

# "Emprende tu propia aventura" (empresarial)

Publicada: 28/06/2014 | Autor: [Jaco](#) | Categoría: [Reseña de nueva publicación](#)

Me gusta 13



TITULO: Emprende tu propia aventura

COLECCIÓN: Viva

NÚMERO: No consta

AUTOR: Joan Riera y Tomás Soler

ILUSTRADOR: No consta

EDITORIAL: LID editorial empresarial

AÑO: 2011

PÁGINAS: 300 jugables

En la entrada anterior a esta comentábamos el tímido giro que nuestra web iba a dar hacia la gamificación y adelantábamos que en breve reseñaríamos un libro a caballo entre los librojuegos y la gamificación entendida en un sentido más amplio que el meramente lúdico, es decir, el que aplica las mecánicas del juego a sectores o actividades ajenas al juego propiamente dicho.

Pues bien. Muy amablemente, [LID editorial](#) nos ha remitido el título "[Emprende tu propia aventura](#)" para que lo podamos disfrutar, reseñar y dar a conocer en esta web. Como sabéis, esta editorial está especializada en temática económica, empresarial y jurídica, siendo un importante referente en lo que respecta a manuales, tratados, etc... de aplicación práctica a la gestión o mundo empresarial en general.

A primera vista, el librojuego tiene una presentación correcta. Su tamaño y el hecho que esté encuadernado en rústica, con sus hojas interiores de tono crema suave, lo hacen muy cómodo para leer y transportar. Su portada es llamativa, pues el título y su diseño van muy acordes entre sí, y el subtítulo aclara sobradamente que nos vamos a enfrentar a un librojuego en el que deberemos liderar el destino de nuestra empresa. Además, podemos ver en una esquina de la portada que el librojuego se encuentra ya en su segunda edición.

Lo primero que me llamó la atención fue tanto su solapa interior, en donde se hace un breve resumen de la trayectoria empresarial de **Riera** y de **Soler**, como también la primera página, que recogen unas palabras sobre el librojuego de personalidades tan importantes como **Ferrán Adriá**, **J. Manuel Villanueva**, **Pere Guardiola** o **Carlos Olsen**. Me resultó grato observar esto pues ratificaba mi presunción de que yo tenía una obra de calidad entre manos y que iba a disfrutar de un buen manual al que se le podía sacar mucho provecho.

Efectivamente, "Emprende tu propia aventura" es un manual. Pero no un manual cualquiera: es una innovación. Como bien se explica en la Introducción y Prólogo, el fin que persigue el libro es enseñar de una forma dinámica el camino prototípico con el que se encuentra un emprendedor que funda su propia empresa y los dilemas a los que suele enfrentarse. Para ello, se sirve del sistema ETPA (*Elige tu propia aventura*), en donde el lector tomará una decisión que le conducirá a otra parte del libro, en otra página. Pero antes de pormenorizar en esto, explicaré brevemente mis impresiones en el aspecto más lúdico del libro.

## ***"Emprende tu propia aventura" es más que un manual: es una innovación***

Como adelanté, el librojuego utiliza un sistema ETPA sin dados ni ficha de personaje, cosa lógica pues no lo necesita para el fin que busca, que es puramente didáctico. A lo largo de la aventura, el jugador se encontrará hasta 35 finales diferentes, según las elecciones que tome en cada momento, unas óptimas y otras menos buenas, pero todas tratan de ser realistas y tomar como modelo las lecciones que dan la experiencia empresarial de sus autores.

Esta obra introduce dos matices respecto a los clásicos ETPA. El primero, que en lugar de secciones o páginas lo que utiliza son capítulos, cada uno de los cuales abarca varias páginas. Tales capítulos siguen una numeración típica en los libros docentes, como por ejemplo "5.2.1 Delegar (pasa a la página 155) o 5.2.2 Delegación Supervisada (pasa a la página 157)". A fin de ayudarnos como lectores-alumnos-jugadores, se incluye al final una "Hoja de Seguimiento" en la que se nos indica qué decisión hemos tomado y a qué capítulo y página corresponde. De esta forma, uno puede jugar varias veces el manual y pasar por la experiencia de todas las decisiones empresariales sin repetir aciertos ni errores, pues basta con marcar una equis a lápiz en las casillas habilitadas al respecto.

