

Concepto del jurado.

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO
OPCIÓN DE GRADO ÁREA DE INVESTIGACIÓN- Formato de co-evaluación

Fecha: 28/05/2019	Evaluador(a): Noé O. Pernía P.
Nombre del proyecto: «Dimensión comunicativa y semiótica de <i>Horizon Zero Dawn</i> . Aplicación etnográfica a cuatro adolescentes jugadores de videojuegos del norte de Bogotá»	Autor(es): Néstor Fernando Pérez Holguín ID: 373621

*Para desarrollar cada uno de los conceptos no hay límite de palabras.

Criterios a evaluar:

1. Construcción del texto: organización del discurso, en lo que se incluye la ortografía, el estilo, la redacción, la organización de los capítulos y la bibliografía.

Se evidencia que hay dos estilos distintos de redacción, el primero hasta el apartado «Justificación», y el segundo de allí en adelante. El primero adolece de una redacción inestable con problemas de puntuación que se han marcado en el texto para orientar las correcciones a las que haya lugar. El segundo, marca un ritmo y hace que el texto sea mucho más amable a la lectura.

La ilación del discurso se torna compleja a lo largo del desarrollo del trabajo por los aspectos de forma anteriormente descritos.

Se recomienda ajustar este trabajo de grado a las normas APA: márgenes, tabulación uniforme en los párrafos, subtítulos, espaciado entre párrafos, leyendas de los gráficos y de las fotos, etc.

Se han marcado en el PDF del trabajo de grado los arreglos que deberían hacerse en la bibliografía. Tomar en cuenta aquí también las recomendaciones de las normas APA.

Atención porque se han detectado repeticiones de citas y de párrafos que le quitan brillo al texto.

La estructura de los capítulos es correcta y enuncia el panóptico de lo que tratará la investigación. El vínculo entre comunicación, semiótica y videojuegos es uno de los valores más atractivos que se observa a primera vista con tan solo repasar el índice.

2. Conceptualización: capacidades de interpretación y comprensión del fenómeno o proceso analizado. Claridad de lo expuesto, profundidad, pertinencia y el uso de categorías teóricas implementadas en el proyecto. En últimas, lo que se pretende evaluar es la utilización de manera coherente de los conceptos propios o ajenos.

El trabajo de grado es muy sugestivo y puede dar lugar a un artículo académico que dé cuenta de los aportes del autor al objeto de estudio, de hecho, él mismo explica que su investigación es innovadora puesto que sobre los videojuegos –y mucho menos sobre los videojuegos analizados desde la semiótica de Greimas– es muy prudente lo que se ha teorizado y escrito en publicaciones académicas.

En el PDF se ha recomendado al tesista que destaque este valor en la propia introducción, este trabajo podría dar pie entonces a sucesivas investigaciones o convertirse en una posible referencia en el campo.

Los categorías que se han escogido están expuestas de forma clara: jugabilidad, juego, modelo actancial, simulación, algoritmo. El lector puede descifrar sin obstáculos

el porqué fueron seleccionadas y cuál utilidad tienen en el aparato metodológico.

Se destaca la síntesis que se ha hecho del modelo actancial de Greimas aplicado al estudio de un videojuego específico en el universo del consumo cultural de los nativos digitales; la semiótica de este autor francés es una de las más complicadas para el lector no especializado. El acoplamiento entre este modelo y la experiencia in situ con los jugadores en tiempo real queda clara y deja al lector –al menos al lector no lego– con ganas de profundizar más.

3. Claridad y pertinencia en la formulación de problemas investigativos en el campo de la comunicación social – periodismo (objetivos, antecedentes, diseño metodológico) de cara a las realidades sociales.

El diseño metodológico es sólido porque se apoya en la experiencia de campo y la medición de las reacciones y los discursos de los jugadores seleccionados de acuerdo a su edad y estrato social.

Se recomienda revisar el apartado donde el tesista intenta plasmar los antecedentes puesto que presenta fallas en las citas y la bibliografía, sería recomendable que investigase más fuentes y en la medida de lo posible, fuentes más recientes sobre el tratamiento de este tema.

La tesis es pertinente porque trata de describir y problematizar una realidad social concreta y cotidiana: El consumo de videojuegos por parte de los jóvenes. El autor asume riesgos puesto que no se limita al arqueo de fuentes teóricas, sino que decide salir a la calle y organizar un experimento que será el que sustente y le imprima brillo a su investigación.

4. La coherencia es la cualidad que tiene un texto de construir una unidad global de significado. Aquí se indaga por la coherencia entre los objetivos, los conceptos utilizados y el procedimiento metodológico empleado. Estos aspectos ¿Están articulados de forma coherente?

El eje es la metodología que toma como base un estudio en tiempo real con un grupo de adolescentes jugando en un espacio y en un lapso específicos, desde este punto de partida, el tesista articula un aparato teórico que sea capaz de explicar y dar cuenta del fenómeno para detectar algunos hallazgos posibles. Ese aparato teórico gira alrededor de dos autores principales: Huizinga y Greimas. Con estos, el lector traza el recorrido que le da coherencia al planteamiento en dos vertientes: el juego como objeto antropológico y las narrativas que despliega a través de sus «algoritmos»

5. ¿Sugiere que este trabajo de grado se presente en sustentación? Por favor aclare los elementos sobre los que el estudiante debe realizar ajustes.

Se puede presentar en sustentación pero serían recomendables algunos ajustes:

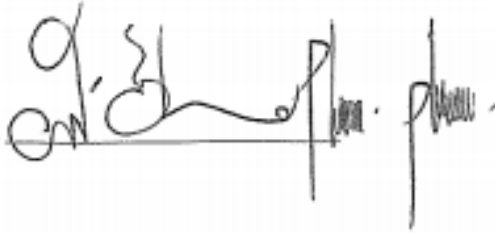
- 1) Corregir la redacción de la primera parte
- 2) Corregir las citas porque se mencionan autores en el corpus que luego no aparecen referenciados en la bibliografía (las anotaciones se han hecho en el propio PDF)
- 3) Mejorar los antecedentes del objeto de estudio, profundizar más y arquear otras publicaciones correlacionadas con el problema. Hemos visto el año pasado, por ejemplo, alguna tesis en los repositorios de la UBA (Universidad de Barcelona)
- 4) Darle valor al hecho de que se trata de una investigación innovadora como el mismo tesista lo ha mencionado, para ello, se sugeriría profundizar más en qué tanto se ha investigado y mencionar aquellos trabajos que si bien tocan el tema no lo desarrollan tal como lo procura nuestro autor
- 5) Se sugiere integrar muchas más fotos al cuerpo del texto y no alojarlas como anexos al final, representan el carácter diferencial del trabajo y por tanto deben ocupar un lugar protagónico en el mismo
- 6) Aplicar normas APA, la morfología es importante

6. Comentarios y observaciones:

He disfrutado mucho leyendo este trabajo, por eso estas correcciones y sugerencias se formulan con el objetivo de llevar al estudiante a pulirlo aún más y a motivarlo para que convierta este texto en una referencia posible, además, para que produzca –si de esta forma lo quisiere– un artículo con miras a su publicación en alguna revista indexada

NOTA DEL DOCUMENTO ESCRITO: 4/5

FIRMA

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, interconnected letters and flourishes, positioned to the right of the word 'FIRMA'.