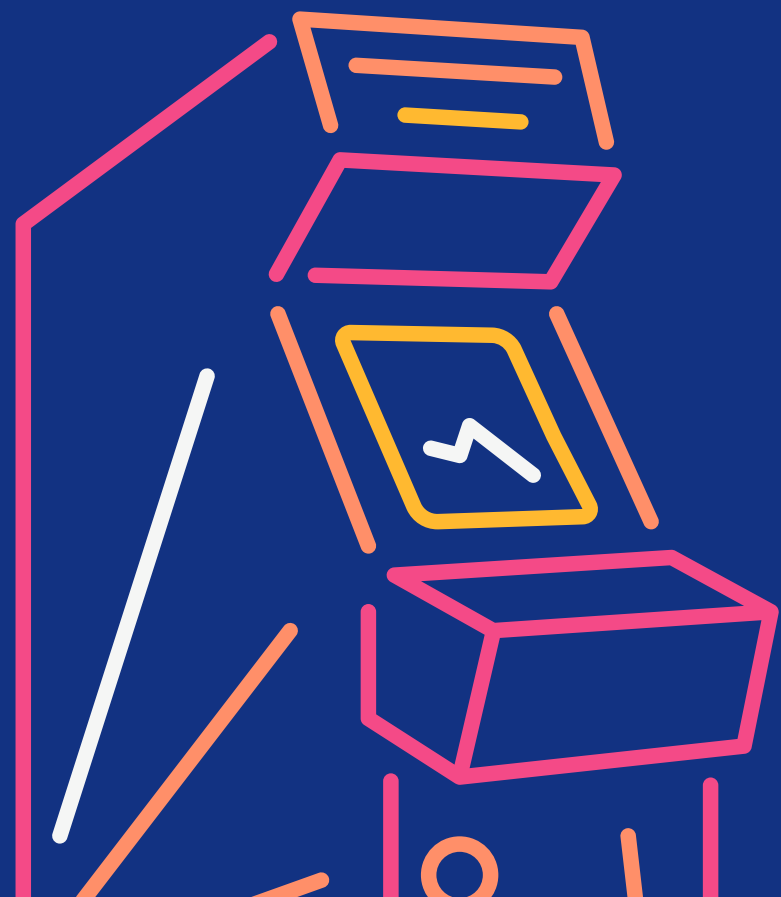
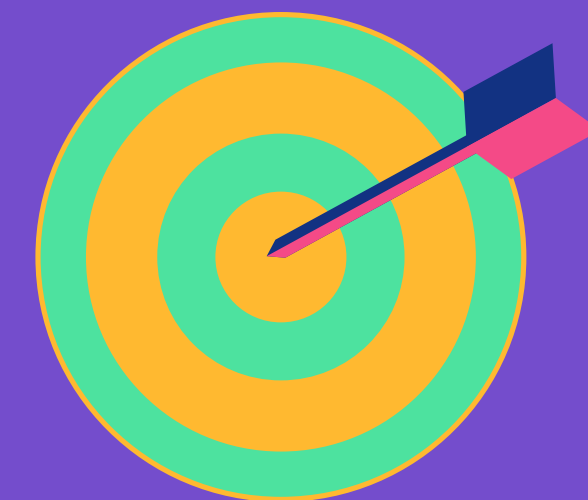
