



## Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional

José Luis Ramírez Cogollor

SC Libro

174 páginas

2.ª edición

Marzo 2014

ISBN: 978-84-941272-6-7

11,90 €

Dicen que lo prometido es deuda. Recientemente, señalé que había descubierto este libro gracias a su autor y que me había llamado fuertemente la atención, pues me había encontrado muchas webs sobre el tema pero nunca había visto nada en papel al respecto.

Una vez que lo conseguí, me lancé ávido a leerlo. Ni que decir tiene que devoré el libro en un solo día y que, más que leerlo, me lo estudié. Creo que es estupendo y explicaré a continuación por qué.

En esta obra, José Luis Ramírez busca claramente hacer algo funcional, práctico, resolutivo. Tal y como comenta el autor (y con lo que estoy de acuerdo), muchos sectores que hablan de gamificación tienden a teorizar un poco, de forma que la gente que se aproxima a este concepto por primera vez puede no ver claramente su aspecto práctico.

Fiel a esta filosofía, el propio autor escribe un libro gamificado, juegoizado. ¿Cómo? Pues de una forma tan divertida como sencilla: al principio, se nos introduce en un tutorial en el que el escritor se presenta y explica el potencial que la ludificación está teniendo, cada vez más, en varios ámbitos. En ese momento, ¡zas!, nos sorprende con el primer «truco» de gamificación: clasifica a los lectores en tres grupos, de los más minuciosos a los que buscan más dinamismo, y les asigna una puntuación que podrán conseguir dependiendo de cuántas secciones del libro lean. Me pareció muy estimulante comenzar así el libro y, dado que soy de los minuciosos, me lo leí de cabo a rabo.

Si algo define esta obra es su carácter práctico, divulgativo, que invita a ser consultada muchas veces.

No os voy a aburrir desgranando cada bloque y sus diversos capítulos, pues la finalidad de esta reseña es daros pinceladas suficientes para que os animéis a leerlo. En general, diré



que esta obra está muy bien estructurada. En ella se analizan casos de éxito contrastable, tipos de jugadores, estudios de marketing y psicología del jugador e, incluso, entornos en los que la gamificación puede aplicarse.

Con este libro entenderemos cómo se diseña un juego, el problema de las curvas de dificultad, qué diferencia una «mecánica» de una «dinámica» y cuáles son las más usadas e, incluso, se nos regalan múltiples ideas de aplicación práctica, tanto en lo personal como en lo laboral (verbigracia, que tu hijo aprenda la tabla de multiplicar o que tu empleado sugiera mejoras en el proceso de producción).

Insisto en que no quiero destripar el libro antes de que lo leáis, pero añadiré dos puntos finales. El primero, incide en su pragmatismo, pues efectivamente el autor logra reunir en sus apenas 164 páginas todo lo necesario para construir un manual de consulta al respecto. El segundo, su excelente aspecto gráfico, moderno y desenfadado, con iconos de juegos que abren cada punto que se va a tratar y con «recuerdas» que los cierran, haciendo que leamos algo ágil y lúdico. Además, está plagado de gráficos e imágenes aclaratorias de lo que se explica. En una palabra, que acabé el libro casi sin darme cuenta de que llevaba unas horas leyendo. Si algo define esta creación es la palabra «amenidad».

Por si fuese poco, su formato es óptimo para ser transportado y la encuadernación, plastificada, protege de agresiones al tomo. Eché un poco de menos que el papel contuviese un tono más ocre, que ayuda a la lectura, pero, vista la extensión, el tamaño de la fuente tipográfica y los estudiados espacios en blanco, no me resultó cansino leerlo (desde el punto de vista más técnico, quiero decir).

En resumidas cuentas: si queréis un libro claro que os asiente las bases de la gamificación y de la construcción de juegos en general, no os perdáis esta oportunidad.

**Jacobo Feijóo**

*Diseñador de juegos, escritor y storyteller*