



**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

---

**ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**

Trabajo Terminal 2018-B029  
**“Gamificación en una plataforma web de aprendizaje”**

**REPORTE DE TRABAJO TERMINAL**  
COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO:

**INGENIERÍA EN SISTEMAS  
COMPUTACIONALES**

P R E S E N T A

FLORES CASANOVA DAVID  
NARANJO POLIT RICARDO  
ORTEGA ZÚÑIGA DANIEL ISAI



**DIRECTORES:**

M en C. BAUTISTA ROSALES SANDRA IVETTE  
M en C. CATALÁN SALGADO EDGAR ARMANDO

4 de agosto de 2019



<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Organización del contenido	1
1.2. Antecedentes	2
1.2.1. Definición de Gamificación	2
1.3. Problema	3
1.4. Propuesta de Solución	4
1.5. Justificación	4
1.6. Objetivos	5
1.7. Estado del Arte	5
1.8. Alcances y Limitaciones	6
 <b>I Investigación</b>	 <b>7</b>
<b>2. Marco Teórico</b>	<b>9</b>
2.1. Metodología	9
2.1.1. Equipo de Scrum	9
2.1.2. Stakeholders	10
2.1.3. Eventos	11
2.1.4. Artefactos	12
2.2. Marcos de trabajo para la Gamificación	14
2.2.1. Octalysis	14
2.2.2. For The Win	19
 <b>3. Curva de Aprendizaje</b>	 <b>23</b>
3.1. Estableciendo el entorno de desarrollo	23
3.1.1. NetBeans	23
3.1.2. PHPStorm	23
3.2. Desarrollo de las pruebas	24

<b>4. Alcance</b>	<b>25</b>
4.1. Seis pasos del marco de trabajo "For the win" . . . . .	25
4.2. Introducción del alcance . . . . .	26
4.3. Product Backlog . . . . .	26
4.4. Módulos del proyecto . . . . .	31
4.5. Relación módulos-principios . . . . .	32
4.6. Relación módulos-requerimientos . . . . .	33
<b>5. Modelo de Dominio de Datos</b>	<b>35</b>
5.1. Pautas de Moodle para la base de datos . . . . .	35
5.1.1. Pautas en tablas y atributos . . . . .	36
5.1.2. Pautas en tipos de datos . . . . .	36
5.2. Esquema de la base de datos . . . . .	37
<b>II Módulo de Experiencia</b>	<b>39</b>
<b>III Módulo de Recompensa</b>	<b>41</b>
<b>IV Módulo Financiero</b>	<b>43</b>
<b>V Módulo de Personalización</b>	<b>45</b>
<b>VI Módulo de Competencia</b>	<b>47</b>
<b>VII Módulo de Seguimiento</b>	<b>49</b>

---

## Índice de cuadros

---

1.1. Resumen de la implementación de gamificación en la educación de distintos casos de estudio . . . . .	6
2.1. Horario de Daily Scrum . . . . .	11
2.2. Atributos de los Items del P.B de Documentación . . . . .	13
2.3. Atributos de los Items del P.B de Desarrollo del Proyecto . . . . .	13
3.1. Objetivos y resultados de las pruebas de concepto realizadas . . . . .	24
4.1. Tabla de mapeo de tipos de usuario y principios de Octalysis . . . . .	26
4.2. Relación entre los módulos y requerimientos . . . . .	33



---

## Índice de figuras

---

2.1. Principios de gamificación según Octalysis . . . . .	14
2.2. Niveles de clasificación de elementos de juego según For The Win . . . . .	19
4.1. Módulos del proyecto . . . . .	31
4.2. Relación entre los principios de Gamificación y los submódulos identificados . . . . .	32
5.1. Esquema de la base de datos . . . . .	37





# CAPÍTULO 1

---

## Introducción

---

Este documento tiene la finalidad de establecer formalmente la documentación del trabajo terminal 2018-B029 que tiene como nombre **Gamificación en una plataforma web de aprendizaje**.

### 1.1. Organización del contenido

Este capítulo ([1 Introducción](#)), tiene como propósito presentar la gamificación, incluyendo sus antecedentes y uso en la educación. En lo referente a la definición del proyecto, se detalla el problema, nuestra propuesta de solución, el objetivo general y los específicos, el estado del arte, y finalmente los alcances y limitaciones de este trabajo terminal.

La **Parte I: Investigación** contiene los siguientes capítulos:

- [2 Marco Teórico](#), establece el soporte conceptual y documental, especifica los marcos de trabajo usados y además contiene la elección de la metodología a usar y de la plataforma sobre la cual se trabajará.
- [3 Curva de Aprendizaje](#), presenta los resultados obtenidos durante las pruebas de concepto, los problemas encontrados y las soluciones o alternativas propuestas a dichos problemas.
- [4 Alcance](#), especifica los actores y requerimientos funcionales y no funcionales identificados, también presenta el diseño modular de la propuesta de solución planteada.
- [5 Modelo de Dominio de Datos](#), contiene el esquema relacional de la base de datos, contemplando todos los módulos, la relación con las tablas del núcleo (core) de moodle y la especificación de los atributos de las relaciones.

Posterior a la investigación y definición del alcance se destina una parte del documento para cada módulo identificado. Los módulos son [Módulo de Experiencia](#), [Módulo de Recompensa](#), [Módulo Financiero](#), [Módulo de Personalización](#), [Módulo de Competencia](#) y [Módulo de Seguimiento](#). Cada parte contiene el análisis, diseño y pruebas del módulo correspondiente.

## 1.2. Antecedentes

La idea de utilizar mecánicas de juegos para resolver problemas y atraer distintas audiencias ha sido utilizada a lo largo del tiempo [1]. A través de la historia, los humanos han intentado hacer las tareas más intrigantes, motivantes e incluso divertidas [2].

Cuando un grupo de personas decide competir entre sí, o cuando empiezan a medir y comparar sus actividades, están usando principios de gamificación para hacer las tareas más atractivas [2, p. 7].

### 1.2.1. Definición de Gamificación

La Gamificación es un anglicismo proveniente del término en inglés “*Gamification*”, la palabra más cercana en el lenguaje español para referirse a la Gamificación es “*ludificación*”. Sin embargo, ninguna de las dos palabras se encuentra definida en el Diccionario del español de México o en el diccionario de la Real Academia de la lengua Española. A continuación se presentan varias definiciones propuestas por distintos autores.

- Gartner define la gamificación como “*el uso de mecánicas de juego y el diseño de la experiencia para involucrar y motivar digitalmente a las personas para que logren sus objetivos*” [3]
- Según Kapp, la gamificación está utilizando la mecánica basada en juegos, la estética y el pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” [4]
- Zichermann y Cunningham definen gamificación como “*el proceso del pensamiento de juegos y realización de mecánicas para involucrar a los usuarios y resolver problemas*” [1]
- Huotari y Hamari proporcionan una definición desde una perspectiva de marketing, “*la gamificación es un proceso de mejora de un servicio con posibilidades de crear experiencias de juego para apoyar la creación de valor*” [5]
- Deterding, Khaled, Nacke y Dixon, mencionan que la “*gamificación es el uso de elementos presentes en el diseño de juegos en contextos distintos a los juegos*” [6]

A pesar de las propuestas realizadas, todavía no existe una definición que sea ampliamente aceptada o que esté establecida formalmente [7]. Durante el desarrollo de este trabajo terminal nos referimos a gamificación como “el uso de mecánicas de juegos en un entorno no lúdico”.

### Inicios de la Gamificación

El término “gamificación” se originó en la industria de los medios digitales. El primer uso documentado se remonta a 2008, pero no fue hasta 2010 que el término tuvo una adopción generalizada. Actualmente se siguen introduciendo términos nuevos para referirse a la gamificación como *juegos de productividad*, *entretenimiento de vigilancia*, *funware*, *diseño lúdico*, *juegos de comportamiento*, *capa de juego*, *juego aplicado*, entre otros. Sin embargo el término gamificación se ha institucionalizado como el término general [8].

Muchos investigadores creen que la gamificación tiene el potencial de motivar y activar comportamientos específicos al mismo tiempo que fomenta la lealtad a la experiencia gamificada. Además, puede hacer las actividades no lúdicas más divertidas, así como impulsar a las personas a realizar tareas de forma constante [9].

## Gamificación en la educación

En la educación, la **gamificación** se ha visto como una solución potencial para problemas de participación y motivación en entornos educativos, ya que incorpora una amplia gama de enfoques para la enseñanza y el aprendizaje. La gamificación educativa utiliza sistemas de reglas similares a los juegos, experiencias de los jugadores y roles culturales con el propósito de moldear el comportamiento del aprendiz [9].

De acuerdo con Brull y Finlayson, la Gamificación permite que los alumnos participen y creen una comunidad de aprendizaje, donde puedan experimentar emociones como frustración, asombro, misterio y diversión, mismas que permiten crear una conexión personal con el juego educativo y con otros compañeros, disfrutando de la libertad de experimentar y fallar en un entorno agradable [10].

Existe evidencia de que los alumnos involucrados en entornos con Gamificación mejoran su aprendizaje e incrementan su motivación y compromiso [11]; por ejemplo, en Estados Unidos se han aplicado elementos de Gamificación en niveles de primaria y preparatoria, los cuales han propiciado un incremento en la capacidad de retención de los alumnos y en el compromiso por parte de los mismos [10]; la Gamificación también ha sido aplicada con éxito en niveles de secundaria ayudando a mejorar las calificaciones en las pruebas o exámenes de los alumnos involucrados [12], [13].

## 1.3. Problema

Como se mencionó anteriormente, la **gamificación** implementada en la educación se centra en incrementar la motivación, experiencia y compromiso de los estudiantes, haciendo que estos aprendan de una mejor forma. [14], [15]. Sin embargo, el realizar una correcta implementación requiere de dos tipos de habilidades, el diseño basado en juegos y el entendimiento de las técnicas del entorno bajo el cual se desea implementar. [16, p. 7]

Por naturaleza los profesores de un curso tradicional son quienes interactúan directamente con un entorno educativo mientras adquieren conocimiento de forma empírica acerca de qué mecánicas de juegos brindan resultados positivos en el aula.

Con la ayuda de soporte tecnológico la integración de mecánicas de juegos a un curso se puede eficientar [17], analizando los distintos sistemas de aprendizaje en línea (ver **2 Marco Teórico**) se encontró que:

Los sistemas de aprendizaje en línea no proporcionan un entorno de trabajo donde las funcionalidades (propias o extendidas) dedicadas a la gamificación sean lo suficientemente flexibles para brindar un mayor soporte a los objetivos del curso.

La investigación presente en el marco teórico contiene los principios de gamificación a los que los sistemas brindaban soporte, la forma en que lo hacen y los componentes externos que permiten añadir funcionalidades de gamificación.

## 1.4. Propuesta de Solución

Como propuesta de solución ante el problema anteriormente definido se pretende:

Desarrollar componentes que permitan implementar gamificación dentro de una plataforma de aprendizaje en línea, tomando como referencia distintos marcos de trabajo que nos guíen en el diseño e implementación de elementos de gamificación configurables para que se adapten a las necesidades del administrador de la plataforma, profesores y alumnos.

Para poder brindar un mayor soporte al objetivo de un curso en particular se diseñaran componentes altamente configurables que permitan al administrador de la plataforma y a los profesores personalizar dichos componentes dependiendo de la naturaleza de los cursos.

Los elementos de gamificación deben ser opcionales en la creación del curso debido a que ciertos elementos pueden desmotivar a los alumnos menos competitivos [14], razón por la cual se buscará que los componentes puedan trabajar de forma colaborativa sin depender completamente entre si mismos, con la finalidad de que a nivel curso y a nivel plataforma se puedan habilitar exactamente los componentes que se quieran incluir en los cursos.

Cabe recalcar que nuestra propuesta contempla la inclusión de elementos de gamificación a un curso y no la creación de contenido del curso, razón por la cual se seguirá delegando la creación y organización del contenido a los profesores. Lo cual implica que los elementos de gamificación que se desarrollen deben ser independientes del contenido del curso.

## 1.5. Justificación

Uno de las principales interrogantes en la educación a lo largo del tiempo es el cómo incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes [15]. Uno de las principales propuestas ante esta interrogante es el uso de la [gamificación](#), ya que incorpora una amplia gama de enfoques para la enseñanza y el aprendizaje.

La gamificación es el uso de mecánicas de juegos en un entorno no lúdico, su implementación requiere tanto de habilidades del diseño de juegos, como de conocimiento específico del entorno en el cual se desea implementar. Además la gamificación aplicada a la educación debe de seguir y ayudar al cumplimiento de los principales objetivos del curso [16].