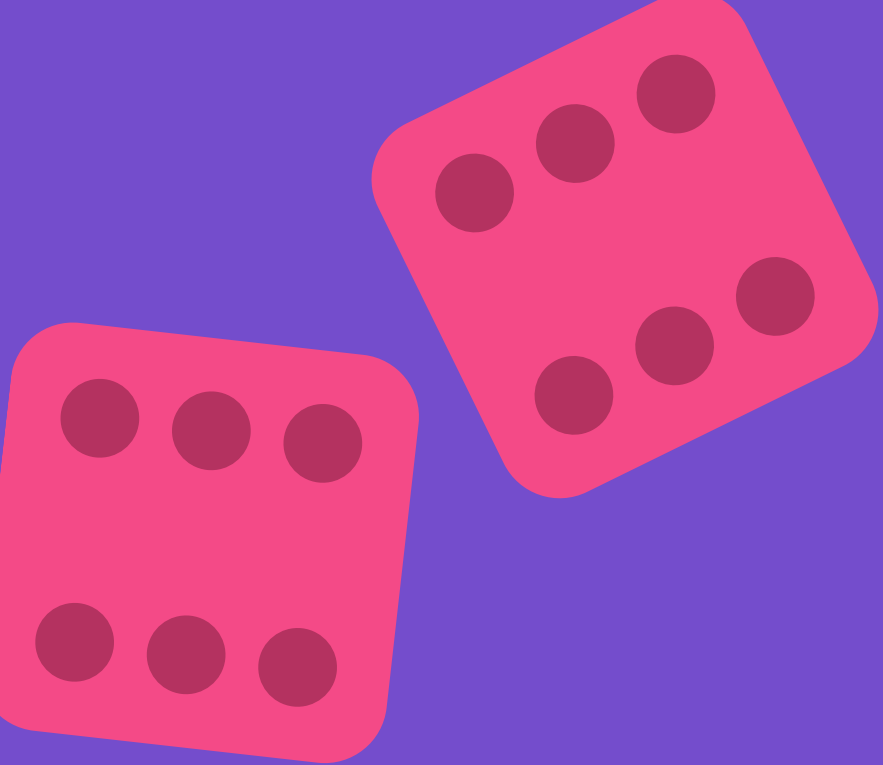
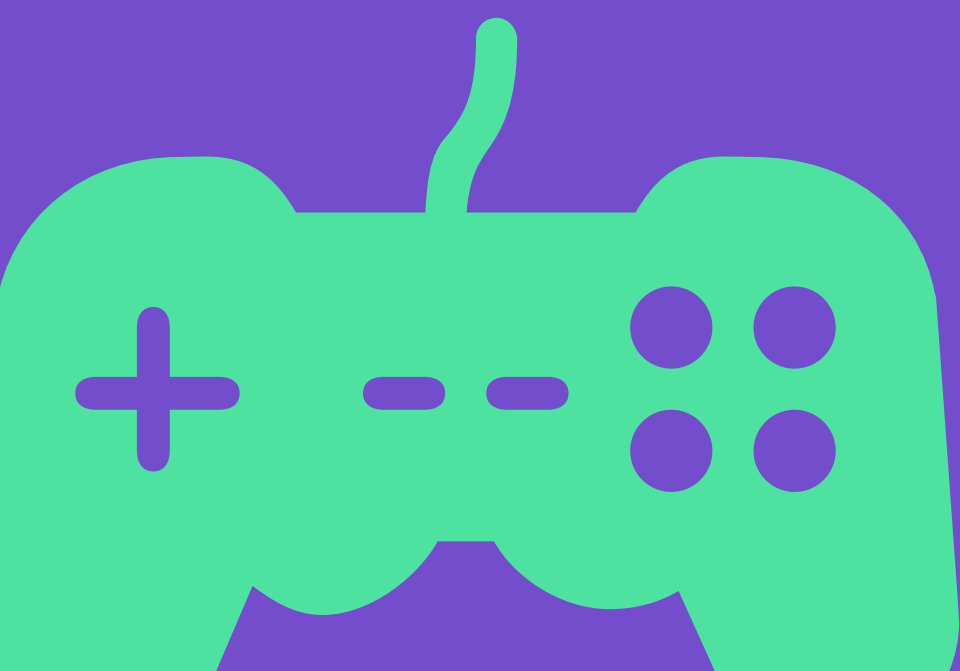


