

Impulso Lúdico en el Management DevOps: Gamificación y Automatización en Acción

Maximiliano Nicoletti

I. IDEA

Puedo empezar a escribir mi idea.

II. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRAFICA

[1] Esto es una prueba de texto.

[2, Capítulo XIX - Métricas o Muerte]

[3]

REFERENCIAS

- [1] P. Ayoup, D. E. Costa, and E. Shihab, "Achievement unlocked: a case study on gamifying devops practices in industry," in *Proceedings of the 30th ACM Joint European Software Engineering Conference and Symposium on the Foundations of Software Engineering*, 2022, pp. 1343–1354.
- [2] D. A. Nallar, *Estructura lúdica: Game Design paso a paso*, ser. Diseño de juegos en América latina, C. Barat, Ed. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. [Online]. Available: <https://gamedesignla.com/libros/>
- [3] G. Zichermann and C. Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, ser. O'Reilly Series. O'Reilly Media, 2011. [Online]. Available: <https://books.google.com.ar/books?id=Hw9X1miVMMwC>