

LifeSync-Games: Extended References and Project Artifacts (2019-2025)

Roberto González-Ibáñez
Departamento de Ingeniería Informática
InTeractiOn Research Lab
Universidad de Santiago de Chile
Santiago, Chile
roberto.gonzalez.i@usach.cl

Joaquín Ignacio Macías-Cáceres
Departamento de Ingeniería Informática
InTeractiOn Research Lab
Universidad de Santiago de Chile
Santiago, Chile
joaquin.macias@usach.cl

Abstract—This compendium consolidates references, software repositories, datasets, and artifacts from the LifeSync-Games (LSG) project. It serves as a single citation point for supplementary materials and associated works.

I. PURPOSE AND SCOPE

This compendium consolidates, into a single citable point of reference, the *primary sources* and *artifacts* of the *LifeSync-Games* (LSG) project from 2019-2025: theses and capstone reports, articles/preprints, software repositories (mods, SDKs, and microservices), and infrastructure materials (APIs/OpenAPI, *docker-compose*, DB schemas) linked to LSG. Its goal is to reduce citation scatter in page-limited publications, making it easier for the community to access versions, licenses, and technical traceability through a single DOI.

The scope includes official references, links to tagged *releases* (with tags/commits), per-artifact license notes, and, where applicable, persistent identifiers (DOI/handle). Texts under editorial restrictions and non-anonymized sensitive data are explicitly excluded; in such cases, metadata and links to the permitted version (preprint, *accepted manuscript*, or publisher landing page) are provided.

The compendium does not replace essential scholarly citations of the state of the art; it functions as the project's *extended bibliography and artifact index*.

II. QUICK USAGE GUIDE

Navigation: Sections follow a pragmatic organization: *Theses and capstone reports* → *Software and mods* →. Each entry includes: title, year, persistent link (DOI/URL), and, when applicable, license and version/tag.

Releases and versions: For software and data, tagged *releases* are linked; we recommend always citing the specific tag or the DOI of the frozen version.

Licenses: Compendium texts use CC BY 4.0; each artifact may have its own license (Apache-2.0/MIT/GPLv3 for code; CC BY/CC BY-NC for datasets). Please review *Legal information and licenses* before reuse.

Related identifiers: For theses and capstone reports, the institutional repository identifier and/or the deposit's DOI is prioritized.

How to cite the compendium: Use the suggested reference at the end of the document (*How to cite this compendium*). In page-limited articles, cite this single DOI to cover the artifact set, and keep individual citations only for indispensable state-of-the-art works.

Contact and corrections: Suggestions or corrections (new links, license/version changes) can be reported to the corresponding author. Accepted modifications will be reflected in the next version, with a note in the Change Log.

III. INFRASTRUCTURE ARTIFACTS

- Calistro, D. (2019). Blended Games: Framework enfocado en el desarrollo de servicios de datos para videojuegos mapeando fuentes de información al perfil de un usuario. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/urBVz8Lu>
- Mahu, L. (2020). Ambiente para el almacenamiento y disponibilización ubicua de perfiles de usuario del framework BlendedGames. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/prBVxAfh>
- Campos, S. (2021). Dashboard de publicación y regulación social de contenido para el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/crBVQj3n>
- Zelada, N. (2023). Restauración del módulo cloud de bGames. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/JrBVU1UB>
- Riquelme, T. (2023). Sensores de bGames para la obtención de métricas de programación en entornos integrales de desarrollo. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/orBVQ5ic>

IV. VIDEO GAMES AND MODS

- Ruz, R. (2022). Juego casual de modalidad RPG basado en el framework Blended Games (bGames). Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/GrBVx89s>
- Lizama, E. (2022). Street Blocks: Videojuego Beat ‘em Up aplicando el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/mrBVbZOC>
- Onetto, B. (2023). Blazing Duel: Videojuego de Lucha con la implementación del framework de Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/KrBVcTrf>
- Ternero, G. (2022). Village Defender: Videojuego de estrategia multiplataforma aplicando el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/WrBVvzFP>
- Fernández, I. (2023). Desarrollo de videojuego shooter multijugador en Unreal Engine incorporando el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/VrBVvCiY>
- Simken, G. (2023). Desarrollo de mods basados en bGames para el videojuego Minecraft. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/XrBVnYO7>
- Muñoz, C. (2024). Aplicación del framework bGames al videojuego Terraria a través de una mod y sensores especializados. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/GrBVmxXH>
- Godoy, M. (2024). Desarrollo de un mod para el videojuego Stardew Valley usando bGames. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/ZrBVWZhj>
- Vargas, V. (2024). Juego Serio para impulsar una visión emprendedora a través de comercios en línea. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/crBVEJ7e>
- Fiorentino, J. (2024). Desarrollo de videojuegos de género survivors en Godot con integración de bGames. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/DrBVR9L3>
- Soto, J. (2024). WealthQuest: un juego serio para apo-

yar la educación financiera aplicando el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/arBVYdxE>

- Piccinini, G. (2025). Desarrollo de un videojuego rogue-like/bullet hell aplicando el framework Blended Games. Undergraduate Thesis. Supervised by González-Ibáñez, R. Departamento de Ingeniería Informática, Universidad de Santiago de Chile. Link: <https://cutt.ly/YrBVUocs>

V. LEGAL INFORMATION AND LICENSES

This document is distributed under CC BY 4.0. See specific licenses in each repository or dataset.