# Resumo do Jogo





# Definição de Gamification



# O que é um jogo?

*"Um jogo é composto por um Objetivo, Regras Constitutivas e atitudes Lusórias"*

*Autor: Bernard Suits*

**Atitude Lusória:** *As pessoas se importam com o jogo, de certo modo que eles jogam, voluntariamente, para superar obstaculos desnecessários*

# O que é um jogo?

*"Um jogo é uma atividade que possui um Objetivo, um Desafio; Regras que definem como o objetivo deverá ser alcançado; Interatividade entre os jogadores ou com o próprio Ambiente de Jogo; e Mecanismos de Feedback, que oferecem pistas claras sobre quão bem o jogador está se saindo. Um jogo resulta em Resultados Mensuráveis que, em geral, promovem uma Reação Emocional nos jogadores"*

---

*Autor: Karl Kapp*

# O que é Gamification?

*"Uso de elementos de jogos e técnicas de desing de jogos em outros contextos"*

*Autor: Kevin Werbach*

*"Gamification é a arte de derivar todos elementos divertidos e envolventes encontrados em jogos e aplica-los em atividades produtivas ou do mundo real"*

*Autor: Yo Kai Chou*

# Gamification vs Jogo?



# Gamification



# Tipos Gamification

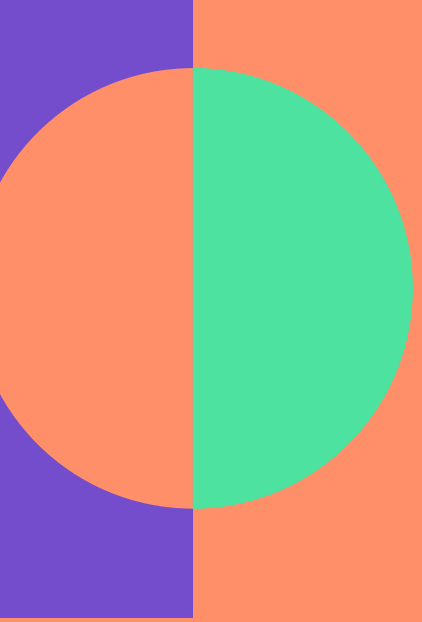
## Gamification Estrutural

- A aplicação das técnicas de gamification em um sistema ou em uma estrutura
- *EX: Sistema de recompensas de uma empresa; um sistema para uma disciplina inteira*

## Gamification de Conteúdo

- A aplicação das técnicas de gamification em conteúdo pontual
- *EX: Aplicação em um treinamento, em uma atividade ou em uma única aula*



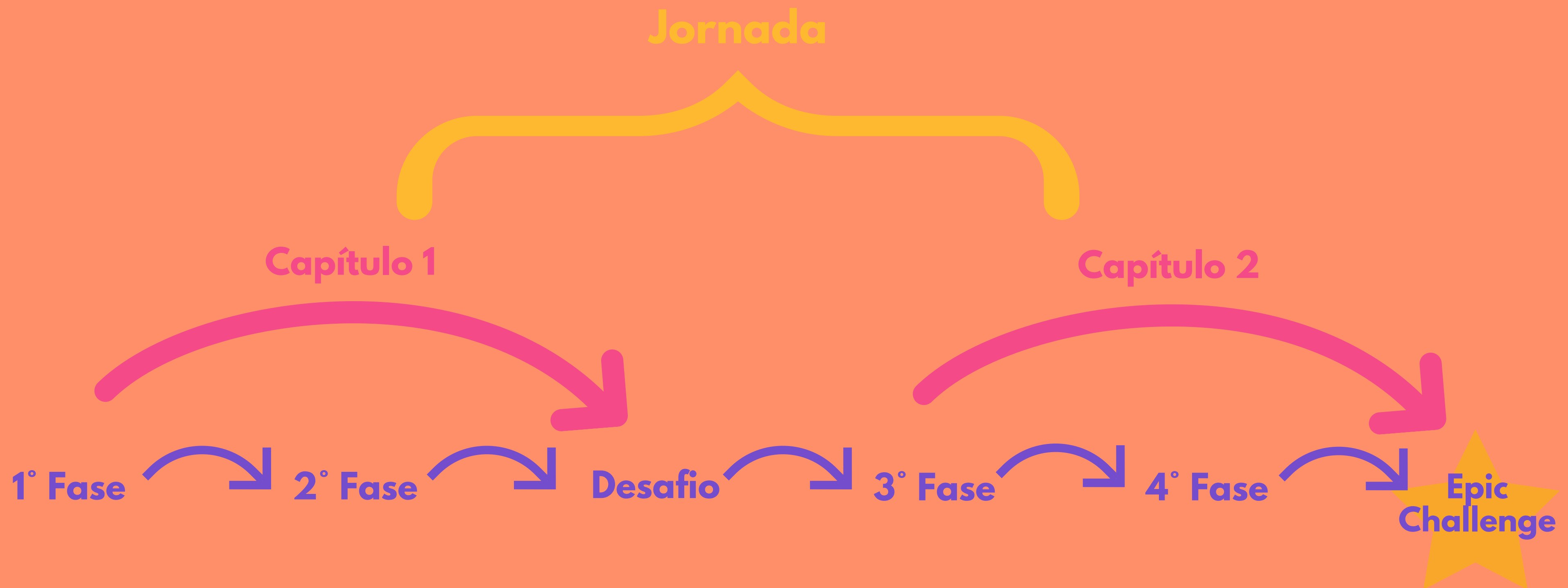


# Estrutura da Jornada

(Gamification estrutural)



# Estrutura da Jornada





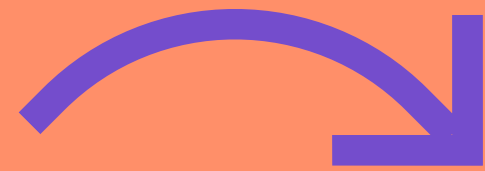
# Estrutura da Atividade

(Gamification Conteúdo)

