



**Facultad de Ciencias de la Administración**

**Carrera de Ingeniería en Ciencias de la  
Computación**

**METODOLOGÍA BASADA EN EL MODELO DE  
ACEPTACIÓN TECNOLÓGICA PARA LA  
EVALUACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS  
APLICADOS AL EMPRENDIMIENTO**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del  
grado en Ingeniero en Ciencias de la  
Computación**

**Autor:**

Patricio Santiago García Montero.

**Director:**

Paúl Andrés Patiño León.

**Cuenca – Ecuador**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo, realizado con profunda dedicación y esmero, a los seres más importantes de mi existencia: mamá, Astrit, Criss, Sasi, Abuelos y Sr. Salchicha. Así como a toda mi familia y las personas que me han acompañado en el proceso.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi profundo agradecimiento a la Universidad del Azuay por acogerme y formar mis habilidades. A mi director Andrés Patiño y todas las personas que me han apoyado con su amplia experiencia y sus excelentes consejos durante la elaboración de este trabajo.

## Índice de Contenidos

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
Índice de Contenidos	iii
Índice de Figuras	iv
Índice de Tablas	v
Índice de Anexos	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	vii
1. Introducción	1
1.1 Objetivos	1
1.1.1 Objetivo General	1
1.1.2 Objetivos Específicos	1
1.2 Marco teórico	1
1.2.1 Modelo de Aceptación Tecnológica	1
1.2.2 Modelo de aceptación tecnológica 2 y 3	2
1.2.3 UTAUT	4
1.2.4 HMSAM	4
1.2.5 Videojuegos serios y Emprendimiento	5
2. Revisión de literatura	5
3. Métodos	7
4. Resultados y Discusión	9
6. Conclusión	13
7. Referencias	14

## Índice de Figuras

Figura 1 Modelo TAM .....	2
Figura 2 Modelo TAM 2 .....	2
Figura 3 Modelo TAM 3 .....	3
Figura 4 Modelo UTAUT.....	4
Figura 5 Modelo HMSAM.....	5
Figura 6 Dominios de las aplicaciones de videojuegos serios.....	6
Figura 7 Fases de PRISMA .....	7
Figura 8 Metodología del estudio.....	8
Figura 9 Metodología propuesta.....	11

## Índice de Tablas

Tabla 1 Artículos identificados .....	9
Tabla 2 Artículos seleccionados.....	9
Tabla 3 Comparativa entre constructos de modelos.....	9
Tabla 4 Mapeo de factores y constructos .....	10
Tabla 5 Comparativa entre modelos y constructos.....	11
Tabla 6 Procesamiento de casos válidos .....	12
Tabla 7 Alfa de Cronbach de constructos.....	12
Tabla 8 Alfa de Cronbach general.....	12
Tabla 9 Análisis de medias y desviación estándar .....	12

## Índice de Anexos

Anexo 1 Proceso de revisión literaria mediante PRISMA .....	16
Anexo 2 Encuesta Aplicada .....	18



### **Resumen:**

El uso de videojuegos serios en la educación se ha incrementado considerablemente, sin embargo, la aceptación del usuario es un factor determinante que a menudo es ignorado. La presente investigación propone una metodología para la evaluación de videojuegos serios aplicados al emprendimiento, la misma que se formula a partir de un análisis comparativo entre el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM), el modelo HMSAM y el modelo UTAUT, de los cuales se obtuvieron los constructos más relevantes. Para la evaluación de la metodología se utilizó un prototipo de videojuego serio y un grupo de encuestas orientadas a verificar la posible adopción de la aplicación. Se determinó que el videojuego utilizado tuvo una amplia aceptación según los valores del alfa de Cronbach.

**Palabras clave:** emprendimiento, hmsam, metodología, tam, utaut, videojuego serio

### **Abstract:**

The use of serious video games in education has increased considerably; however, user acceptance is a determining factor that is often ignored. This research proposes a methodology for the evaluation of serious video games applied to entrepreneurship, which is formulated from a comparative analysis between the Technology Acceptance Model (TAM), the HMSAM model and the UTAUT model, from which the most relevant constructs were obtained. For the evaluation of the methodology, a prototype of a serious video game and a group of surveys aimed at verifying the possible adoption of the application were used. It was determined that the video game used had a wide acceptance according to Cronbach's alpha values.

**Keywords:** entrepreneurship, hmsam, methodology, serious video game, tam, utaut



Este certificado se encuentra en el repositorio digital de la Universidad del Azuay, para verificar su autenticidad escanee el código QR

Este certificado consta de: 1 página