



Título del trabajo: El impacto del videojuego sobre la población adolescente. Una investigación mediante encuesta.		
Tutor/a: Juan Antonio Maldonado Jurado		
Cotutor/a: -		
Departamento responsable: Estadística e I.O		
Perfil y número de estudiantes al que va dirigido (máximo 2): 1		
Estudiante que propone el trabajo (Nombre, Apellidos, DNI): José Aguayo Arjona		
Tipo de trabajo: 2		
Competencias <i>Competencias generales:</i> G02, G03, G04, G05, G06, G07, G08, G09. <i>Competencias específicas:</i> E01, E02, E03, E04, E05, E08, E09, E10.		
Resultados de aprendizaje <ul style="list-style-type: none">• Adquirir competencias globales ligadas al desarrollo y aplicación de los conocimientos del Grado.• Adquirir competencias ligadas a la búsqueda y organización de información y documentación relevante sobre el tema objeto de estudio.• Aplicar el “pensamiento estadístico” y tener capacidad para enfrentarse a las distintas etapas de un estudio estadístico (desde el planteamiento del problema hasta la exposición de resultados).• Saber presentar, de forma escrita y oral, la memoria, los resultados y las conclusiones del trabajo realizado.		
Antecedentes y resumen del tema propuesto: <p>En la actualidad el entorno del videojuego ha evolucionado mucho respecto al siglo pasado, Ha llegado a extenderse a varios medios como por ejemplo el mercado de la telefonía móvil, consolas y ordenadores entre otros. El objetivo es realizar un estudio estadístico del impacto de estos juegos en la población adolescente, ¿cómo y sobre todo cuánto juega diariamente?, si se han realizado micro transacciones, para comprar objetos virtuales, ¿qué medios son los que retienen más a la audiencia? entre otros aspectos de interés con el fin observar la evolución del medio, la concienciación de la población sobre los peligros que puede acarrear el abuso de este tipos de tecnología, así como tener una idea más aproximada a la realidad.</p>		
Breve descripción de las actividades presenciales y no presenciales a realizar:		
Actividades presenciales (15-30%)	Planteamiento, orientación y supervisión	50 horas
	Exposición del trabajo	2 horas
	Otras:	25 horas
Actividades no presenciales (70-85%)	Preparación del trabajo	160 horas
	Elaboración de la memoria	40 horas
	Otras:	23 horas
Total (12 ECTS)		300 horas



Objetivos que se pretenden alcanzar:

- Desarrollar las competencias estadísticas aprendidas a lo largo del grado para realizar una encuesta.
- Estudiar cómo ha evolucionado la industria del videojuego y el impacto que tiene en la actualidad sobre la población estudiantil.
- Presentar los resultados y conclusiones extraídas a partir del análisis realizado.
- Redacción de una memoria completa destacando los principales hitos alcanzados.

Bibliografía básica para la puesta en marcha del trabajo:

- Abad, F.J., Olea, J., Ponsoda, V., García, C. (2011). *Medición en ciencias sociales y de la salud*. Editorial Síntesis.
- Corral Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. Revista Ciencias de la Educación; 9 (33): 228-47 Disponible en <https://bit.ly/2xYaNWH>.
- Delgado, C. (2014) *Viajando a Ítaca por mares cuantitativos. Manual de ruta para investigar en grado y postgrado*. Amarú Ediciones.
- Martín, F. A. (2011). *La encuesta: una perspectiva general metodológica*. Centro de Investigaciones Sociológicas. Disponible en <https://bit.ly/3cUb2k5>.
- Requena, A. (2018). *Big Data: La importancia de la visualización*. Disponible en <https://bit.ly/2MzSL0F>.
- Villavicencio Caparó, E. (2018). *Validación de cuestionarios*. Odontología Activa, 1(3), 71-76. Disponible en <https://bit.ly/3eZe9Jo>.

Tipo de trabajo (*):

1. Estudio de profundización en algún tema concreto de Estadística, o como proyecto de aplicación de la misma a estudios o problemas de otros ámbitos científicos o sociales.
2. Realización completa de todas las fases de un proyecto estadístico, bien con auxilio de prácticas en empresas o con prácticas propuestas y dirigidas por el tutor.
3. Estudio de casos, teóricos o prácticos, relacionados con la Estadística.
4. Elaboración de un informe o un proyecto de naturaleza profesional.
5. Elaboración de un plan de empresa.
6. Simulación de encargos profesionales.
7. Trabajos bibliográficos sobre el estado actual de una temática relacionada con la Estadística.
8. Creación y/o empleo de herramientas informáticas para su uso en Estadística.
9. Trabajos de inicio a la investigación.
10. Trabajos cuya finalidad sea la divulgación de la Estadística en diversos contextos.
11. Trabajos sobre Historia de la Estadística.
12. Trabajos relacionados con la docencia de la Estadística.



Competencias (**)

Competencias generales:

- G01.** Poseer los conocimientos básicos de los distintos módulos que, partiendo de la base de la educación secundaria general, y apoyándose en libros de texto avanzados, se desarrollan en la propuesta de título de Grado en Estadística que se presenta.
- G02.** Saber aplicar los conocimientos básicos de cada módulo a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la Estadística y ámbitos en que esta se aplica directamente.
- G03.** Saber reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- G04.** Poder transmitir información, ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.
- G05.** Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- G06.** Saber utilizar herramientas de búsqueda de recursos bibliográficos.
- G07.** Poder comunicarse en otra lengua de relevancia en el ámbito científico.
- G08.** Poseer habilidades y aptitudes que favorezcan el espíritu emprendedor en el ámbito de aplicación y desarrollo de su formación académica.
- G09.** Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos, a los principios de accesibilidad universal, igualdad, y no discriminación; y los valores democráticos, de la cultura de la paz y de igualdad de género.

Competencias específicas:

- E01.** Conocer los fundamentos básicos del razonamiento estadístico, en el diseño de estudios, en la recogida de información, en el análisis de datos y en la extracción de conclusiones.
- E02.** Conocer, saber seleccionar y saber aplicar, técnicas de adquisición de datos para su tratamiento estadístico.
- E03.** Conocer los fundamentos teóricos y saber aplicar modelos y técnicas estadísticas en estudios y problemas reales en diversos ámbitos científicos y sociales.
- E04.** Saber seleccionar los modelos o técnicas estadísticas para su aplicación en estudios y problemas reales en diversos ámbitos científicos y sociales, así como conocer herramientas de validación de los mismos.
- E05.** Comprender la importancia de la Investigación Operativa como metodología de optimización, toma de decisiones y diseño de modelos particulares para la resolución de problemas en situaciones específicas.
- E06.** Comprender y utilizar básicamente el lenguaje matemático.



E07. Conocer los conceptos y herramientas matemáticas necesarias para el estudio de los aspectos teóricos y prácticos de la Probabilidad, la Estadística y la Investigación Operativa.

E08. Conocer y saber utilizar aplicaciones informáticas de análisis estadístico, cálculo numérico y simbólico, bases de datos, visualización gráfica y optimización, que sean útiles para la aplicación y desarrollo de las técnicas estadísticas.

E09. Conocer los conceptos básicos y habilidades propias de un ámbito científico o social en el que la Estadística o la Investigación operativa sean una herramienta fundamental.

E10. Tomar conciencia de la necesidad de asumir las normas de ética profesional y las relativas a la protección de datos y del secreto estadístico, como premisas que deben guiar la actividad profesional como profesionales de la Estadística.