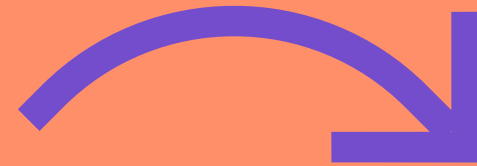


# Estrutura de uma Atividade

Objetivo  
Instrucional

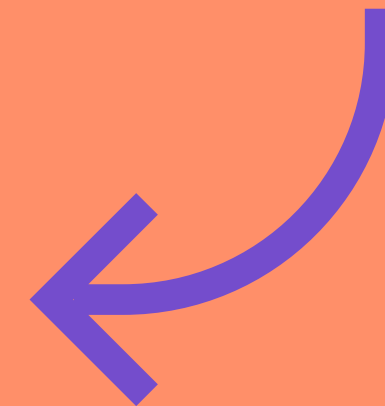


Ação



Elementos de  
jogos

Feedback



The background is a solid pink color. It features four large, abstract, organic shapes in the corners: a light green shape in the top-left, a yellow shape in the top-right, a dark blue shape in the bottom-left, and a cyan shape in the bottom-right. Each of these shapes contains a smaller, solid-colored circle: a yellow circle in the green shape, a green circle in the yellow shape, a yellow circle in the blue shape, and a yellow circle in the cyan shape.

**Diversão**

# 4 Chaves da Diversão

- **Easy Fun** Descontrair, se divertir com amigos, algo simples que é lega porque é fácil.
- **Hard Fun** Desafios, resolver problemas, alcançar maestria. É divertido superar algo.
- **People Fun** Interagir com outras pessoas.
- **Serius Fun** Realizar coisas significativas, como salvar o planeta. Algo que tenha significado para o indivíduo.

# 8 Tipos da Diversão

- **Sensação**
- **Fantasia**
- **Narrativa**
- **Desafio**
- **Companheirismo**
- **Descoberta**
- **Expressão**
- **Submissão**

# Progressão

(um elemento de jogo)



