

Gamificação

Aluno: Armando Toda

Orientador: Seiji Isotani



Agenda



Gamificação

Desafios

Conclusões

Gamificação



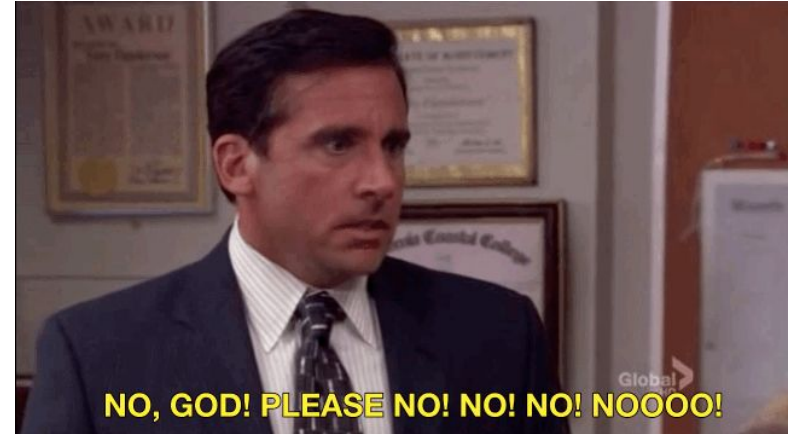
O que é gamificação?

Gamificação



É o ato de transformar algo em um jo...

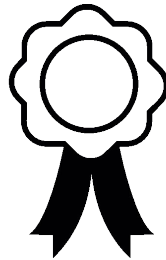
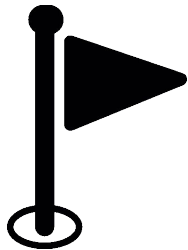
Gamificação



Gamificação



É a utilização de **ELEMENTOS DE JOGOS** fora do seu contexto original



(Deterding et al. 2011)

Gamificação



O que são elementos de jogos?

Gamificação



Para Kapp (2012):

Mecânicas

Dinâmicas

Estética

Gamificação

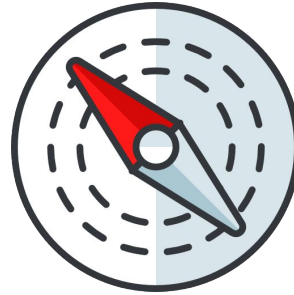


Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados

Dinâmicas

Estética

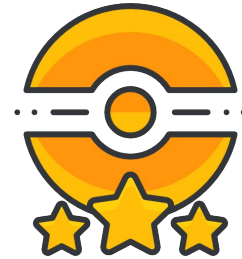


Gamificação



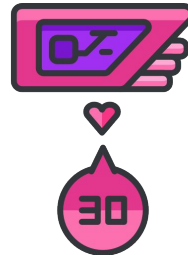
Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados

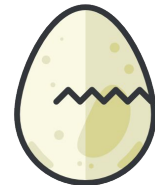


Dinâmicas: Componentes aliados a uma regra, provocando uma interação

Estética



OH?



Gamificação



Para Kapp (2012):

Mecânicas: Componentes isolados



Dinâmicas: Componentes aliados a uma regra, provocando uma interação



Estética: Estados emocionais que o jogo proporciona



Gamificação



O que a gamificação pode melhorar:

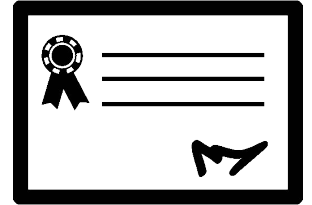
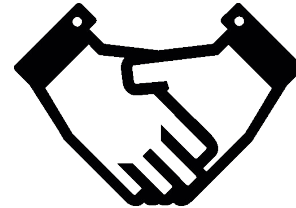
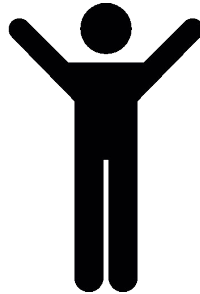
Motivação

Engajamento

Produtividade

Aprendizagem

Comportamento



Gamificação



O que a gamificação não faz:

Jogo

(e lava, passa, cozinha, leva o cachorro pra passear, massagem, etc.)

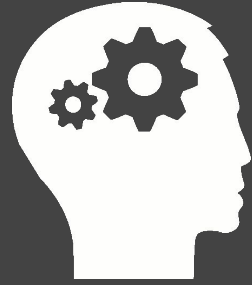


Gamificação



Como a gamificação afeta a motivação?

