[48]

Mi, Q., Keung, J., Mei, X., Xiao, Y., & Chan, W. K. (2018). A Gamification Technique for Motivating Students to Learn Code Readability in Software Engineering. In 2018 International Symposium on Educational Technology (ISET) (pp. 250–254). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ISET.2018.00062>

**KEYWORDS AUTOR:**

Code Readability; Gamification; Education; Crowdsourcing; Motivation; Technology Acceptance Model;

**DATASET**:

**LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN:**

Java

**TAGS**

LEGIBILIDAD; BUENAS PRACTICAS; GAMIFICACION; EDUCACION;

**TÍTULO**:

Una técnica de gamificación para motivar a los estudiantes a aprender la legibilidad del código en ingeniería de software

**PARA ANEXAR A DOCUMENTO:**

**\*\* INICIO \*\*\***

Mi et al (2018) desarrollaron una plataforma online, denominada GamiCRS, para motivar la enseñanza interactiva de la legibilidad del código fuente a los estudiantes universitarios que estaban cursando asignaturas de programación [48]. El método de aprendizaje que utilizaron se conoce como gamificación, y consiste en aplicar elementos típicos del diseño de juegos en un contexto que no sea juego, mediante el uso de la motivación intrínseca y extrínseca. La herramienta estaba compuesta de una vista con la información del perfil de usuario, un tablero de clasificación general, una sección para mostrar los fragmentos de código fuente para evaluar y el formulario para la evaluación. El experimento fue realizado con 161 estudiantes de la universidad de Hong Kong, y los resultados mostraron que GamiCRS fue eficaz para motivar y retener a los estudiantes para que aprendieran la legibilidad del código.

**\*\* FIN \*\*\***

**RESUMEN COMPLETO**

Proponen el GamiCRS que es una plataforma Online para que los estudiantes aprendan de forma interactiva sobre legibilidad del código fuente. El método de aprendizaje es la gamificación que consiste en aplicar elementos típicos del diseño de juegos en un contexto que no sea juego. Tiene:

Motivación intrínseca: hacer una actividad por satisfacción propia, cuando la persona disfruta la actividad.

Motivación extrínseca: Hacer una actividad por alguna recompensa adicional. Incentivos: puntos, insignias, tablas de clasificación

Con la motivación intrínseca las personas tienen un mayor compromiso y mejor calidad en los resultados.

La herramienta presenta las siguientes secciones:

* Perfil de usuario: información básica del estudiantes, con puntos e insignias.
* Tablero de clasificación general.
* Fragmento de código: muestra una porción de código para evaluar.
* Evaluación subjetiva: con la encuesta para votar el nivel de legibilidad percibido y de forma opcional poner su retroalimentación.

Experimento:

161 estudiantes de la universidad de Hong Kong del curso diseño de software, con pre requisito conocer el lenguaje Java.

Tiempo: 14 días (2 semanas).

Los resultados muestran que GamiCRS es eficaz para motivar y retener a los estudiantes para que aprendan la legibilidad del código