El crear una experiencia gamificada exitosa no solo consiste en aplicar mecánicas de juegos a una actividad específica, también requiere del seguimiento de un marco de instrucción apropiado, así como seguir un conjunto de etapas de análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación y ajuste [2, p. 39], [16], [14, p. 1110].

El uso de herramientas de tecnológicas puede ayudar crear una experiencia gamificada de una forma más sencilla y eficiente, automatizando tareas o reutilizando elementos de gamificación [17]. Más aún, el desarrollo herramientas de software pueden ofrecer un mayor soporte a la implementación de gamificación en distintos contextos educativos, contribuyendo a una mayor adopción, así como a investigaciones de la viabilidad y eficacia de la gamificación en la educación. [18, p. 10].

Finalmente la motivación principal para la realización de este trabajo es contribuir y corresponder apoyar a la educación que hemos recibido brindando un herramienta que ayude a realizar más investigaciones relacionadas al tema de la gamificación, brindar a los profesores una herramienta para hacer sus cursos más atractivos, y lo más importante ayudar a mejorar el aprovechamiento de los estudiantes de nuestra *alma máter*.

## 1.6. Objetivos

El objetivo de este trabajo terminal es el siguiente:

Crear una herramienta que permita implementar los principios de gamificación dentro de una plataforma web de aprendizaje.

La herramienta a desarrollar estará compuesta por elementos de gamificación agrupados en componentes los cuales permitirán la implementación de principios de gamificación, dichos componentes serán ampliamente configurables con la finalidad de brindar un mayor soporte a las necesidades del administrador de la plataforma, profesores y alumnos.

Los objetivos específicos identificados para el desarrollo de este trabajo terminal son los siguientes:

- Especificar la forma de trabajo sobre la cual se desarrollará el trabajo terminal.
- Seleccionar los marcos de trabajo que se utilizarán como guía para el diseño e implementación de elementos de gamificación.
- Elegir la plataforma de aprendizaje en línea sobre la cual se desarrollaran los componentes.
- Diseñar el sistema de forma modular de tal forma que los módulos puedan trabajar de forma independiente.
- Documentar el análisis, diseño y ejecución de pruebas para cada uno de los módulos que se planteen.
- Llevar a cabo los casos de estudio de los módulos desarrollados y documentar los resultados obtenidos.

## 1.7. Estado del Arte

La **gamificación** en la educación puede ser una solución potencial para los problemas de participación y compromiso en entornos educativos, ya que incorpora una amplia gama de enfoques para la enseñanza y el aprendizaje [9].

Sin embargo, si el diseño de los elementos de gamificación o el entendimiento del entorno en el que se desea implementar llegasen a fallar, entonces la implementación de gamificación no brindaría los resultados esperados y en el peor de los casos ocasionaría resultados negativos [14, p. 1109].

Una parte clave para el desarrollo de este trabajo terminal es estudiar las previas implementaciones de gamificación entornos educativos, en la tabla 1.1 se muestra un cuadro comparativo de los documentos de investigación más relevantes como casos de estudio [18]. En la tabla se detallan los autores, la audiencia objetivo del caso de estudio, el tipo de curso, detalles de la implementación y la conclusión principal del caso de estudio.

<b>Autores</b>	<b>Audiencia</b>	<b>Implementación</b>	<b>Conclusión</b>
Abrahimovic, Schunn, Higas-hi [19]	Curso de modalidad mixta a estudiantes de secundaria	Uso de insignias en sistema inteligente de tutorías	Las insignias pueden conducir a un efecto positivo en la motivación de los estudiantes
Akpolar, Slany [20]	Curso de tradicional de XtremeProgramming a universitarios	Competencia y retos semanales entre grupos de estudiantes	La gamificación ha probado ser efectiva en la enseñanza de procesos de desarrollo de software

Autores	Audiencia	Implementación	Conclusión
Anderson, Huttenlocher, Kleinberd, Leskovek [21]	Cursos en línea masivos y abiertos (MOOCs)	Diseño y uso de insignias en los foros de discusión	Aún las variaciones más pequeñas en el diseño de insignias producen resultados diferentes
Barata, Gama, Jorge, Gonçalves [22]	Curso de modalidad mixta a alumnos de maestrías en Sistemas de información e Ingeniería Computacional	Uso de puntos de experiencia, niveles, insignias, retos y tabla de lideres.	Los estudiantes obtuvieron mejores calificaciones y la diferencia entre sus calificaciones se redujo.
Bartel, Hagel [23]	Curso de modalidad mixta a universitarios en ciencias de la computación e informática	Uso de puntos de experiencia, insignias y tabla de lideres en aplicación móvil de aprendizaje	El prototipo fue ampliamente aceptado por los participantes en la etapa de evaluación
Berkling, Thomas [24]	Curso ingeniería de software a universitarios en modalidad mixta	Uso de narrativa, niveles, barras de progreso, puntos, colaboración, en aplicación desarrollada	El cambio de un curso tradicional a un entorno de desarrollo debe ser gradual.
Burkey, Anastasio, Suresh [25]	Curso tradicional a estudiantes de universidad en ingeniería Química	Uso de niveles, puntos de experiencia, puntos de reputación por grupo	No hubo diferencia estadística en las evaluaciones, sin embargo aumento la participación de los estudiantes
de Byl, Hooper [26]	Curso de modalidad mixta a estudiantes de universidad	Uso de puntos de experiencia, niveles, tareas opcionales y competencias en grupo	La apertura de los estudiantes hacia los juegos es un factor clave para la forma en que se debe implementar gamificación

Cuadro 1.1: Resumen de la implementación de gamificación en la educación de distintos casos de estudio

Los documentos de investigación listados en la tabla 1.1 fueron elegidos, con base en el estudio “*Gamification In Education: A Systematic Mapping Study*” (ver [18]), dentro de un total de 1600 documentos relacionados a la gamificación. La lista fue enriquecida, y por cada documento de investigación listado se buscaron los detalles de implementación y conclusiones generales.

## 1.8. Alcances y Limitaciones

El objetivo principal de este trabajo terminal es crear una herramienta que permita implementar los principios de gamificación dentro de una plataforma web de aprendizaje mediante el desarrollo de componentes que extiendan las funcionalidades de la plataforma para implementar gamificación.

Nuestra propuesta contempla la inclusión de elementos de gamificación a un curso y no la creación o generación de contenido del curso, de la misma forma se encuentra fuera del alcance de este trabajo terminal el diseño apropiado de los cursos y el tipo de contenido.

A pesar de que se incluirán recomendaciones y guías para la implementación de gamificación en cursos no podemos garantizar un éxito en la implementación de la gamificación debido a que el lograr una implementación exitosa depende de varios factores mas allá de las herramientas que se estén utilizando.

# **Parte I**

## **Investigación**





Este capítulo tiene como propósito establecer el soporte conceptual y documental del proyecto, especifica la metodología incluyendo los roles de los involucrados en el proyecto y los artefactos, además se especifican los marcos de trabajo de gamificación, los sistemas de aprendizaje contemplados y finalmente la elección de la plataforma sobre la cual se desarrollaran las distintas funcionalidades.

### 2.1. Metodología

El desarrollo de este proyecto se realizará mediante un desarrollo iterativo utilizando el marco de referencia Scrum. Este aparatado está destinado a presentar los roles, eventos y artefactos de scrum, así como a describir la forma en que han sido configurado para este proyecto.

Los creadores Schwaber y Sutherland definen scrum de la siguiente manera:

Scrum es un marco de trabajo en el cual las personas pueden abordar problemas complejos de adaptación mientras que, productiva y creativamente desarrollan productos con el mayor valor posible [?].

De acuerdo con Michele Sliger PMP (Project Management Professional) y CST (Certified Scrum Trainer):

Scrum es un método ágil de entrega iterativa e incremental de productos que utiliza comentarios frecuentes y toma de decisiones en colaboración [?].

Pete Deemer, CEO de GoodAgile (Certificadora para Scrum Masters y Product Owners) lo define cómo:

Scrum es un marco de trabajo en el que equipos multifuncionales pueden crear productos o desarrollar proyectos de una forma iterativa e incremental [?].

#### 2.1.1. Equipo de Scrum

El equipo de Scrum está conformado por el dueño del producto (*Product Owner*), el equipo de desarrollo (*Development team*) y el maestro scrum (*Scrum Master*).

### Product Owner

El dueño del producto o *Product Owner* es responsable de maximizar el valor del producto resultante del trabajo del equipo de desarrollo, su principal responsabilidad es la gestión del artefacto "*Product Backlog*". Para que las funciones del *Product Owner* sean exitosas, todos los involucrados en el proyecto deben respetar sus decisiones.

En este proyecto el rol del Product Owner lo llevarán a cabo los directores del trabajo terminal:

- M. en C. Sandra Ivette Bautista, y el
- M. en C. Edgar Armando Catalán

A pesar de que en la especificación de Scrum se define que el *Product Owner* debe ser una única persona, se decidió que este rol fuera llevado a cabo mediante los directores del trabajo terminal con la premisa de que para la toma de decisiones ambos directores deben de estar de acuerdo.

### Equipo de desarrollo

El equipo de desarrollo consiste en un grupo de profesionales que realizan el trabajo para entregar los incrementos del producto al final de cada *Sprint*. El equipo de desarrollo es un equipo auto-organizado y multifuncional. Durante el desarrollo de este proyecto el equipo de desarrollo estará conformado por:

- David Flores Casanova
- Ricardo Naranjo Polit
- Daniel Isaí Ortega Zúñiga

### Maestro Scrum

El maestro Scrum o *Scrum Master* es el líder que está al servicio del equipo, se encarga de ayudar al equipo scrum a maximizar el valor y mejorar continuamente la forma de trabajo, además de guiar a todos los involucrados hacia una mejor implementación del marco de trabajo.

El rol del *Scrum Master* durante este proyecto se llevará a cabo mediante dos personas, una que forme parte del Product Owner y la otra perteneciente al equipo de desarrollo, con la finalidad de dividir las responsabilidades y no sobrecargar de trabajo a una persona. El *Scrum Master* estará conformado por:

- M. en C. Edgar Armando Catalán (Responsabilidades hacia el Product Owner)
- Daniel Isaí Ortega (Responsabilidades hacia el Development Team)

#### 2.1.2. Stakeholders

Los Stakeholders son personas externas al equipo Scrum con un interés y/o conocimientos específicos del producto [?]. Durante el desarrollo del trabajo terminal se consideran a los sinodales como los Stakeholders oficiales, los cuales son listados a continuación:

- Dra. Fabiola Ocampo Botello
- M. en C. María del Socorro Téllez Reyes
- M. en C. José David Ortega Pacheco

### 2.1.3. Eventos

Los eventos prescritos en Scrum son usados para crear regularidad en el proceso, además minimizan la necesidad de juntas no definidas. Todos los eventos tienen un tiempo establecido, la duración de los sprints es fija y no puede ser acotada o alargada, los demás eventos pueden concluir una vez que su propósito es cumplido.

#### Sprint

Un *Sprint* es el lapso de tiempo en el cual un incremento del producto es creado, los sprints son secuenciales, es decir, inician inmediatamente después del término de otro. Internamente cada Sprint consiste en las etapas de planeación, desarrollo (que incluye las reuniones Daily Scrum), revisión y retroalimentación.

Para este proyecto los Sprints están configurados a una duración de 14 días con una estimación de 18 sprints, la duración de dos semanas se estableció con el propósito de:

- Incrementar la retroalimentación y detectar los impedimentos en la forma de trabajo lo más pronto posible, y
- Realizar incrementos más cortos y continuos considerando que el equipo de desarrollo está conformado por tres integrantes.

#### Planeación

La planeación del Sprint se realiza con todos los miembros que forman parte del equipo scrum, en dicha reunión se establece cuál será el incremento entregado al final del sprint, y la forma en que se logrará el objetivo del mismo.

El día acordado para llevar a cabo esta reunión son los **martes** cada dos semanas **a la 1:30pm** en las instalaciones de la ESCOM. El horario fue acordado tomando en cuenta la disponibilidad de todos los miembros del equipo Scrum.

**Nota:** En caso de que, por algun evento extraordinario, no se pueda llevar a cabo el Sprint Planning este reunión se reagendará para que ocurra lo más pronto posible.

#### Daily Scrum

Es una reunión que se realiza cada día durante la ejecución de los Sprint, debe durar como máximo 15 minutos, en esta reunión el equipo de desarrollo planea como trabajá durante el día. En la tabla 2.1 muestra los días acordados, lugar y hora establecidos para la reunión.