Teorias Motivacionais



Teoria da Autodeterminação

Teoria do Fluxo

Teoria do Impulso

Hierarquia das necessidades

Desafios

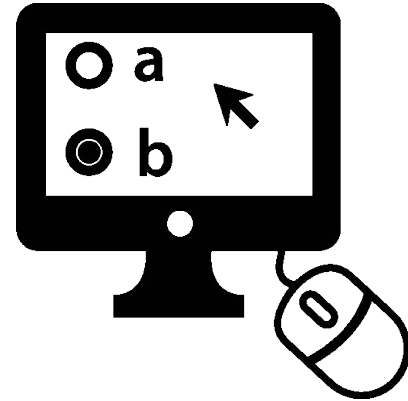


Como utilizar a gamificação para motivar
<usuários> a <ação>?

Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

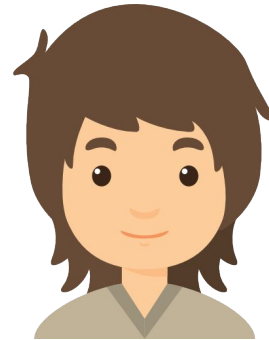
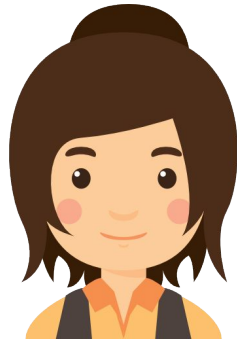
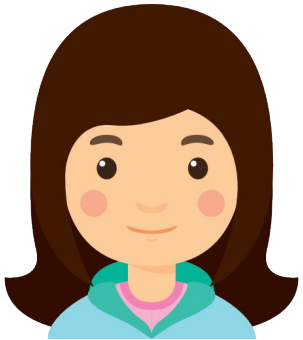


Desafios



Gamificação genérica x Gamificação personalizada

Perfis de usuário



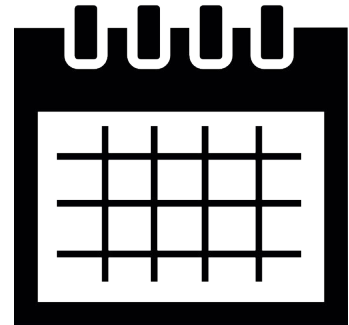
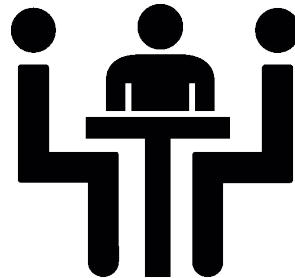
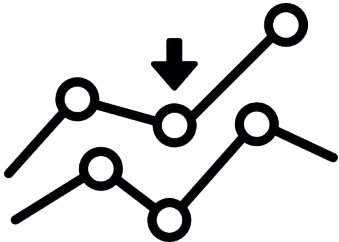
Desafios



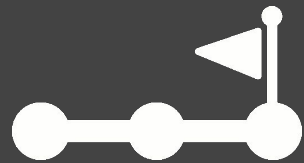
Gamificação genérica x Gamificação personalizada

Perfis de usuário

Carência de estudos longitudinais



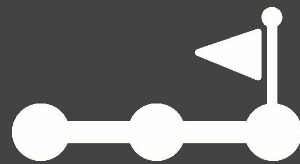
Conclusões



Jogos são legais



Conclusões

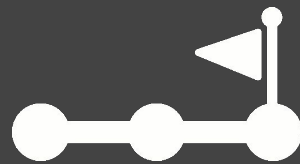


Jogos são legais

Gamificação é mais ainda



Conclusões



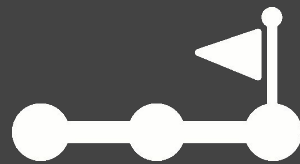
Jogos são legais

Gamificação é mais ainda

Baixo custo



Conclusões



Jogos são legais

Gamificação é mais ainda

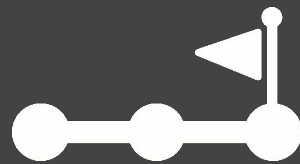
Baixo custo

Grande potencial para motivação

e engajamento



Conclusões



OBRIGADO!

contato: armando.toda@gmail.com / sisotani@icmc.usp.br

Dúvidas?



Referências

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens*.

Caillois, R., & Barash, M. (1961). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.

Koster, R., & Wright, W. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Group , The.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '11*, 2425.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Boston, MA: Springer US.

Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 430–437.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books.