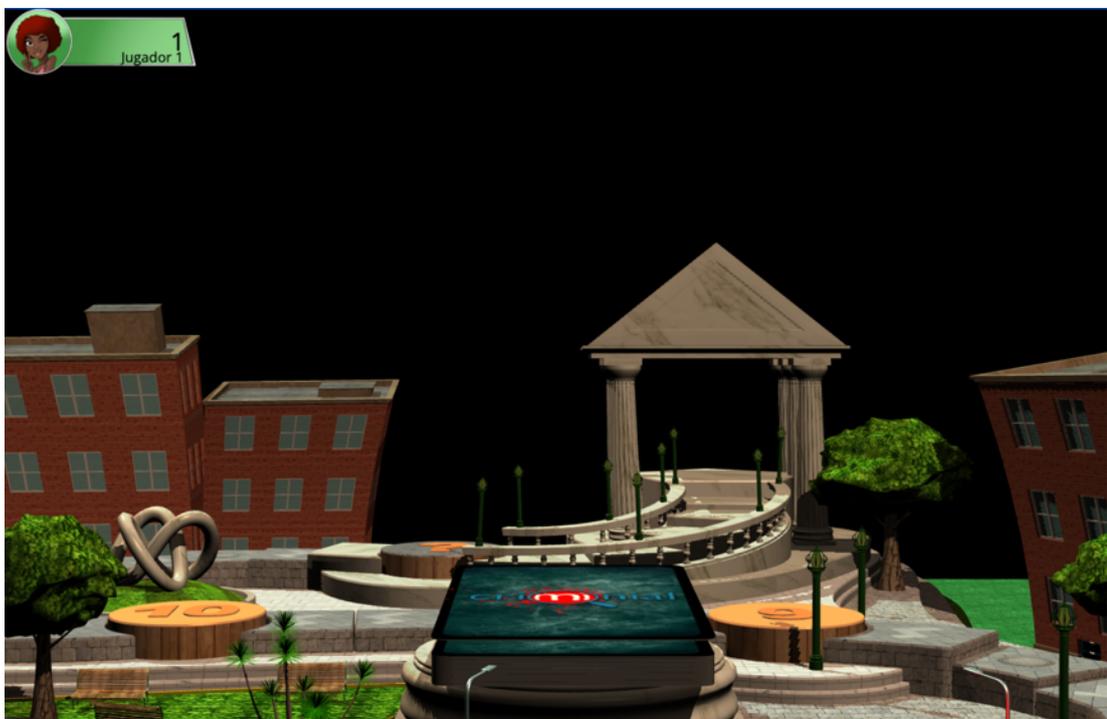
Participamos también en la Feria 'Más Allá del Aula' en el campus de la Asunción el 3 de noviembre en la que se divulga todas las actividades del campus de Jerez dirigidas a los estudiantes.