Día de Trabajo	Lugar	Hora Inicio
Lunes	ESCOM Sala 21 N	10:00am
Martes	ESCOM Sala 21 N	10:00am
Miércoles	ESCOM Sala 21 N	10:00am
Jueves	ESCOM Sala 21 N	10:00am
Viernes	ESCOM Sala 21 N	10:00am
Domingo	-	12:00pm

Cuadro 2.1: Horario de Daily Scrum

Debido a la dificultad de hacer coincidir los horarios del equipo de desarrollo con los del Product Owner, cuando se requiera de sus decisiones, opinión o retroalimentación se le contactará a través de mensajería instantánea.

## Revisión

Esta reunión se realiza al final de cada Sprint para de revisar el incremento, discutir los inconvenientes encontrados y en dado caso adaptar la planeación del proyecto. El equipo scrum y los stakeholder deben revisar el incremento y establecer cuales serán los cambios a ejecutar.

Debido a que en este proyecto, los stakeholders y el equipo de scrum tienen distintos horarios de disponibilidad, la revisión del sprint se divide en cuatro fases, aplicando la primer fase a los sprints impares y las cuatro fases para sprints pares. Las fases se describen a continuación:

*Fase 1* Consiste en realizar una primer reunión con el equipo scrum para obtener una retroalimentación y revisar el incremento entregado.

*Fase 2* En esta fase el equipo de desarrollo tiene reuniones con los Stakeholders con la finalidad de obtener retroalimentación y observaciones acerca de la forma de trabajo y del incremento.

*Fase 3* En esta fase los miembros del equipo Scrum revisaran las observaciones y comentarios de los Stakeholders, para saber cuales proceden.

*Fase 4* Se avisa a los Stakeholders acerca de cuales observaciones procedieron y cuales no.

**Nota:** Las reuniones de la fase 2, dependen de la disponibilidad que cada stakeholder tenga, en caso de que ningun stakeholder tenga disponibilidad para llevar a cabo la fase 2, el proceso del Sprint retrospective termina.

## Retroalimentación

La etapa de retroalimentación consiste en una reunión con el objetivo de crear un plan para las mejoras en la forma de trabajo, esta reunión ocurre después de la revisión y antes de la planeación del siguiente Sprint. En esta reunión los miembros del equipo scrum ven cómo atender las debilidades y áreas de oportunidad en la forma de trabajo.

### 2.1.4. Artefactos

Los artefactos en Scrum proporcionan transparencia en toda la aplicación de Scrum y además funcionan como herramientas para la inspección de la implementación del marco de trabajo y adaptación del mismo. Tener los artefactos organizados permiten tener una mayor visibilidad de cuanto avance se tiene del producto final.

## Product Backlog

El product Backlog lista todas las características, funcionalidades, requerimientos, y mejoras necesarias para la creación del producto, el responsable del contenido, disponibilidad y organización de este artefacto es el *Product Owner*.

Debido a que el proyecto requería una etapa de investigación, se optó por tener dos tipos de *items* en el product backlog, los items de documentación/preparación del proyecto y los *items* para desarrollo del mismo.

### Items de Documentación

Los items de preparación del proyecto y documentación deben ser especificados mediante los atributos presentes en la tabla 2.2:

Atributo	Descripción
id	Es una identificador de la forma "Ax" donde x es un número consecutivo
nombre	Nombre representativo de la actividad
descripción	Detalle de lo que hay que hacer para llevar a cabo esta actividad.
sprint	Indica el número de Sprint al cual ha sido asignada esta tarea.

Cuadro 2.2: Atributos de los Items del P.B de Documentación

### Items de Desarrollo del Proyecto

Describen las características del software que se desarrollará, estos items deben ser redactados de manera objetiva y como requerimientos del sistema, y deben contener los atributos presentes en la tabla 2.3:

Atributo	Descripción
id	Es una identificador de la forma 'RFx' o 'RNFX' para requerimientos funcionales y no funcionales respectivamente. x es un número consecutivo
nombre	Nombre representativo del requerimiento del sistema.
descripción	Descripción concisa y objetiva acerca del requerimiento.
prioridad	Indica la prioridad de un requerimiento, los valores posibles son: MA (muy alta), A (alta), M (Media), B (baja) y MB (muy baja)
sprint	Indica el número de Sprint al cual ha sido asignado este requerimiento.
tipo	Tipo de requerimiento no funcional según la clasificación propuesta por Frank Tsui

Cuadro 2.3: Atributos de los Items del P.B de Desarrollo del Proyecto

**Nota:** El atributo *Sprint* debe estar presente en todos los items correspondientes al sprint corriente y a los sprints anteriores a este. El atributo *Sprint* puede no estar presente en los items que no han sido vinculados a un Sprint.

## Sprint Backlog

El Sprint Backlog está formado por los items del Product Backlog seleccionados para el Sprint más el plan para entregarlos, y así cumplir con el Sprint Goal. El Sprint Backlog es una estimación de la funcionalidades que serán entregadas en el siguiente incremento del producto.

## 2.2. Marcos de trabajo para la Gamificación

### 2.2.1. Octalysis

Gracias a la investigación que realizó Yu-Kai Chou durante 10 años, se dio cuenta que existen 8 ejes que motivan a la gente a realizar cualquier actividad (Figura 2.1). De estos ejes basó su marco de trabajo "Octalysis" para poder implementar de una manera sistemática la Gamificación, y al mismo tiempo obteniendo flexibilidad en la misma.

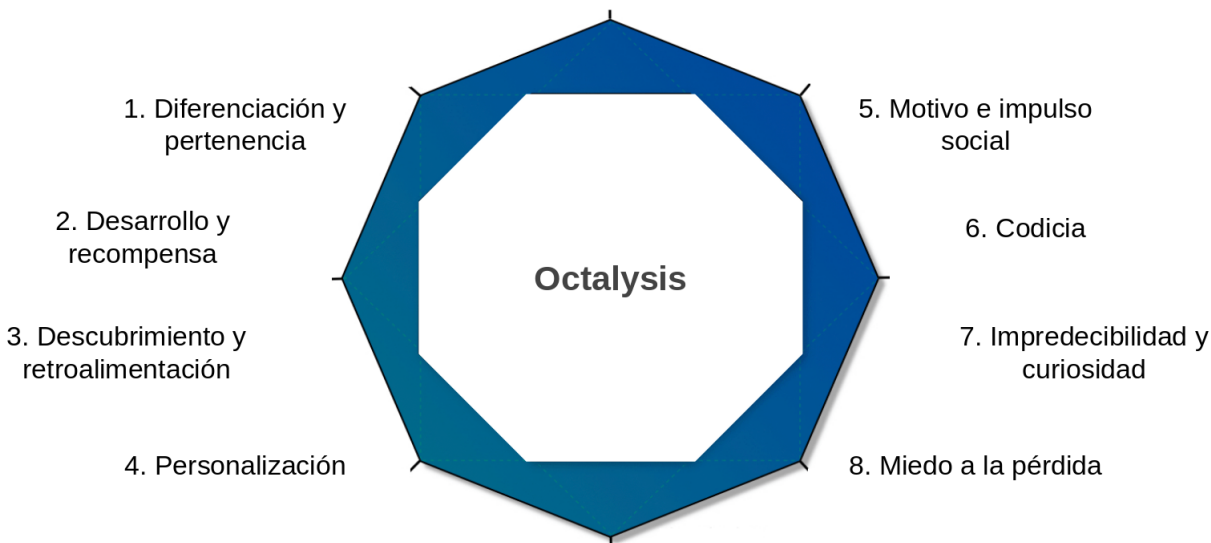


Figura 2.1: Principios de gamificación según Octalysis  
(adaptado de *Octalysis* [?])

A continuación se describe cada uno de los principios, incluyendo su nombre en inglés y la interpretación que realizamos al lenguaje español, además se detallan algunas herramientas que permiten implementar o dan soporte a los principios.

#### Epic Meaning & Calling (Diferenciación y Pertenencia)

Este principio trata de motivar al jugador al convencerlo de que son parte de algo más grande que ellos.[50, p. 66] Algunos ejemplos de como se puede lograr esto son:

1. **Narrativa.** Esta herramienta da el contexto del porqué el jugador debe de realizar la actividad. Generalmente se utiliza una historia para que el jugador conozca a qué motivo más grande pertenece, y la razón por la cual está realizando las actividades. La narrativa puede ser un pequeño vídeo al principio del sistema que explique su historia, o tan profundo como tematizar todo el sistema de acuerdo a esa narrativa.[50, p. 81]
2. **Héroe de la humanidad.** Este método de aplicar el principio 1 Epic Meaning & Calling (Diferenciación y Pertenencia) , se realiza al hacer que el jugador pertenezca a un cambio más grande que él, que las actividades que realiza en el sistema conllevan a consecuencias humanitarias buenas y reales en el mundo. Esto lo motiva a seguir realizando actividades para seguir ayudando.[50, p. 82]
3. **Elitismo.** Esta estrategia lleva a un siguiente nivel la creencia de pertenecer a algo más grande que ellos. Se deben de tener equipos para que los jugadores que pertenecen a éstos realicen las actividades no solamente por su

beneficio si no para el beneficio del equipo y para derrotar a sus equipos rivales. Se debe de tener especial cuidado con esta estrategia puesto que puede tener resultados negativos si no se tiene una competencia sana.[50, p. 83]

### Development & Accomplishment (Desarrollo y Recompensa)

Este es el principio donde las personas son impulsadas por un sentido de crecimiento y la necesidad de lograr un objetivo específico.[50, p. 91] Los siguientes ejemplos tratan impulsar este sentido de crecimiento al recompensar al jugador:

1. **Barra de progreso.** Esta herramienta se beneficia de que la gente le molesta que les digan que tienen cosas incompletas, por lo cual se sienten impulsadas a completarlo. Hay que tener cuidado al implementar una barra de progreso puesto que debe de llenarse al realizar actividades que requieran un esfuerzo significativo para lograr el impulso necesario y el sentimiento de crecimiento.[50, p. 113]
2. **Símbolos de logro.** La función de los símbolos de logro es que un jugador pueda mostrar a los otros que realizó una actividad importante y complicada, esto les da sentido de realización. Estos símbolos pueden ser casi cualquier cosa: insignias, estrellas, sombreros, uniformes, etc. Lo importante es el significado y el esfuerzo detrás de cada uno de ellos.[50, p. 117]
3. **Puntos de estatus.** Estos puntos tienen finalidades internas y externas. Internamente ayuda al sistema a saber cuanto falta para que el jugador termine una actividad. Externamente le da al jugador retroalimentación de su progreso en la actividad u objetivo. Así como en el punto anterior (símbolos de logro) es necesario que solo se obtengan los puntos de estatus al realizar alguna acción que sea importante para el sistema.[50, p. 118]
4. **Tabla de líderes.** Es un elemento de juego en el que se posiciona a los jugadores basado en algún criterio que está influenciado por el comportamiento hacía las acciones deseadas por el sistema. Estas acciones pueden ser: completar una actividad, realizar una encuesta, etc. Uno de los problemas que puede llegar a tener esta tabla es el de desmotivar a los jugadores al mostrarles que existe una diferencia enorme entre su posición en la tabla y el de los jugadores en los primeros lugares, la manera de atacar el problema es mostrando al jugador los lugares directamente encima de él en la tabla puesto que estos lugares si son alcanzables en un corto periodo de tiempo.[50, p. 121]

### Empowerment of Creativity & FeedBack (Descubrimiento y Retroalimentación)

El principio trata acerca de impulsar la creatividad en las personas, esta creatividad se puede ofrecer por medio de toma de decisiones, y ayudan al usuario a motivarse por medio del pensamiento creativo [50, p. 126]. Los siguientes ejemplos tratan de impulsar este sentido de creatividad:

1. **Amplificadores.** [50, p. 146] Los amplificadores son momentos en el sistema en los cuales se les da una ventaja a los usuarios por un corto tiempo, esto los motiva a usar el sistema lo más que puedan durante esa ventaja para no desperdiciarla, un ejemplo son las ofertas de relámpago de la plataforma de compras en línea "Amazon".
2. **Percepción de elección.** [50, p. 150] La percepción de elección se le ofrece al usuario cuando se le presentan varias opciones a elegir, esto lo hace sentir que es tomado en cuenta, y la opción que decida seguir la realizará de manera motivada. Se le llama percepción de elección porque se le pueden mostrar varias opciones al usuario pero se le guía a elegir la opción que se quiere por medio de incentivos.

