**IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SISTEMA RECOMENDADOR DE LIBROS CON EL USO DE GAMIFICACIÓN MEDIANTE ARQUITECTURA POR COMPONENTES**

**GRUPO 1 - INTEGRANTES:**

* Xenia Viviana Cadena Díaz         20171099004
* Nelson Arley Carantón Galeano  20171099005

**JUSTIFICACIÓN**

Desde la infancia la lectura tendría que irse introduciendo a nuestras vidas, debería iniciarse en nuestro hogar con el ejemplo de nuestros padres ya que eso incentivará al niño a coger un libro e iniciarse en la lectura; es muy importante que todos los seres humanos reconozcan que la lectura no es un hábito fácil de conseguir, en el mundo actual queda muy fácil reemplazar la lectura por unos video juegos, televisión, música, estar en un chat u otra clase de entretenimiento; sobre todo cuando no se sabe que leer.

Con este proyecto se trata dar a entender al usuario que las lecturas están para todos los gustos, además se puede caer en el error que la lectura no es para todo el mundo porque no todos entienden lo que dicen los libros. Cuando el hombre cree que no está apto para tener una vida activa en lectura, es como cuando se piensa que no se puede hacer ejercicio por falta de físico, puede que en el momento no se tenga el físico, pero con práctica y poco a poco se va adquiriendo esta cualidad; así mismo ocurre con la lectura; como dice Steele Richard "La lectura es a la inteligencia lo que el ejercicio es al cuerpo". Es muy importante alimentar la mente con ejercicios de lectura.

Algunas personas toman la iniciativa de empezar sus ejercicios de lectura por practicar o por entretenimiento, pero se les presenta el problema mas común para el mundo de los lectores ¿Qué libro leo?. Existen herramientas que basadas en el perfil del usuario y calificaciones de otros usuarios le recomiendan a la persona el libro que podría leer, pero estas herramientas no siempre son las mas efectivas. Las calificaciones que dan otros usuarios no son siempre iguales al pensamiento del usuario que consulta. Además de esto, las bases de datos no siempre aumentan su información y los resultados empiezan a repetirse. Además de esto, las herramientas que realizan estas recomendaciones no son muy usadas porque no incentivan al usuario a usarla.

Es por esto que es importante unir la recomendación basada en historial, las bases de datos retroalimentadas por el mismo usuario y la gamificación para que tanto la recomendación como la base de datos sean cada vez más eficientes.

**IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SISTEMA RECOMENDADOR DE LIBROS CON EL USO DE GAMIFICACIÓN MEDIANTE ARQUITECTURA POR COMPONENTES**

**GRUPO 1 - INTEGRANTES:**

* Xenia Viviana Cadena Díaz         20171099004
* Nelson Arley Carantón Galeano  20171099005

**HIPÓTESIS**

Regularmente el hombre esta expuesto a una cantidad de información que se extiende de una forma más rápida que su capacidad para comprenderla. Los Sistemas Recomendadores, surgen para facilitar la toma de decisiones en temas\dominios en los que las opciones son numerosas y variadas. Estos sistemas son utilizados para indicar información, productos, y otros ítems a los usuarios que los visitan, tratan de automatizar aspectos de un modelo de búsqueda de información completamente distinto al tradicional [1].

Un sistema recomendador basado en el historial de lectura del usuario y su perfil, es más eficiente que aquellos que se basan en calificaciones de otros usuarios.

* La arquitectura por componentes es útil para proyectos que se van a migrar a otro ambiente, por ejemplo, este proyecto se va a realizar en plataforma web, pero se pretende hacer modular para que su migración a ambiente móvil se más sencilla.
* Cuando las personas encuentran libros que se acomodan a sus gustos, pueden leer a gusto e inclusive con mayor frecuencia.
* La gamificación es una herramienta útil para incentivar a un usuario a seguir usando la aplicación. En este caso el sistema de puntos le dará al usuario la mentalidad de competencia con otros y así lograr atraer a nuevos usuarios y mantener a los existentes.

[1] Vélez Langs, O. Santos, C. Aproximando a los Sistemas Recomendadores desde los Algoritmos Genéticos. REVISTA COLOMBIANA DE COMPUTACIÓN. VII- 2. 9. 2006.