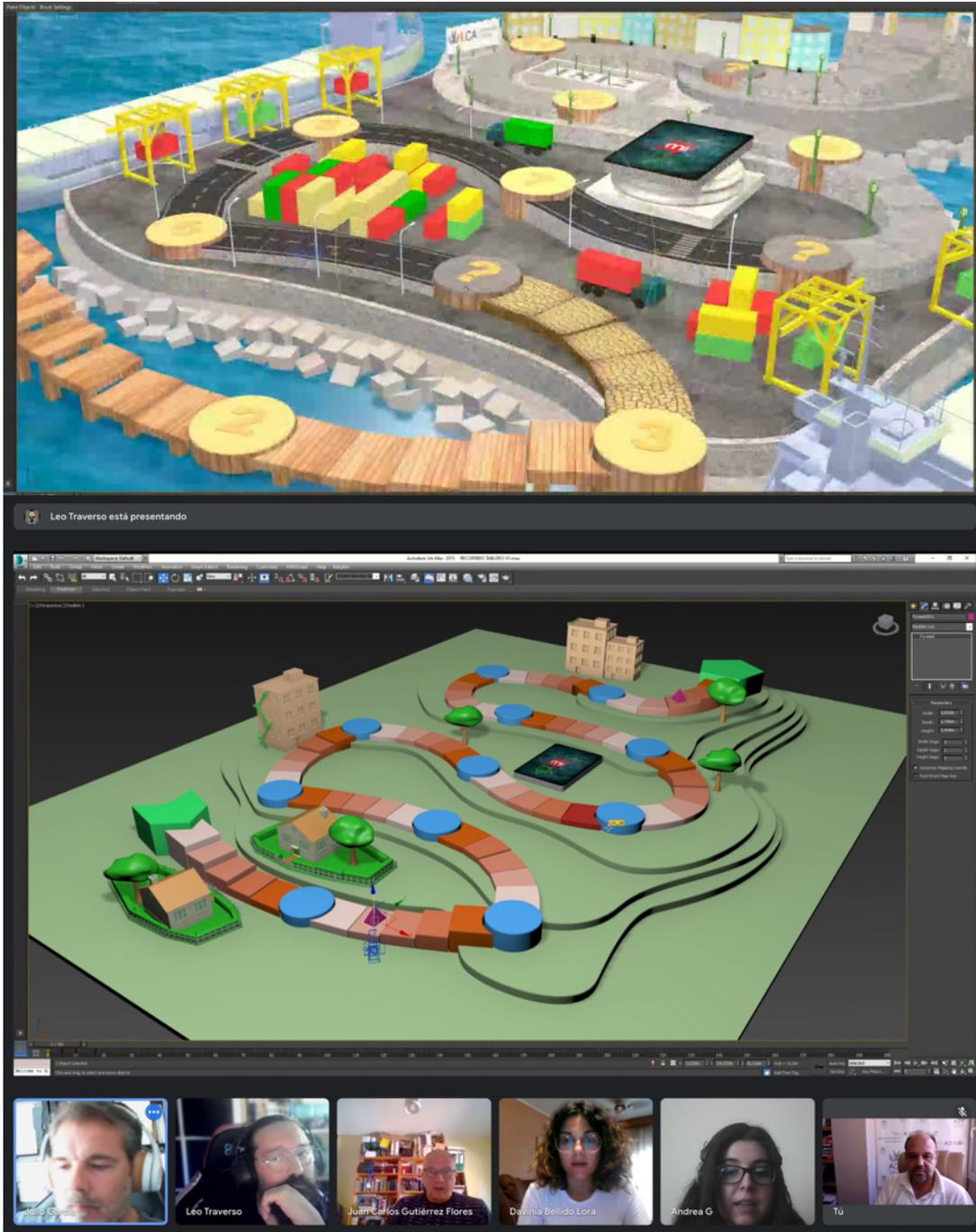
El lanzamiento y finalización se ha debido acompañar a la consecución de la financiación global donde han participado diferentes agentes (véase memoria económica)

El desarrollo de CRIMINIAL finaliza ahora; un proyecto que comenzó en abril de 2013 y el cual, a través de diferentes Actuaciones Avaladas y el trabajo de profesores y centenares de estudiantes, así como el apoyo económico del Vicerrectorado, el Plan Nacional de Difusión de la Ciencia (FECYT), Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i), el Decanato de la Facultad de Derecho, EULEN Seguridad y el Centro Nacional de Inteligencia, se ha podido finalmente concluir con un coste de 10.000 euros de coste y de años de gestación.

El juego está a la fecha de presentación de esta memoria en su fase beta (ajustando gráficos y dinámica de juegos) y se lanzará el 20 de octubre. Los evaluadores de esta memoria podrán acceder al servidor de desarrollo en la aplicación <http://dev.novalog.es:8081/user/login.html> podrán jugar en el modo 'Historia', ya que para el modo duelo es necesario que sea invitado y estará disponible en breve. Si diera error el servidor -es posible al ser un servidor de desarrollo y no final- pueden contactar con el responsable antonio.diazfernandez@uca.es o visitando www.criminal.es A modo de ejemplo se presentan algunos pantallazos del juego final del Barrio Soho y del Marítimo.







criminal

Inteligencia

¿A qué país pertenece el Mossad?

- Arabia Saudí
- Líbano
- Indonesia
- Israel**

Abreviatura en hebreo de 'Instituto de Inteligencia y Operaciones Especiales', fue creado en el año 1949 con la misión de obtener inteligencia exterior y realizar acciones encubiertas