### OwnerShip & Posession (Personalización)

Representa la motivación que está incitada por nuestros sentimientos obtener algo y consecuentemente el deseo de mejorarlo, protegerlo y obtener más de eso. Este principio involucra muchos elementos como productos virtuales y dinero virtual, pero también es el principal principio que nos motiva a coleccionar estampas y acumular recursos. Por lo mismo a un nivel más abstracto es el principio que nos motiva a invertir nuestro tiempo y recursos en personalizar algo a nuestro gusto [50, p. 161]. A continuación se muestran varios ejemplos de componentes que pueden aplicar este principio:

1. **Construcción desde cero.** [50, p. 182] Este ejemplo trata acerca de como el usuario siente pertenencia cuando crea un objeto desde cero puesto que lo realizó a su gusto. Es importante que el proceso de creación no sea tedioso para evitar el efecto contrario.
2. **Conjunto de colección.** [50, p. 183] Al darle elementos de personalización a los usuarios como imágenes de perfil, o darles logros al volverlos parte de un conjunto de colección los motiva a conseguir todos los elementos para obtener todo el conjunto.
3. **Puntos intercambiables** [50, p. 187] Estos puntos a diferencia de los puntos de estatus, sirven para obtener bienes en el sistema, por lo cual al obtener algún bien, nos motiva a protegerlo y mejorarlo. La manera en que se obtienen estos puntos es esencial para elegir en que se actividades se quieren enfatizar que el usuario realice.
4. **Apego menor.** [50, p. 189] Al estar monitoreando datos o valores constantemente a lo largo de cierto tiempo, estos datos empiezan a importarnos y se llega a la motivación de mejorarlos, por lo cual se deben de enseñar constantemente los puntos de progreso de los usuarios para que se sientan motivados al aumentarlos.

### Social Influence & Relateness (Motivo e Impulso Social)

Involucra actividades inspiradas por lo que otras personas piensan, hacen o dicen. Este principio es el motor detrás de varios temas como tutorías, competencias, envidia, actividades grupales, tesoro social y compañerismo. Se basa en el deseo de conectar y compararse con otros individuos.[50, p. 197] Algunos ejemplos son:

1. **Tutorías.** [50, p. 215] Las tutorías son una herramienta poderosa para mantener motivado a los usuarios puesto que les da una experiencia personalizada con el sistema por medio de su tutor, y les ayuda a sobrepasar obstáculos que son comunes en ese entorno.
2. **Estante de trofeos.** [50, p. 218] El estante de trofeos permite al usuario mostrar que cosas ha logrado, lo cual se exhibe por si mismo, los estantes de trofeos son vistos cuando se entra en la oficina de alguien y en las paredes se ven los premios, certificados y credenciales que ha conseguido. En los juegos se puede ver como coronas, logros, o avatares. En muchos juegos los elementos y equipo de los avatares solo pueden ser conseguidos después de llegar a una dificultad muy grande. Esto permite que todos puedan ver que ese usuario ha logrado muchas cosas.
3. **Actividad en grupo.** [50, p. 221] Las actividades en grupo son muy efectivas en la colaboración así como en propaganda viral, porque requiere la participación grupal antes que algún individuo consiga el estado ganador. Un ejemplo claro es el de ofrecer descuento en algún producto de una tienda, pero ese descuento solo es aplicable si la tienda vende una cierta cantidad de el producto en concreto, esto hace que las personas inviten a sus conocidos a comprar el producto para poder conseguir el descuento, lo cual logra publicidad gratis.
4. **Ancla de conformidad.** [50, p. 226] La ancla de conformidad, habla de motivar a los usuarios al mostrarles las diferencias entre sus puntajes, comportamiento o progreso, respecto a los demás que se encuentran en el sistema. Esto los hace querer ser parte de la norma, o hasta sobresalir del grupo al realizar constantemente actividades mejores y más difíciles.



5. **Competencias.** [50, p. 210] Las competencias son una manera de motivar a los usuarios a ser mejores que sus iguales, al estar constantemente comparando sus habilidades con la de los otros. También ayuda a mantener un historial sobre el progreso de los usuarios a lo largo de las actividades. Es importante recalcar que según el autor Mario Herger [52] las competencias se deben implementar en casos especiales, de lo contrario obtendrían un resultado negativo al esperado, uno de los puntos que propone en el que se debe de aplicar la competencia es cuando el sistema es de aprendizaje, puesto que la competencia motiva a los usuarios a querer aprender más y ser mejores que sus compañeros.

### Scarcity & Impatience (Codicia)

Es el principio que motiva debido a que no podemos tener inmediatamente algún objeto o porque existe una gran dificultad para obtenerlo [50, p. 233]. Algunos ejemplos de como aplicar el principio son:

1. **Colgado o mostrar los objetos.** [50, p. 252] Al mostrarle a los usuarios los objetos que no pueden obtener o que son muy difíciles de obtener, los hace que los deseen con más fuerza. Por ejemplo cuando se muestran en una tienda o como objetos bloqueados, esto motiva a los usuarios a querer conseguirlos.
2. **Tapas magnéticas.** [50, p. 256] Son limitaciones que se le ponen al número de veces que un usuario puede realizar alguna acción, que a su vez lo motiva a querer realizar las acciones más veces. Se habla de que nunca se debe de dar al usuario un sentido de abundancia infinita, porque eso hace que no se le den importancia a las acciones a realizar.
3. **Dinámica de citas.** [50, p. 258] Este ejemplo trata de implementar escasez en el tiempo, al sólo poder realizar ciertas acciones en una determinada hora del día, esto motiva al usuario y hace que se esté más atento para no perderse el momento del día y poder realizar la acción deseada.
4. **Descansos de tortura.** [50, p. 261] Se trata de limitar al usuario a utilizar el sistema solo por cierto tiempo y que tenga que esperar para poder volver a utilizarlo. Esto hace que el usuario busque cualquier método necesario para terminar el tiempo de espera, esos métodos pueden ser el pagar dinero o realizar alguna acción deseada por los dueños del sistema.

### Unpredictability & Curiosity (Impredecibilidad y Curiosidad)

Se motiva y se mantienen enganchados a los usuarios al no permitirles adivinar cual va a ser el siguiente suceso que ocurrirá, esto los hace curiosos y los mantiene atentos a los resultados de sus acciones deseadas en el sistema [50, p. 273]. Ejemplos de su implementación:

1. **Elección que brilla.** [50, p. 297] Este tipo de implementación aborda la curiosidad del usuario al mostrarle una opción que se encuentra resaltada en el sistema, lo cual hace que el usuario quiera descubrir por qué es que se encuentra brillando y así se puede llegar a guiar al usuario hacia ciertas acciones deseadas.
2. **Cajas misteriosas o Cajas de botín.** [50, p. 299] Una de las maneras en que se puede implementar este principio es por medio de recompensas al realizar ciertas acciones deseadas, pero estas recompensas deben de ser aleatorias para mantener interesado al usuario en la posibilidad de recibir cierta recompensa que ellos desean.
3. **Huevos de pascua.** [50, p. 301] A diferencia de las cajas de botín o cajas misteriosas, las recompensas de tipo huevos de pascua no son obtenidas por realizar una acción deseada que el usuario conozca, si no que se dan inesperadamente a los usuarios. Esto las hace tener cierto grado de sorpresa al ser recibidas.

4. **Lotería.**[50, p. 305] Este tipo de implementación también está enfocada en las recompensas, pero en específico se recompensa solo a ciertos usuarios ganadores. Pero esta probabilidad de ganar la recompensa aumenta al mantenerse más tiempo en el sistema, lo cual motiva a los usuarios a estar en el y seguir obteniendo las recompensas.

### Loss & Avoidance (Miedo a la Pérdida)

Este principio motiva a través del miedo de perder algún objeto o que ocurran eventos indeseables. Existen muchas situaciones en las cuales se actúan basados en el miedo de perder algo que representa nuestra inversión de tiempo, esfuerzo, dinero o otros recursos[51]. Ejemplos de su implementación:

1. **Herencia legítima.**[51] Esto es cuando un sistema primero hace creer al usuario que algo pertenece a ellos de manera legítima, y luego los hace sentir que se los van a quitar si no realizan una acción deseada.
2. **Oportunidades evanescentes.**[51] Una oportunidad evanescente es una oportunidad que va a desaparecer si el usuario no realiza una acción deseada. Un ejemplo real es las ofertas limitadas que te fuerzan a decidir si comprar un artículo en ese momento o perder la oferta.
3. **Estancamiento del status quo.**[51] Este tipo de implementación se realiza al tener que hacer acciones deseadas para mantener el status quo que ellos tienen. Esto vuelve en hábito el realizar estas acciones y se motivan para no perder su status.
4. **La prisión de costo hundido.**[51] Esto ocurre cuando se invierte tanto tiempo en algo, que aún cuando ya no es disfrutable, se continua realizando las acciones deseables e invirtiendo más tiempo porque no se quiere sentir la pérdida de todo el tiempo invertido.

### 2.2.2. For The Win

Dan Hunter y Kevin Werbach crearon un marco de trabajo que se centra en aplicar la gamificación en los negocios y/o en las empresas. Esto siguiendo 6 pasos y conociendo los elementos de juego. El marco de trabajo no tiene un nombre por sí mismo, sino que el nombre se lo asignamos utilizando el título de su libro "*For The Win: How game thinking can revolutionize your business*".

#### Elementos de juego

De acuerdo con For The Win, para implementar gamificación se necesitan contemplar los tres tipos de elementos de juego, Dinámicas, Mecánicas y Componentes. Los tipos de elementos son organizados en una pirámide (figura 2.2) de acuerdo con su nivel de abstracción y el objetivo que tienen [16, pp. 55-57].

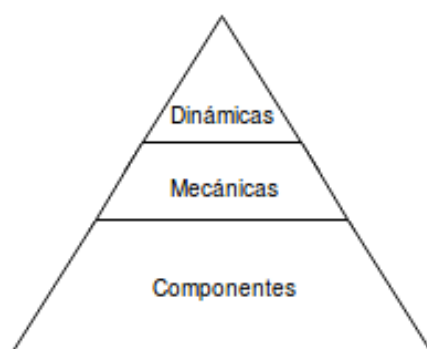


Figura 2.2: Niveles de clasificación de elementos de juego según For The Win (adaptado de *For The Win* [16])

**Nivel: Dinámicas.** Las dinámicas son lo más abstracto, es la temática que envuelve a todo el sistema. Existen 5 dinámicas, las cuales son:

1. Restricciones
2. Emociones
3. Historia
4. Progresión
5. Relaciones sociales

**Nivel: Mecánicas.** Las mecánicas son el motivo para que se haga alguna acción, son las que mantienen enganchado al jugador. Existen 10 mecánicas, las cuales son:

1. Desafíos
2. Suerte
3. Competencia
4. Cooperación
5. Retroalimentación
6. Obtención de elementos
7. Recompensas
8. Transacciones
9. Turnos
10. Ganadores y perdedores

**Nivel: Componentes** Los componentes son la forma de implementar las mecánicas y las dinámicas. Existen 15 componentes, los cuales son:

- |                            |                                        |
|----------------------------|----------------------------------------|
| 1. Logros                  | 9. Tablas de líderes                   |
| 2. Avatares                | 10. Niveles de personaje (Experiencia) |
| 3. Insignias               | 11. Puntos                             |
| 4. Peleas de jefes finales | 12. Misiones                           |
| 5. Colecciones             | 13. Esquemas sociales                  |
| 6. Combates                | 14. Equipos                            |
| 7. Desbloqueo de contenido | 15. Moneda virtual                     |
| 8. Regalos e intercambios  |                                        |

For The Win establece que para cumplir con gamificación no es necesario tener cada uno de los elementos anteriores, ya que establece que antes de cantidad se necesita calidad, refiriéndose a que los elementos tengan coherencia entre sí.

### Proceso de implementación

For the Win indica que el proceso consta de 6 pasos que especifican cómo introducir la gamificación, cada uno de los pasos se describen a continuación [16, pp. 60-70].

#### 1.- Definir los objetivos del negocio

Los objetivos no se refieren a los planteados en la visión y misión de la empresa, sino al "¿Por qué?" se está haciendo este sistema que tiene implementada la gamificación.

#### 2.- Delimita las acciones de tus usuarios

Ya definido el objetivo, se tiene que ver que acciones tus usuarios podrán desarrollar en el sistema, dichas acciones deben ser concretas y específicas. Por ejemplo: Iniciar sesión en la página web, compartir la información del trabajo vía twitter y comentar en una publicación de facebook.

Dichas acciones tienen que estar relacionadas con el "¿Por qué?".

#### 3.- Describe a tus usuarios

¿Qué usuarios estarán usando tu sistema? y aún más importante, ¿cuál es tu relación con ellos? y/o ¿qué tanto sabes de ellos? Esto para poder conocer qué podría motivarlos.

