

Iván David Valderrama Corredor

Diseño de producto - tarea 7 (Gamification)

¿Que me gustó?

- En general toda la lectura es la mejor forma de demostrar que los juegos son parte importante y productiva del ser humano. Me gustó mucho como aclaran que si un juego es malo, siempre será malo para los jugadores.
- Me gustó mucho como la lectura “hace un llamado” diciendo que si se invirtiera el tiempo y esfuerzo de los jugadores en un juego tan popular como el ahí mencionado *Warcraft*; se pudiesen haber solucionado problemas de la humanidad como la pobreza, contaminación etc. En menos tiempo del que hemos llevado evolucionando como ser.

¿Que no me gustó?

- Es una lectura explícita, con ejemplos claros y con los suficientes argumentos que me llevan a decir que no hay nada que me disguste de este texto.

¿Con qué estoy de acuerdo?

- Estoy muy de acuerdo con el autor cuando dice qué hay que comprender que los juegos son más que entretenimiento, ya que, y cómo lo explica a lo largo de la lectura, sirven para generar relaciones sociales, soluciones a problemas de una manera menos sistemática, fomentar la creatividad, imaginación y soluciones colectivas, como cuando encuentran lo que muchas personas dicen y conocen a través de un juego.

¿En que discierno con el autor?

- No estoy muy de acuerdo con el ejemplo de los animales, ya que considero que tanto la planeación y la quietud de los reptiles requiere un nivel de agilidad mental, y aunque no sea el mismo físico que el de un mamífero, si está al nivel del pensamiento lógico tanto el mamífero como el reptil al cazar. Por ejemplo la mente que planea el crimen es tan culpable e hizo tanto trabajo como quien lo ejecuta, no mismo trabajo físico pero los dos si deben tener un alto intelecto para entender lo que hacen.

Título:

- Gamification, the game of success.

