

# Ideas gamificadas para aprender Ingeniería de Software

David Alberto Pat Cituk

## Gamificación (Ludificación, jugabilidad)

Consiste en incorporar mecánicas y elementos de juego en ambientes que no lo son. El propósito es utilizar mecánicas de juego, desafiar a los estudiantes para lograr metas u objetivos que se alinean con los contenidos de aprendizaje o tareas a realizar

## Principios de gamificación

- **Orientado a:** El participante debe ser el centro de la experiencia
- **Elementos persuasivos:** Los elementos del juego deben atraer al participante
- **Orientación al aprendizaje:** Conseguir que la estrategia se centre en la adquisición de conocimiento
- **Logros basados en recompensas:** Generar retos interesantes para que él pueda adquirir recompensas para que se enganche al juego
- **Adaptable a las nuevas generaciones:** Al poder expresar sus opiniones y ambientes dinámicos
- **Factores de diversión:** Elementos donde el participante se divierta e incremente el elemento de satisfacción
- **Transformador:** Utilizar una combinación equilibrada y atractiva de competencia y colaboración para transformar los procesos de trabajo existentes en una organización
- **Bienestar:** Nosotros podemos ser productivos sin estar comprometiendo nuestra salud
- **Orientado a la investigación:** Se necesita que haya un proceso de comparación entre el antes y el después en donde se analice en proceso que hicimos
- **Basado en conocimiento:** Se debe basar en conocimiento para lograr la retroalimentación requerida para evaluar el éxito. Los resultados deben poder medir su avance

## Elementos de gamificación

**Dinámicas:** Como el jugador tiene unas necesidades y como el jugador debe comportarse durante el juego. Ejem: Emoción, Narración, Progreso, Relación

**Mecánicas:** La forma en como funciona nuestra estrategia, que va a hacer que los participantes se comporten de cierta forma. Ejem: Retos, Feedback, Recompensas, Competencia

**Componentes:** Lo que indica que el participante ha avanzado. Ejem: Avatares, Rankings, Puntos, Logros, Progreso

## Estrategias

**Ms.Lottery:** Tiene un componentes de azar, no sirve para evaluar.

**Misión interplanetaria:** Se utilizo para gestión de incidentes, para conquista interplanetaria y apropiación de combustible

**Calidad de software:** La estrategia de cajas de papel

**Lean poker Card:** Se trata de imponer restricciones e ir liberando estas restricciones para que se den cuenta que se mejoran sus procesos. EXTRA: IDDEA: Davinci y la acumulación de ideas.