#### 4.- Define tus actividades de inicio a fin

Conociendo a tus usuarios y tus objetivos ya puedes diseñar que actividades tendrá tu sistema y cómo es el flujo en cada una de ellas. En los juegos siempre las actividades tienen un inicio y a veces tienen un final. Y hay veces que se tienen ciclos antes de llegar al final. Por eso mismo se debe tomar en cuenta que hay 2 posibles formas de crear tu

flujo de actividad: de forma de ciclo y forma de escaleras.

### **5.- Nunca olvides la diversión**

Antes de empezar a usar el sistema se tiene que dar un paso atrás y preguntarte si al menos tú consideras que es divertido, si a ti te gustaría probar el hacer dichas actividades voluntariamente.

### **6.- Utiliza las herramientas adecuadas para el trabajo**

En esta paso se tiene que especificar qué elementos de juego se utilizarán a lo largo de las actividades diseñadas anteriormente y empezar a codificarlas en tu sistema.



### 3.1. Estableciendo el entorno de desarrollo

Al final de este documento se incluye como anexo el documento que detalla el desarrollo de las pruebas de concepto. A continuación se muestran los resultados de dicho documento.

Para llevar a cabo desarrollo sobre la plataforma moodle recomienda considerar el uso de un entorno de desarrollo integrado o IDE (Integrated Development Environment), para facilitar las tareas de programación. Las opciones que brinda moodle en su documentación son los IDEs: Eclipse, Netbeans y PHPStorm.

La primer prueba fue realizada con Eclipse, se incluyeron los archivos del directorio de moodle como parte del proyecto, lamentablemente, los enlaces a los demás archivos, y la depuración de código arrojaban errores debido a que había archivos que no podía vincular correctamente. Por lo que Eclipse fue descartado posterior a la prueba.

#### 3.1.1. NetBeans

Netbeans proporciona un buen soporte a PHP, este IDE tiene integración de un sistema de control de versiones, atajos de teclas, lista de funciones, completación de código, soporte para HTML, CSS y Javascript, renombre de archivos/clases instantáneo, búsqueda rápida, entre otros. [66], [67]

#### 3.1.2. PHPStorm

PHPStorm es un IDE comercial desarrollado por JetBrains, es considerado uno de los mejores IDE para desarrolladores que trabajan con PHP, tiene características como completación e inspección de código, soporte para PHPUnit, soporte para BeHat, editor de base de datos, depurador, entre otras funcionalidades [68],[69].

Finalmente, después de haber realizado la prueba con los tres IDEs, se eligió a PHPStorm como entorno de desarrollo considerando los siguientes puntos:

- Moodle considera que PHPStorm es uno de los mejores entornos de desarrollo para PHP.

- PHPStorm está diseñado desde un inicio para trabajar con PHP, a diferencia de NetBeans que dan soporte a PHP y a otros lenguajes de programación.
- PHPStorm tiene soporte para las versiones más recientes para PHP, mientras que NetBeans soporta actualmente hasta la versión 5.6 de PHP.
- El equipo de desarrollo en proyectos anterior ha utilizado anteriormente herramientas de JetBrains y se ha tenido una experiencia agradable.

## 3.2. Desarrollo de las pruebas

De los 54 plugins listados en la sección ?? ?? se decidió priorizar el desarrollo de aquellos tipos de plugins que nos permitieran extender el esquema de base de datos de moodle, y de aquellos que nos permitieran desplegar la información en la interfaz de usuario, razón por la cual se realizaron las pruebas de concepto de los tipos de plugins Database Fields, Database Presets, User Profile Fields, y Blocks.

A continuación el cuadro 3.1 resume el propósito de cada prueba y los resultados obtenidos.

Tipo dePlugin	Objetivo	Resultados
Database Fields	Saber si este plugin nos ayudaría a guardar valores en la base de datos, y si fuera capaz, saber la forma en que lo hace.	Database Fields nos permite, en caso de que requiriéramos crear un nuevo tipo de dato, que puede ser usado mediante el plugin "Database Presets".
Database Presets	Saber si este plugin nos permite modificar el esquema de la base de datos, y si fuera capaz, saber la forma en que lo hace.	Database Presets nos permite crear y guardar datos en la base de datos, las restricciones es que únicamente nos permite definir formularios. El plugin puede ser usado a nivel plataforma o a nivel curso.
User Profile Fields	Saber si este plugin nos permite guardar valores relacionados al usuario, en la base de datos.	User Profile Fields permite crear nuestro propio tipo de dato y agregarlo como un campo más a los datos que el usuario debe introducir. Al incluirse un plugin de este tipo todos los usuarios de la plataforma podrán editar el dato especificado por este plugin.
Blocks	Ver cómo desplegar información mediante el uso de este tipo de plugin y asegurar que un mismo block se pueda ver en las vistas principales de la plataforma.	Los block/blocks pueden ser instanciados más de una vez y están ligados al usuario. Cada plugin puede definir su propio esquema de tablas, atributos e índices. Los plugins pueden habilitar/deshabilitar configuraciones generales para el administrador o locales para el usuario. Un plugin puede suscribir una clase para capturar los eventos que arroja moodle.

Cuadro 3.1: Objetivos y resultados de las pruebas de concepto realizadas



## 4.1. Seis pasos del marco de trabajo "For the win"

En nuestro caso nos enfocaremos en solo 5 pasos puesto que el paso de la diversión es abstracto y no se puede definir de manera concreta.

1. Definir los objetivos del sistema: en este caso sería aumentar el tiempo que pasan los estudiantes en Moodle siendo productivos.
2. Definir los comportamientos que queremos que tengan los usuarios: En nuestro caso sería que queremos que realicen las actividades propuestas por los profesores, realizar las competencias programadas. Podemos medir esto al dar puntos por cada actividad realizada y por participar en las acciones interactivas.
3. Describir nuestros usuarios: Nos apegamos a la división propuesta de Richard Bartle [70], los divide en 4 grupos, triunfadores, exploradores, socializadores y asesinos. En nuestro caso no nos enfocaremos en los exploradores puesto que los cursos de moodle son lineales.
  - Los triunfadores son aquellos que les gusta recibir premios, en nuestro caso los logros que tenemos contemplados.
  - Socializadores, les gusta trabajar en equipo, por lo tanto nuestra propuesta de tener grupos que estén compitiendo unos con otros va enfocada con este tipo de usuario.
  - Los asesinos son los usuarios competidores que sienten motivación al ganarle a otras personas, las competencias 1 vs 1 y los otros tipos que tenemos contemplados motivarían a este tipo de usuario.

Es importante recalcar que en este momento las divisiones de los usuarios son mapeados en los principios del marco de trabajo Octalysis de la siguiente manera en el cuadro 4.1 según el autor de Octalysis[50, p. 414].

4. Desarrollar los ciclos de las actividades: Este punto trata acerca de ver los pasos que se necesitan para que los usuarios se mantengan motivados, principalmente por medio de la retroalimentación. Esta retroalimentación se puede mostrar por medio de puntos, o logros, y el ciclo general es:

motivación ->acción ->retroalimentación ->motivación.

Triunfadores	Principio II, Principio VI
Socializadores	Principio V, Principio III, Principio VII
Asesinos	Principio II, Principio V, Principio VIII, Principio IV

Cuadro 4.1: Tabla de mapeo de tipos de usuario y principios de Octalysis

Es importante tomar en cuenta que estos ciclos pueden ser repetitivos y aburridos por lo cual es necesario agregar escaleras de progreso, es decir que cada que se complete un ciclo, el siguiente sea más difícil de completar, por ejemplo, al subir de nivel que el siguiente necesite más puntos para obtenerse.

5. Elige los componentes apropiados para el sistema: Hasta este punto es en el que decidimos que queremos utilizar puntos, tablas de lideres, niveles, experiencia, competencias, narrativas.

## 4.2. Introducción del alcance

El alcance de este proyecto es representado mediante el Product Backlog (artefacto de Scrum). El product backlog incluye dos tipos de items: los items de documentación, denotados por la clave **Ax**; y los items de desarrollo del proyecto, denotados por las claves **RFx** y **RNFx**.

A continuación se menciona la lista completa de actividades y requerimientos recopilados, debido se realizarán los que tienen mayor prioridad. Esta lista puede ser ampliada o reducida bajo indicaciones estrictas de los directores del trabajo terminal.

Al final de este documento se incluye el documento de Metodología como anexo, el cual detalla las características que deben tener los artefactos de Scrum, así como la configuración de Scrum para este proyecto.

## 4.3. Product Backlog

**A1 Investigar Scrum:** Redactar el capítulo de I del documento de metodología el cual describe el marco de trabajo Scrum, basándose en la guía oficial.

Sprint 1

**A2 Adaptación de Scrum:** Especificar como es configurado Scrum para el proyecto, definir roles, eventos, y artefactos.

Sprint 1

**A3 Adquirir Actionable Gamificación:** Adquisición del libro de Yu-kai Chou, *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*

Sprint 1

**A4 Investigar Gamificación:** Ampliar la investigación de gamificación, definiciones, sus inicios, uso en la educación.

Sprint 1

**A5 Estado del arte:** Investigar el estado del arte en relación a desarrollo de funcionalidades a una plataforma de aprendizaje.

Sprint 1

**A6 Establecer los módulos:** Plantear una propuesta integral la cual divida en módulos principales las funcionalidades que tendrá el producto final.

Sprint 1

- A7 Alcance TT-I:** Definir el alcance que tendrá el proyecto para la presentación del trabajo terminal I.
- Sprint 2
- A8 Módulo I y II:** Especificar el funcionamiento y el análisis inicial que se realiza en el módulo de Recomendación.
- Sprint 2
- A9 Módulo III y IV:** Especificar el funcionamiento y el análisis inicial que se realiza en el módulo de Seguimiento.
- Sprint 2
- A10 Módulo V y VI:** Especificar el funcionamiento y el análisis inicial que se realiza en el módulo de Personalización.
- Sprint 2
- A11 Alternativas a Moodle:** Investigar otros sistemas gestores de aprendizaje en los que se puedan desarrollar nuevas funcionalidades.
- Sprint 2
- A12 Implementación Gamificación:** Investigar distintas publicaciones (papers) en donde se describa la forma en que se implementó gamificación y los resultados obtenidos
- Sprint 2
- A13 Problema:** Redactar el problema que se pretende atacar con este trabajo terminal.
- Sprint 3
- A14 Propuesta de Solución:** redactar la propuesta de solución, que se pretendar dar ante el problema
- Sprint 3
- A15 Justificación:** Redactar por que la justificación de porque surge el proyecto y porque se optó por esa propuesta de solución.
- Sprint 3
- A16 Alcances y Limitaciones:** Establecer los alcances y limitaciones que tiene el trabajo terminal
- Sprint 3
- A17 Instalar Moodle:** Realizar la instalación de Moodle de forma local, en las computadoras de los miembros del equipo.
- Sprint 3
- A18 Usar Moodle:** Familiarizarse con el uso de Moodle en específico con las funcionalidades de un administrador, gestionar cursos, gestionar grupos, crear usuarios, etc
- Sprint 3
- A19 Entorno de desarrollo:** Establecer el entorno de desarrollo sobre el cual se trabajará, incluyendo características de instalación
- Sprint 4
- A20 Filtrar plugins:** Escoger los plugins de los cuales se realizarán las pruebas de concepto y documentar los criterios de discriminación ocupados.
- Sprint 4
- A21 P1: Database Fields:** Realizar la prueba de database fields
- Sprint 4
- A22 P2: Database Presets:** Realizar la prueba de database presets
- Sprint 4
- A23 P3: User Profile Fields:** Realizar la prueba de user profile fields
- Sprint 4
- A24 P4: Block:** Realizar la prueba de block
- Sprint 4
- A25 Reporte de Pruebas:** Realizar el reporte de pruebas de concepto para entregar al profesor de seguimiento.
- Sprint 4

**RF1 Logros en curso:** El sistema debe permitir premiar o otorgar un elemento distintivo (logro) cuando un alumno realice alguna acción positiva dentro de un curso

Prior. MA.

**RF2 Logros en Plataforma:** El sistema debe permitir premiar o otorgar un elemento distintivo (logro) cuando un alumno realice alguna acción positiva a nivel plataforma

Prior. A.

**RF3 Advertencias:** El sistema debe permitir premiar o otorgar un elemento distintivo cuando un alumno realice alguna acción negativa, como si fuera una advertencia.

Prior. M.