## ***Como gamificación, este libro enseña que el sistema ETPA puede emplearse en ámbitos diferentes a lo lúdico***

El segundo matiz que quisiera comentar es que los autores han incluido una media de 3 elecciones en cada momento decisivo, hecho que enriquece mucho el librojuego y que nos hace dudar lo suficiente sin

abrumarnos, huyendo un poco de la pobreza *booleana* de las dos opciones. Esto produce en el lector una sensación de libertad y aventura, y el punto de angustia inevitable de descubrir que las cosas pueden ser blancas, negras pero también grises.

Hay más cosas positivas. Desde el principio, el protagonista tiene una vida y trasfondo definido. Se habla de su matrimonio, de su origen, de su experiencia laboral, de sus características, en suma. Esto hace que el lector tenga que renunciar a su verdadera personalidad a favor de la que, de antemano, se determina para el personaje con el que va a jugar. Lo sorprendente de esto es que el protagonista de la aventura empresarial es una mujer, norteamericana afincada en España. Sabéis que es raro ver papeles en la literatura en los que la mujer es protagonista, y máxime lo es en sectores empresariales, donde no es sencillo ver una mujer con cargos de liderazgo. Y encima, es una extranjera nacionalizada. Por ese motivo que señalo creo que la apuesta de los autores es loable y acertada.

Para acabar el análisis de lo que es el libro entendido como librojuego, debo añadir que el lenguaje utilizado en la redacción es correcto, ameno, dinámico. Se emplea una forma de expresión sencilla, práctica y actual. No voy a entrar en si los consejos o la historia que narra son acertados desde el punto de vista más empresarial, o técnico si queremos definirlo así. Pero sí puedo afirmar que el librojuego es muy divertido y engancha. Se explica de tal forma que uno se ve metido de lleno en la piel de una emprendedora, tratando de sortear problemas muy realistas y aprendiendo (como lector) sin apenas darse cuenta.



Joan Riera y Tomás Soler, transmitiéndonos intrepidez

Ahora debemos dedicar unas líneas a prestar atención a lo que no es un librojuego sino un manual.

Efectivamente, "Emprende tu propia aventura" es una guía **innovadora** que utiliza técnicas de *gamificación* cuando en España apenas se balbuceaba en lo referente a este concepto, en el año 2011. Ya en el Prólogo sus autores nos animan a ser decididos y nos dejan muy claro que buscan hacer algo nuevo con este manual, para lo cual hacen uso de los libros de "*Elige tu propia aventura*", cuyo sistema emplean y mencionan expresamente. Coherentemente señalan e insisten en la no-pasividad de la lectura y en buscar un fin didáctico, divertido, sencillo y, ante todo, práctico. Y ciertamente lo logran, y muy bien.

## ***Este libro es manual y librojuego a la vez***

Insistiré en este punto para ya ir finalizando. Como dije más arriba, no entro a valorar la visión de los autores sobre lo que es correcto o no empresarialmente. Su especialización y experiencia los avalan sobradamente. Pero en lo que sí quiero poner un toque de atención es en la estupenda idea que tuvieron con la forma de presentar este manual, pues (quizá a sabiendas, quizá no), pusieron un pilar práctico al concepto de *gamificación*, que aun peca un poco de ser demasiado teórico. Se adelantaron a su tiempo. En este manual didáctico, utilizable, aleccionador, los autores nos enseñan cómo la técnica de los

librojuegos puede ser un excelente medio para ser empleado, por ejemplo, en cursillos de preparación empresarial. Con este ejemplo nos demuestran cómo una técnica que tradicionalmente se ha empleado para jugar (sistema electivo del librojuego) puede extrapolarse maravillosamente a otros ámbitos. Esto abre nuevas visiones y enfoques de los sistemas ETPA (y derivados), dotándoles de una renovación en su concepto y permitiéndoles una mayor pervivencia. De este modo, podemos pensar en que su evolución viene desde lo infantil a lo juvenil, luego a lo adulto y para ahora llegar a lo empresarial. Renovarse o morir.

En fin. Disfruté mucho con este librojuego-manual que os recomiendo enfevercidamente y os animo a que, como yo, acabéis dirigiendo una multinacional gracias a haber tomado las decisiones correctas. No os perdáis el resumen que los propios autores anuncian [aquí](#).



English (Inglés)



Español