

Usando LiBook para mejorar los hábitos de lectura por medio de la gamificación.

CARLOS DANIEL MORALES REINISCH, RODRIGO JESÚS PANTOJA VÁZQUEZ,
JORGE MARTÍN VÁZQUEZ FLORES, HEBERT JESÚS NEGRÓN MAY

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN

Resumen

Este documento describe LiBook, una aplicación ideada para fomentar el hábito de lectura a través de la gamificación. Enfocándose principalmente en técnicas como son: recompensas, estatus, logros y competición.

Propósito

Promover la lectura mediante la gamificación de la misma, haciendo entendible para todos los beneficios que puede traer adoptar el hábito de la lectura.

Descripción

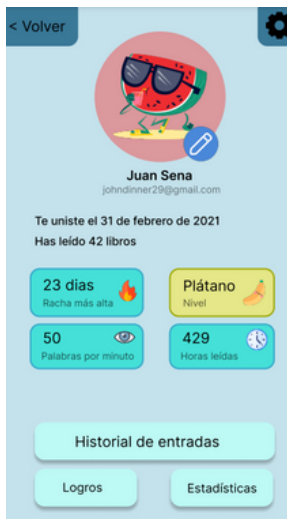
Se propone utilizar la gamificación en una aplicación móvil, utilizando un sistema de clasificación, recompensas, estatus, logros y competición como instrumento para motivar a los usuarios a dedicarle más tiempo a la lectura. Se propone que el usuario pueda acceder a libros para su lectura, con múltiples funcionalidades como recomendaciones, seguimiento de libros leídos, registro de libros, perfiles personalizados, lista de amigos, tablas de puntajes y clasificaciones, así como pruebas respecto a las lecturas realizadas. Además, la aplicación ofrece una interfaz dinámica y atractiva para el usuario.

Diseño centrado en el usuario

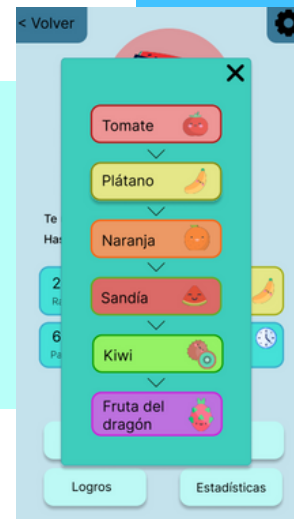
Se aplicaron encuestas y se investigaron las necesidades de los usuarios para poder satisfacerlas de la mejor manera posible con la aplicación. Igualmente, se hicieron prototipos para poder recibir opiniones y adaptar las secciones a los gustos de los usuarios, asegurando que sean de su agrado con pruebas de usabilidad para lograr la mejor interacción posible.



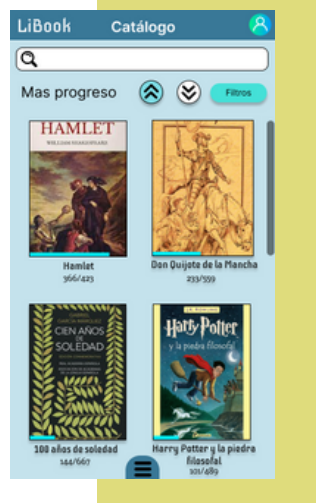
Perfil de usuario



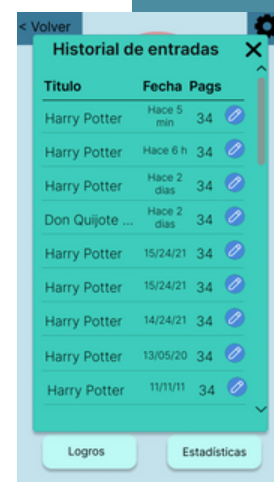
Rankings



Catálogo



Historial



Estadísticas



Logros