**RF4 Marcadores:** El sistema deberá permitir a los usuarios visualizar la lista de los mejores alumnos respecto al uso en la plataforma (cuantificado mediante los puntos de experiencia), la mejor calificación ponderada, el mayor número de preguntas diarias, ...

Prior. MA.

**RF5 Configurar Logros:** El sistema deberá permitir al administrador cambiar el título, imagen y mensaje de los logros y advertencias que se otorgan a los alumnos.

Prior. B.

**RF6 Habilitar Logros:** El sistema deberá permitir al administrador habilitar y deshabilitar los logros y advertencias que el sistema pone a disposición

Prior. M.

**RF7 Experiencia:** El sistema deberá cuantificar como puntos de experiencia, qué tanto usan la plataforma de acuerdo con las actividades/acciones dentro y fuera de los cursos.

Prior. MA. [Sprint 5](#)

**RF8 Configurar Experiencia:** El sistema deberá contar con un mecanismo mediante el cual el administrador defina la cantidad de experiencia que se otorga al terminar un curso y al realizar distintas actividades/acciones.

Prior. A. [Sprint 5](#)

**RF9 Niveles:** El sistema deberá asignar a los alumnos un nivel de experiencia correspondiente a los incrementos de experiencia configurados y a la cantidad de experiencia recibida.

Prior. A. [Sprint 5](#)

**RF10 Incremento de Niveles:** El sistema deberá permitir al administrador configurar la forma en que incrementan los niveles (lineal o porcentual) y el valor de incremento.

Prior. M. [Sprint 5](#)

**RF11 Configurar Niveles:** El sistema deberá permitir al administrador configurar la imagen, título, descripción y mensaje de los niveles.

Prior. A. [Sprint 5](#)

**RF12 Incrementar Nivel:** El sistema deberá notificar a un alumno cuando aumente su nivel de experiencia.

Prior. MA. [Sprint 5](#)

**RF13 Progreso:** El sistema deberá mostrarle al estudiante el progreso que el mismo tiene del curso, mediante una barra que indique el porcentaje que lleva realizado de un curso.

Prior. A.

**RF14 Configurar Progreso:** El sistema deberá permitir al administrador o al profesor elegir el color de la barra de progreso para los alumnos dentro de un curso.

Prior. M.

**RF15 Narrativa:** El sistema deberá permitir al administrador y profesores incluir una narrativa que se vaya contando conforme el curso vaya avanzando

Prior. MA.

**RF16 Personalización de Curso:** El sistema deberá permitir al administrador o profesor elegir el tema o visualización del curso que está diseñando.

Prior. M.

- RF17 Plantillas de Narrativas:** El sistema deberá brindar al administrador plantillas de narrativas.  
Prior. M.
- RF18 Personaje de Narrativa:** El sistema deberá permitir al administrador o profesor especificar los datos (nombre, imagen, etc) de los personajes principales que forman parte de la narrativa de un curso  
Prior. A.
- RF19 Monedas:** El sistema deberá de contar una moneda principal y otra secundaria para la adquisición de items mediante la tienda.  
Prior. MA.
- RF20 Configurar Esquema Financiero:** El sistema deberá permitir al administrador indicar la cantidad de monedas que es otorgada en determinadas acciones, el precio que tienen los items de la tienda y las equivalencias entre la moneda principal y secundaria.  
Prior. A.
- RF21 Tienda:** El sistema deberá de contar con una tienda virtual mediante la cual se puedan adquirir items utilizando las monedas  
Prior. MA.
- RF22 Añadir Item:** El sistema deberá permitir al administrador añadir items para que estén disponibles en la plataforma, precio de moneda irreal, su categoría y demás atributos.  
Prior. A.
- RF23 Modificar Item:** El sistema deberá permitir al administrador modificar si el precio de moneda irreal, categoría y demás atributos de los items disponibles en la plataforma.  
Prior. A.
- RF24 Bloquear Items:** El sistema deberá permitir al administrador bloquear los items para que, posterior a ese momento no se pueda acceder a ellos.  
Prior. M.
- RF25 Desbloquear Items:** El sistema deberá permitir al administrador desbloquear los items bloqueados para que estos vuelvan a estar disponibles en la plataforma y se pueda acceder a ellos.  
Prior. M.
- RF26 Exportar Items:** El sistema deberá permitir al administrador exportar los items que ha creado con el propósito de guardarlos para posteriormente ser incluidos en otra plataforma con gamificación  
Prior. B.
- RF27 Avatar inicial:** El sistema deberá brindarle a los usuarios un avatar inicial y genérico  
Prior. MB.
- RF28 Configuración Avatar inicial:** El sistema deberá permitir al administrador establecer la apariencia del avatar que se otorga inicialmente a los usuarios  
Prior. MB.
- RF29 Item: Temas:** El sistema deberá contar con items de tipo tema, los cuales permitan cambiar la visualización que un usuario tiene de la plataforma siempre y cuando tenga dicho item  
Prior. MA.
- RF30 Item: Skin Avatar:** El sistema deberá contar con items de tipo Skin los cuales contengan un conjunto de elementos que cambien la apariencia del avatar.  
Prior. MB.
- RF31 Item: Ropa del Avatar:** El sistema deberá contar con items de tipo Ropa, los cuales permitan cambiar una prenda al avatar que los usuarios tienen.  
Prior. MB.
- RF32 Item: Loot-Box:** El sistema deberá con un tipo de item LootBox el cual otorgue cualquier otro items utilizando la probabilidad y aleatoriedad de acuerdo con las categorías de los items  
Prior. A.
- RF33 Configuración de Loot Boxes:** El sistema deberá permitir al administrador cambiar los valores de probabilidad de obtener items de una categoría en específico mediante un lootBox

Prior. M.

**RF34 Monedas en Curso:** El sistema deberá permitir al administrador/profesor ponerle un alias (nombre e imagen) a las monedas (principal y secundaria) dentro de un curso.

Prior. M.

**RF35 Personalización:** El sistema debe contar con una página de personalización donde el usuario pueda configurar su avatar, además de la visualización que el tiene de la plataforma.

Prior. M.

**RF36 Retar a compañero:** El sistema deberá permitir a un alumno desafiar a otro a una sesión de preguntas acerca de los temas de un curso que tengan en común.

Prior. M.

**RF37 Apuestas en retos:** El sistema deberá permitir a los competidores apostar una cantidad en mutuo acuerdo entre los alumnos que forma parte de un reto.

Prior. A.

**RF38 Retar al sistema:** El sistema deberá permitir a un alumno desafiar al sistema a una sesión de preguntas, escogiendo un nivel de dificultad

Prior. A.

**RF39 Recompensas en retos con el sistema:** El sistema deberá dar recompensas de acuerdo con el nivel de dificultad elegido por el alumno.

Prior. MA.

**RF40 Torneos:** El sistema deberá permitir al profesor organizar un torneo entre los estudiantes de un curso, con el propósito de comparar el aprovechamiento de los estudiantes

Prior. A.

**RF41 Recompensa en Torneos:** El sistema deberá otorgar una recompensa al primer, segundo y tercer lugar, distintiva.

Prior. A.

**RF42 Poker:** El sistema deberá permitir a los usuarios iniciar una sesión de poker entre distintos alumnos, donde los mismos puedan apostar las monedas ficticias del sistema.

Prior. M.

**RF43 Animación de Personajes:** El sistema deberá de contener animaciones para los distintos elementos de interfaz de usuario.

Prior. MB.

**RNF1 Bajo Acoplamiento:** El sistema deberá trabajar con el menor acoplamiento

Tipo Propiedad de Software

Prior. A.

**RNF2 Modularidad:** El sistema deberá permitir al administrador habilitar únicamente las herramientas que el decida incluir en la plataforma, y deshabilitar las que no requiera.

Tipo. Regla de Negocio

Prior. A.

**RF44 Preguntas diarias:** El sistema deberá contar con un ejercicio que podrá ser contestado diariamente por el estudiante.

Prior. A.

**Nota:** El número de *Sprint* debe estar presente en todos los ítems que ya hayan sido agregados a un Sprint Backlog.

## 4.4. Módulos del proyecto

Los requerimientos presentes en el Product Backlog fueron agrupados en 6 módulos (ver figura 4.1): el módulo de competencia, módulo financiero, módulo de personalización, módulo de seguimiento, módulo de experiencia y módulo de recompensa. Fueron identificados 19 submódulos distribuidos en los módulos anteriormente mencionados.

Como se comentó en la sección ?? ??, la manera más recomendable para extender las funcionalidades de moodle es desarrollando o incluyendo plugins, debido a esta razón, el análisis y diseño es realizado tomando en consideración de que se trabajará desarrollando plugins.

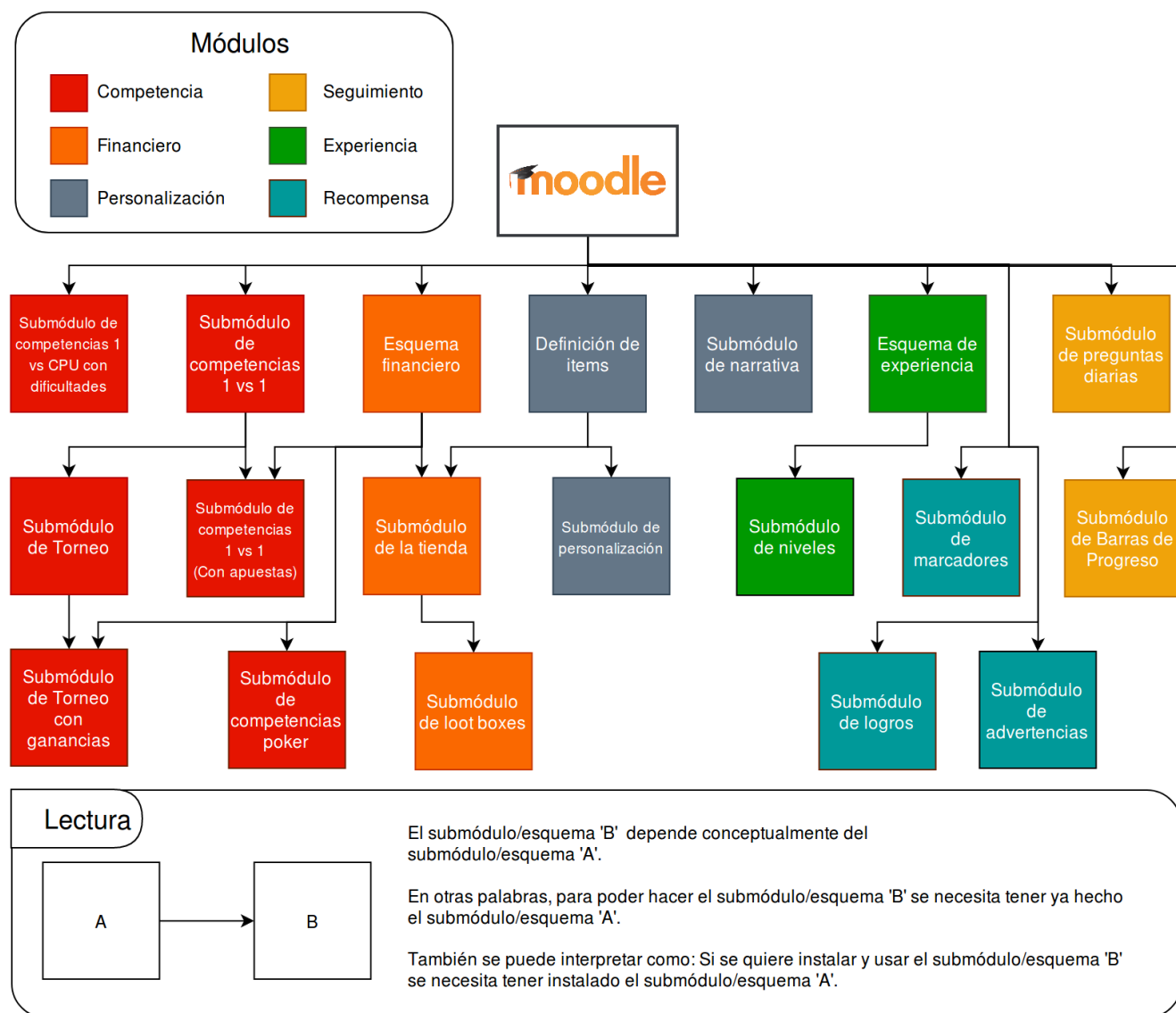


Figura 4.1: Módulos del proyecto

## 4.5. Relación módulos-principios

La figura 4.2 muestra la relación que cada submódulo tiene con los principios de gamificación.

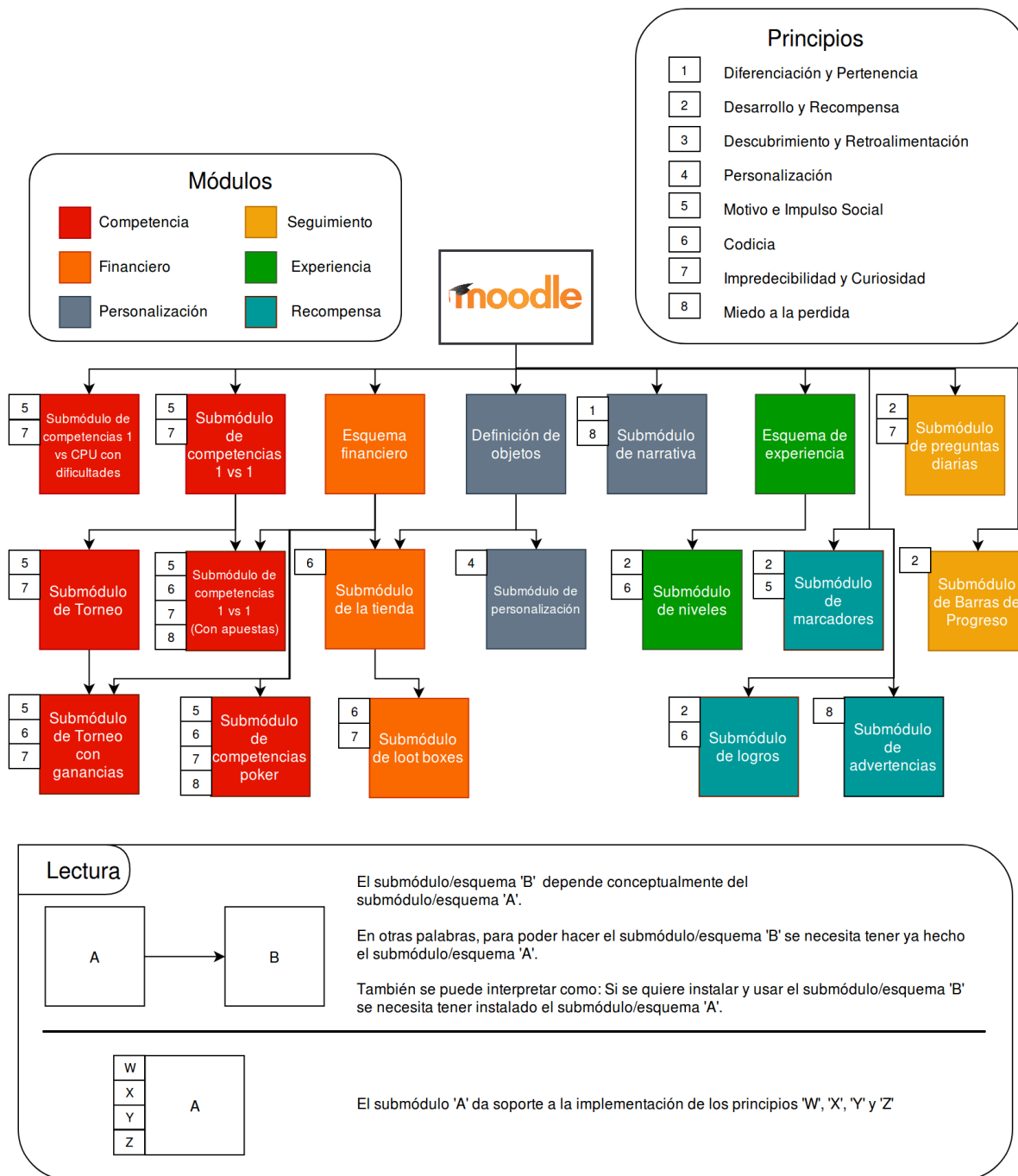


Figura 4.2: Relación entre los principios de Gamificación y los submódulos identificados



## 4.6. Relación módulos-requerimientos

En la tabla 4.2 se relacionan los módulos definidos contra los requerimientos encontrados en el Backlog, se muestran sólo los identificadores de los requerimientos para una mayor legibilidad.

Competencia	RF36, RF37, RF38, RF40, RF41, RF39, RF42
Seguimiento	RF13, RF14, RF44
Financiero	RF19, RF20, RF21, RF22, RF23, RF24, RF25, RF26, RF32, RF33
Experiencia	RF9, RF7, RF8, RF10, RF11, RF12
Recompensa	RF1, RF2, RF4, RF3, RF5, RF6
Personalización	RF15, RF16, RF17, RF18, RF27, RF28, RF29, RF30, RF31, RF34, RF35

Cuadro 4.2: Relación entre los módulos y requerimientos



---

### Modelo de Dominio de Datos

---

Este capítulo describe las decisiones tomadas en relación a la base de datos propuesta para ser utilizada durante el proyecto, el esquema relacional, la especificación de los atributos y finalmente un análisis de las formas normales sobre la base de datos propuesta.

Moodle cuenta con su propio lenguaje de definición de datos (DDL, Data Definition Language), y lenguaje de manipulación de datos (DML, Data Management Language), que añaden una capa de abstracción independiente del sistema gestor de base de datos que se este utilizando. Moodle tiene soporte para funcionar sobre bases de datos MySQL, PostgreSQL, MariaDB, MSSQL y Oracle [64].

Debido a la capa de abstracción que moodle tiene con respecto al acceso a datos y a que las nuevas funcionalidades se desarrollaran mediante desarrollo de plugins. se decidió utilizar las herramientas que proporciona moodle para la creación de las tablas requeridas para implementar Gamificación.

#### 5.1. Pautas de Moodle para la base de datos

Moodle permite extender su esquema de base de datos mediante la instalación de plugins. Esto no solo nos lleva a conocer y entender su esquema de datos hasta un cierto punto, sino también, nos lleva a apegarnos a las restricciones que impone Moodle para la creación de la base de datos de los componentes.

Tampoco hay que olvidar lo que significa el desarrollo de componentes, ya que, deben permitirle al usuario instalarlos y desinstalarlos cuando ella quiera y no tener ningún tipo de problema en su plataforma de Moodle, es decir, los componentes deben tener un bajo acoplamiento [71, pp. 244-245] con Moodle.

Moodle presenta varias pautas a seguir [72],[73], donde el público objetivo de las mismas es muy amplio. Por ello a continuación se presentan las pautas consideradas más relevantes e importantes.

### 5.1.1. Pautas en tablas y atributos

1. Cada tabla debe tener como llave primaria un atributo llamado "id" de tipo entero con una longitud de 10 dígitos que sea auto-incremental.
2. Si se está desarrollando un componente que es una actividad para un curso, el esquema del componente deberá tener una tabla principal que lleve el mismo nombre que el componente y dicha tabla deberá contener como mínimo los siguientes campos: el principal anteriormente explicado "id", una referencia al curso "course" y un nombre "name".
3. Los nombres de atributos y tablas deberán estar en minúsculas y el único carácter especial que se puede usar en ellos es el guión bajo.
4. El nombre de las llaves deberá tener los nombres de los campos que se utiliza para crearlas (Excluyendo los atributos de otras tablas). Dichos nombres deberán ser separados por el signo menos "-".
5. Se recomienda que el nombre de las tablas no pase de 28 caracteres
6. Se recomienda que el nombre de los atributos no exceda los 30 caracteres.
7. Los atributos que referencien a otra tabla deberán tener el nombre de la tabla a la que hace referencia y la palabra "id" en su nombre. Por ejemplo, la\_ostra\_tabla\_id.
8. Solo se definirá un atributo como llave única (UNIQUE KEY), si este es apuntado por otro atributo, ya sea en la misma o en otra tabla con una llave foránea (FOREIGN KEY).
9. No se deben de usar vistas, debido a que no existe soporte para ellas.
10. Si se quiere tener un valor único no se deben usar llaves únicas (UNIQUE KEY), se recomienda utilizar en su lugar un índice único (UNIQUE INDEX)

### 5.1.2. Pautas en tipos de datos

Moodle establece la relación entre sus tipos de datos -los cuales se ingresan en el XMLDB Editor- y los tipos de dato que se guardan en los distintos gestores de base de datos [74]. Gracias a esto, existen nuevas restricciones:

1. El tipo de dato de fecha, es guardado como un número entero de 10 dígitos ( int(10) ).
2. El tamaño indicado para un entero establece el tipo de entero que se usará, esto usando los rangos que tiene cada gestor de base de datos. Por ejemplo: INT(10) = BIGINT en MySQL.
3. No existe la posibilidad de indicar un número sin signo.

## 5.2. Esquema de la base de datos

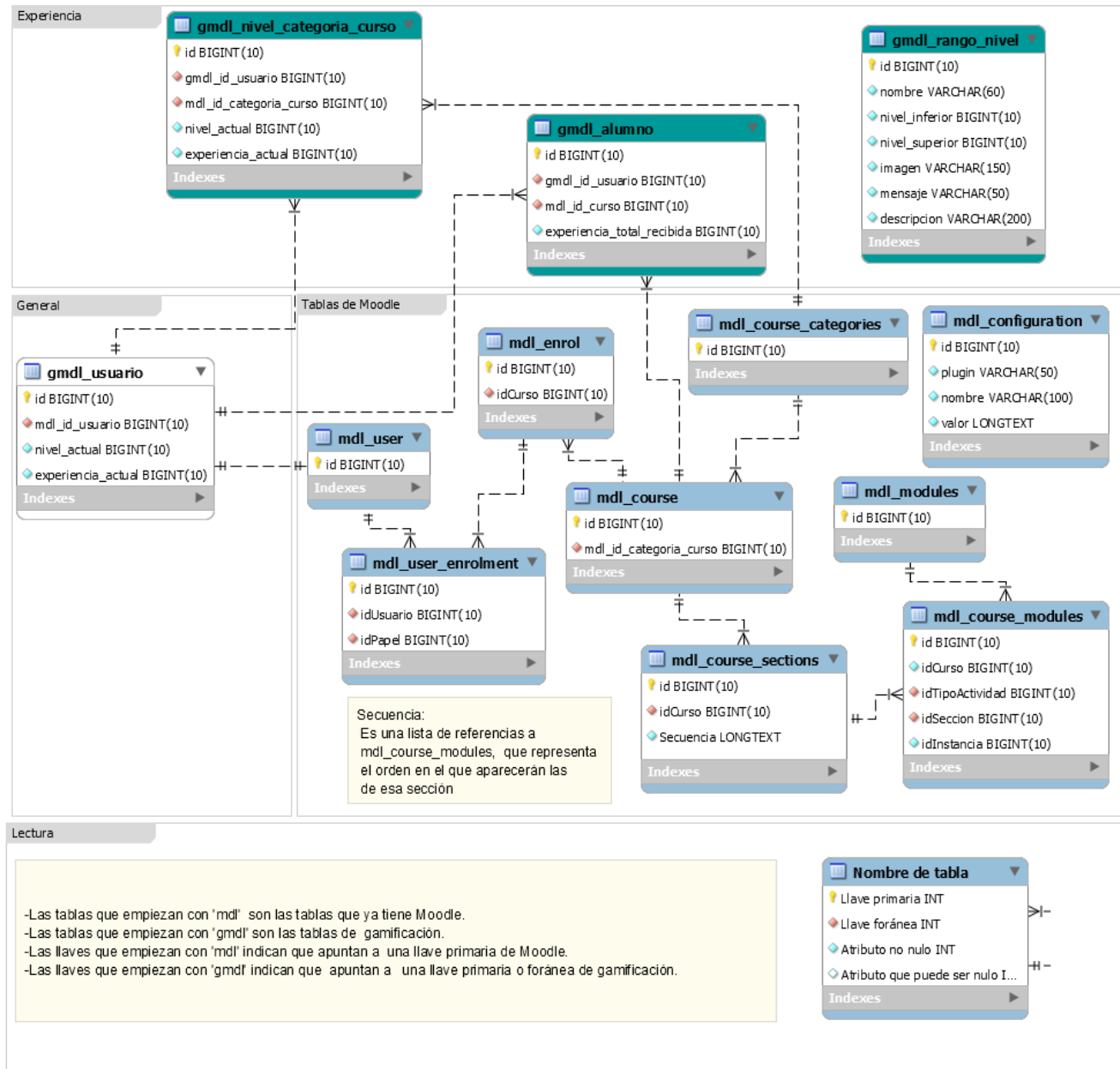


Figura 5.1: Esquema de la base de datos



## **Parte II**

# **Módulo de Experiencia**





## **Parte III**

# **Módulo de Recompensa**



**Parte IV**

**Módulo Financiero**



## **Parte V**

# **Módulo de Personalización**



**Parte VI**

**Módulo de Competencia**





**Parte VII**

**Módulo de Seguimiento**



- [1] G. Zichermann y C. Cunningham, *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA, USA: O'Reilly Media, 2011.
- [2] Y. Chou, *Actionable Gamification*. Malpitas, CA, USA: Octalysis Media, 2016.
- [3] B. Burke, *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Brookline, MA, USA: Bibliomotion, Garner Inc., 2014.
- [4] K.M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA, USA: Pfeiffer, 2012.
- [5] K. Huotari y J. Hamari, "Defining gamification - a service marketing perspective", en *Proc. of the 16Th International Academic Mindtrek Conference: "Envisioning Future Media Environments"*, 2012, pp. 17-22.
- [6] S. Deterding, R. Khaled, L. Nacke y D. Dixon, "Gamification: Toward a definition", en *CHI*, Vancouver, BC, Canada, 2011. p. 2
- [7] K. Seaborn y D.I. Fels "Gamification in theory and action: A survey", *International Journal of Human-computer Studies*, vol. 74, no. C, pp. 14-31. Feb. 2015.
- [8] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, y L. Nacke. "From game design elements to gamefulness: defining gamification", en *Proc. of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* New York, NY, USA, 2011, pp. 9-15.
- [9] T. Aldemir, B. Celik y G. Kaplan, "A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course", *Comput. Hum. Behav.*, vol. 78, 2018. pp. 235-254.
- [10] Brull, S. y S. Finlayson, *Importance of Gamification in Increasing Learning*, doi: 10.3928/00220124-20160715-09, J. Contin. Educ. Nursing, 47(8), 372-375 (2016)
- [11] Chu, C. y C. H. Hung, *Effects of the Digital Game-Development Approach on Elementary School Students' Learning Motivation, Problem Solving, and Learning Achievement*, doi: 10.4018/ijdet.2015010105, International Journal of Distance Education Technologies (IJDET), 13 (1), 87-102 (2015)
- [12] I. Hernández-Horta, A. Monroy-Reza y M. Jiménez-García, "Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior", *Formación universitaria*, vol. 11, no. 5, pp. 31-40, 2018.

- [13] Admiraal, W., Huizenga, J., Heemskerk I., Kuiper, E., Volman, M. y Dam G.t. *Gender-inclusive game-based learning in secondary education*, doi: 10.1080/13603116.2014, Int. J. Incl. Educ, 18(11), 1208-1218 (2014)
- [14] Strmečki, D., Bernik, A., Radošević, D. (2015). "Gamification in e-learning: introducing gamified design elements into e-learning systems". Journal of Computer Science, 11(12), 1108-1117.
- [15] Lee, J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly, 15(2), p. 146.
- [16] Werbach, Kevin y Dan Hunter. "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business." Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.
- [17] Wood, L. C. Reiners, T. (2015). "Gamification". In M. Khosrow-Pour (Ed.), Encyclopedia of Information Science and Technology (3rd ed., pp. 3039-3047). Hershey, PA: Information Science Reference. DOI:10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297
- [18] Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. y Angelova, G., Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 2015 (in press)
- [19] Abramovich, S., Schunn, C., & Higashi, R. Are badges useful in education?: it depends upon the type of badge and expertise of learner. *Educational Technology Research and Development*, 61, 2013
- [20] Akpolat, B., & Slany, W. Enhancing Software Engineering Student Team Engagement in a High-Intensity Extreme Programming Course using Gamification. 27th IEEE Conference on Software Engineering Education and Training, Klagenfurt, Austria. 2014.
- [21] Anderson, A., Huttenlocher, D., Kleinberg, J., & Leskovec, J. Engaging with massive online courses. 23rd International Conference on World Wide Web (WWW '14), (pp. 687–698). 2014. Seoul, Korea.
- [22] Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. Improving Participation and Learning with Gamification. ACM International Conference Proceeding Series. 2013. 9-16. 10.1145/2583008.2583010.
- [23] Bartel, A., & Hagel, G. Engaging Students With a Mobile Game-Based Learning System in University Education. IEEE Global Engineering Education Conference. 2014. (pp. 957–960). Istanbul, Turkey. doi:10.1109/EDUCON.2014.6826129
- [24] Berkling, K., & Thomas, C. Gamification of a Software Engineering course and a detailed analysis of the factors that lead to it's failure. Int. Conference on Interactive Collaborative Learning (pp. 525–530) 2013. Kazan, Russia. doi:10.1109/ICL.2013.6644642
- [25] Burkey, D. D., Anastasio, D. D., & Suresh, A. Improving Student Attitudes Toward the Capstone Laboratory Course Using Gamification. American Society for Engineering Education Annual Conference and Exposition, 5, pp. 3950–3968. Atlanta, USA.
- [26] Byl, P., & Hooper, J. Key Attributes of Engagement in a Gamified Learning Environment. 30 ASCILITE Conference, 2013. pp(221-229).
- [27] Duolingo. *Página principal de Duolingo* [online] Disponible: <https://www.duolingo.com/>
- [28] Moodle. *Página principal de Moodle en español* [online] Disponible: <https://moodle.org/?lang=es>
- [29] Docebo. *Página principal de Docebo en español* [online] Disponible: <https://www.docebo.com/es/>
- [30] SAP. *Página principal de SAP Litmos* [online] Disponible: <https://www.litmos.com/>

- [31] ATutor. *Página principal de ATutor* [online] Disponible: <https://atutor.github.io/>
- [32] Mac Graw Hill, ALEKS Corporation. *Página principal de ALEKS* [online] Disponible: <https://www.aleks.com/>
- [33] Udemy, Inc. *Página principal de Udemy* [online] Disponible: <https://www.udemy.com/>
- [34] Epignosis. *Página principal de TalentLMS* [online] Disponible: <https://es.talentlms.com/>
- [35] *Levelup!*, Febrero 2019, [online] Disponible: <https://levelup.branchup.tech/>
- [36] *Ranking block*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/block\\_ranking](https://moodle.org/plugins/block_ranking)
- [37] *Game*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/mod\\_game](https://moodle.org/plugins/mod_game)
- [38] *Quizventure*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/mod\\_quizgame](https://moodle.org/plugins/mod_quizgame)
- [39] *Stash*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/block\\_stash](https://moodle.org/plugins/block_stash)
- [40] *Mootivated*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/local\\_mootivated](https://moodle.org/plugins/local_mootivated)
- [41] *UNEDTrivial*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/mod\\_unedtrivial](https://moodle.org/plugins/mod_unedtrivial)
- [42] *Stamp collection*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/mod\\_stampcoll](https://moodle.org/plugins/mod_stampcoll)
- [43] *Exabis Games*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/mod\\_exagames](https://moodle.org/plugins/mod_exagames)
- [44] *Badge Ladder*, Febrero 2019, [online] Disponible: [https://moodle.org/plugins/local\\_bs\\_badge\\_ladder](https://moodle.org/plugins/local_bs_badge_ladder)
- [45] K. Schwaber y J. Sutherland, "The Scrum Guide," p. 3, Noviembre, 2017. [En línea], Disponible: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-US.pdf> [Accedido Marzo. 28, 2019].
- [46] K. Schwaber y J. Sutherland, "The Scrum Guide," p. 15, Noviembre, 2017. [En línea], Disponible: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-US.pdf> [Accedido Marzo. 28, 2019].
- [47] Rogers S. , *Level Up! The guide to great videogame design.* 1ra edición. Reino Unido : John Wiley & Sons, 2010.
- [48] A. Silberschatz, H. F. Korth, S. Sudarshan. *Fundamentos de Diseño de Bases de Datos*, Cuarta Edición. España, Madrid: McGraw Hill/Interamericana de España, 2007.
- [49] Johnsonbaugh R. , *Matemáticas discretas*. Sexta edición. Pearson Prentice Hall, 2005.
- [50] Yu-Kai Chou. *Actionable Gamification*. Malpitas, CA, USA: Octalysis Media. 2016.
- [51] Yu-Kai Chou. En The Eight core drive. *Actionable Gamification*. Malpitas, CA, USA: Octalysis Media. 2016.
- [52] Mario Herger. (2014). *Enterprise Gamification*. San Bernardino, CA, USA: EGC Media.
- [53] Ouadoud, M., Chkouri, M. Y., & Nejari, A. (2018). "Learning management system and the underlying learning theories: towards a new modeling of an LMS". *International Journal of Information Science and Technology*, 2(1), 25-33.
- [54] Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). "Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: a systematic review". *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 11(06), 55-61.
- [55] Nawang, N. B., & Darus, M. Y. B. (2012). "Evaluation of an open source learning management system: Claroline". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 67, 416-426.

- [56] Infopro Learning, Inc. *Página principal de GnosisConnect* [online] Disponible: <https://www.gnosisconnect.com/>
- [57] Moodle. *Acerca de Moodle*, 2019. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/all/es/Acerca\\_de\\_Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [58] Moodle. *19 / Acerca de Moodle*, 2015. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/all/es/19/Acerca\\_de\\_Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/19/Acerca_de_Moodle). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [59] Moodle. *dev/Historial de Versiones*, 2019. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/all/es/dev/Historia\\_de\\_las\\_versiones](https://docs.moodle.org/all/es/dev/Historia_de_las_versiones). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [60] Moodle. *Moodle architecture*, 2018. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Moodle\\_architecture](https://docs.moodle.org/dev/Moodle_architecture). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [61] Moodle. *Communication Between Components*, 2017. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Communication\\_Between\\_Components](https://docs.moodle.org/dev/Communication_Between_Components). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [62] Moodle. *Core APIs*, 2019. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Core\\_APIs](https://docs.moodle.org/dev/Core_APIs). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [63] Moodle. *Plugin files*, 2018. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Plugin\\_files](https://docs.moodle.org/dev/Plugin_files). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [64] Moodle. *Installing Moodle*, 2018. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/35/en/Installing\\_Moodle](https://docs.moodle.org/35/en/Installing_Moodle). Consultado el 15 de Abril 2019.
- [65] Moodle. (2018, noviembre 6) *Notas de Moodle*. [online] Disponible: [https://docs.moodle.org/dev/Moodle\\_3.5\\_release\\_notes](https://docs.moodle.org/dev/Moodle_3.5_release_notes)
- [66] NetBeans. *NetBeans IDE Features. NetBeans IDE - The Smarter and Faster Way to Code*, 2016. [Online]. Disponible en: <https://netbeans.org/features/>. Consultado el 16 de Abril 2019.
- [67] Moodle. *Setting Up NetBeans*, 2017. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Setting\\_up\\_Netbeans](https://docs.moodle.org/dev/Setting_up_Netbeans). Consultado el 16 de Abril 2019.
- [68] JetBrains. *PHPStorm Features*, 2019. [Online]. Disponible en: <https://www.jetbrains.com/phpstorm/features/>. Consultado el 16 de Abril 2019.
- [69] Moodle. *Setting Up PHPStorm*, 2018. [Online]. Disponible en: [https://docs.moodle.org/dev/Setting\\_up\\_PhpStorm](https://docs.moodle.org/dev/Setting_up_PhpStorm). Consultado el 16 de Abril 2019.
- [70] R. Bartle. Hearts, "clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs." *Journal of MUD research*, vol. 1, no 1, p. 19, 1996.
- [71] Roger S. Pressman, Ph.D., *Ingeniería del software. Un enfoque práctico*. 7ma edición. México, D. F. : The McGraw-Hill, 2010.
- [72] Moodle (2018, Octubre 1). *Definición de la estructura XML usando XMLDB Editor*. [Online]. Disponible: [https://docs.moodle.org/dev/XMLDB\\_defining\\_an\\_XML\\_structure](https://docs.moodle.org/dev/XMLDB_defining_an_XML_structure)
- [73] Moodle (2017, Mayo 9). *Pautas para la base de datos*. [Online]. Disponible: <https://docs.moodle.org/dev/Database>
- [74] Moodle (2017, Diciembre 8). *Tipos de datos del XMLDB Editor*. [Online]. Disponible: [https://docs.moodle.org/dev/XMLDB\\_column\\_types](https://docs.moodle.org/dev/XMLDB_column_types)

- [75] Davidson L., *"Profesional SQL Server 2000 Database Desing"*, Primera edición. USA: Wrox Press, 2001
- [76] Jan L., Harrington. *"Relational databse design and implementation"*, Tercera edición. USA: Morgan Kaufmann Publishers is an imprint of Elsevier.





**gamificación** La experiencia o puntos de experiencia son un valor que permite cuantificar la expertiz que un usuario tiene en un juego. Comunmente son denotados por las abreviaciones 'xp' o 'exp'. [3–5](#)