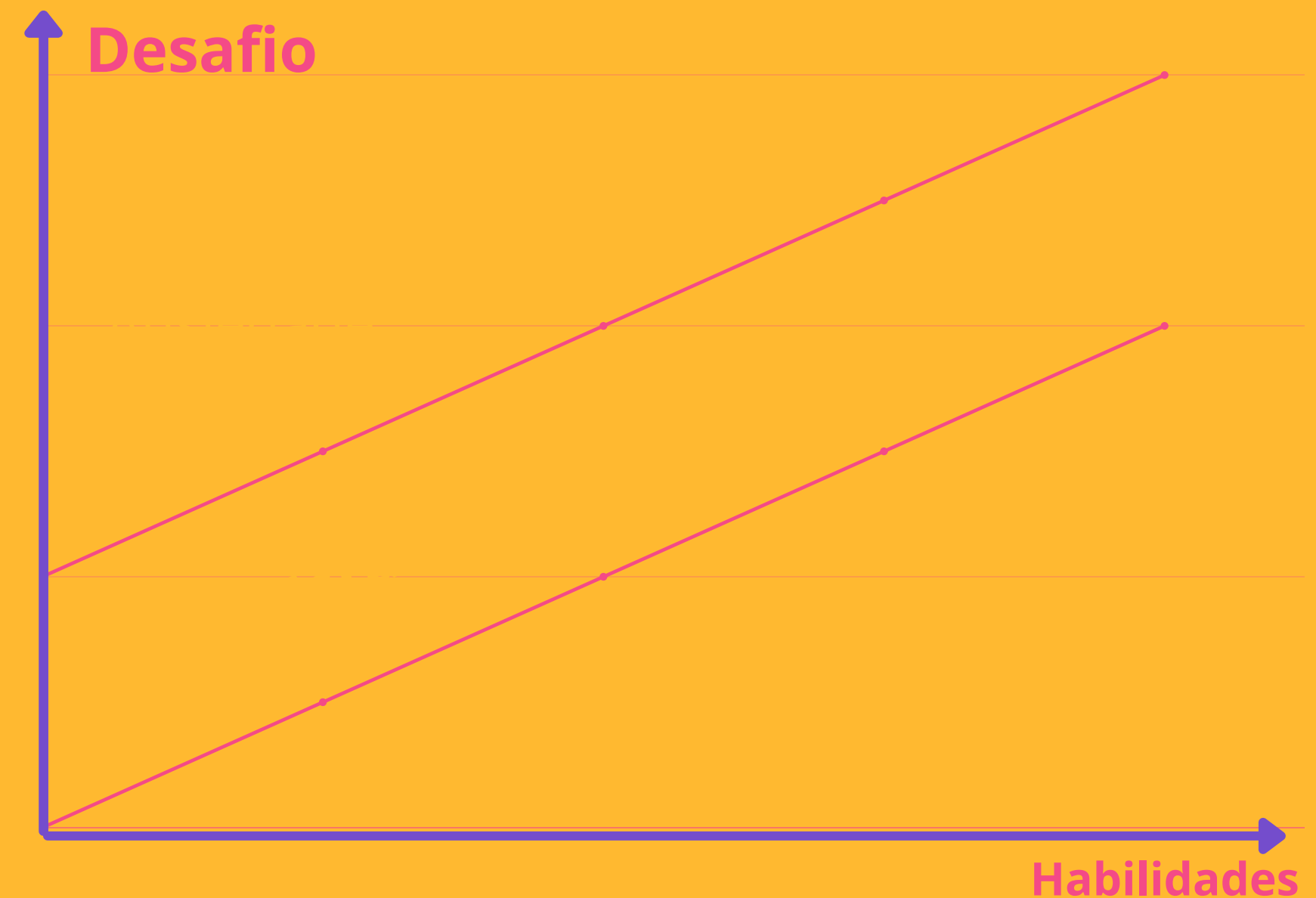


# Teoria do Fluxo

## Fluxo:

*Estado em que o indivíduo está plenamente focado no aqui e presente. Vezes que perdemos a noção do tempo passar focado em uma atividade*

- Ocorre quando Desafio está em equilíbrio com a percepção da habilidade
- Importante ter objetivos claros e definidos; feedback
- Explicação da progressão nos jogos ser envolvente



# Progressão nos jogos

Desafio

40

30

20

10

0

Boss Flgth

Desenvolvimento  
de habilidades

Desenvolvimento de  
habilidades

Desenvolvimento de  
habilidades

Desenvolvimento de  
habilidades

Tempo





# Motivação

# M. Extrínseca

## Definição

*É quando o indivíduo realiza uma ação motivado por questões externas. Ou seja, ele faz a ação por causa da recompensa ou de algo que vai acontecer por ele ter feito a ação.*

## Tipos

- **S - Status**
- **A - Acesso (exclusividade)**
- **P - Poder**
- **C - Coisas**

Menor  
custo



# M. Intrínseca

## Definição

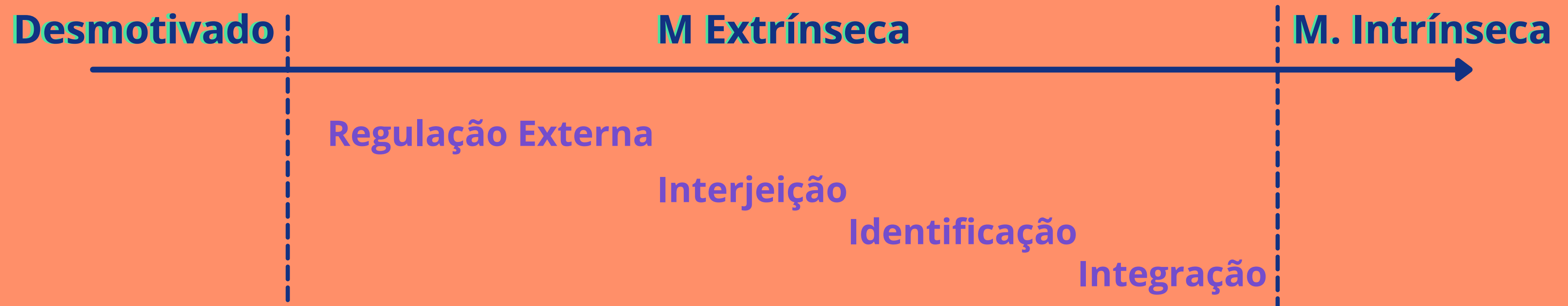
*É quando o indivíduo realiza uma ação motivado por pelo simples ato de fazer. Ou seja, ele faz a ação movido pela realização da própria ação*

## Teoria da autodeterminação

- **Competência** capacidade de **supera obstáculos**
- **Autonomia** se sentir no **controle**
- **Vinculo** a atividade esta **ligada a algo além dele mesmo**

**Pilares da M. Intrinseca**

# Espectro da Motivação



**Integração** Alinhamento dos objetivos individuais com a recompensas da ação

**Regulação Externa** Realiza a ação por obrigação

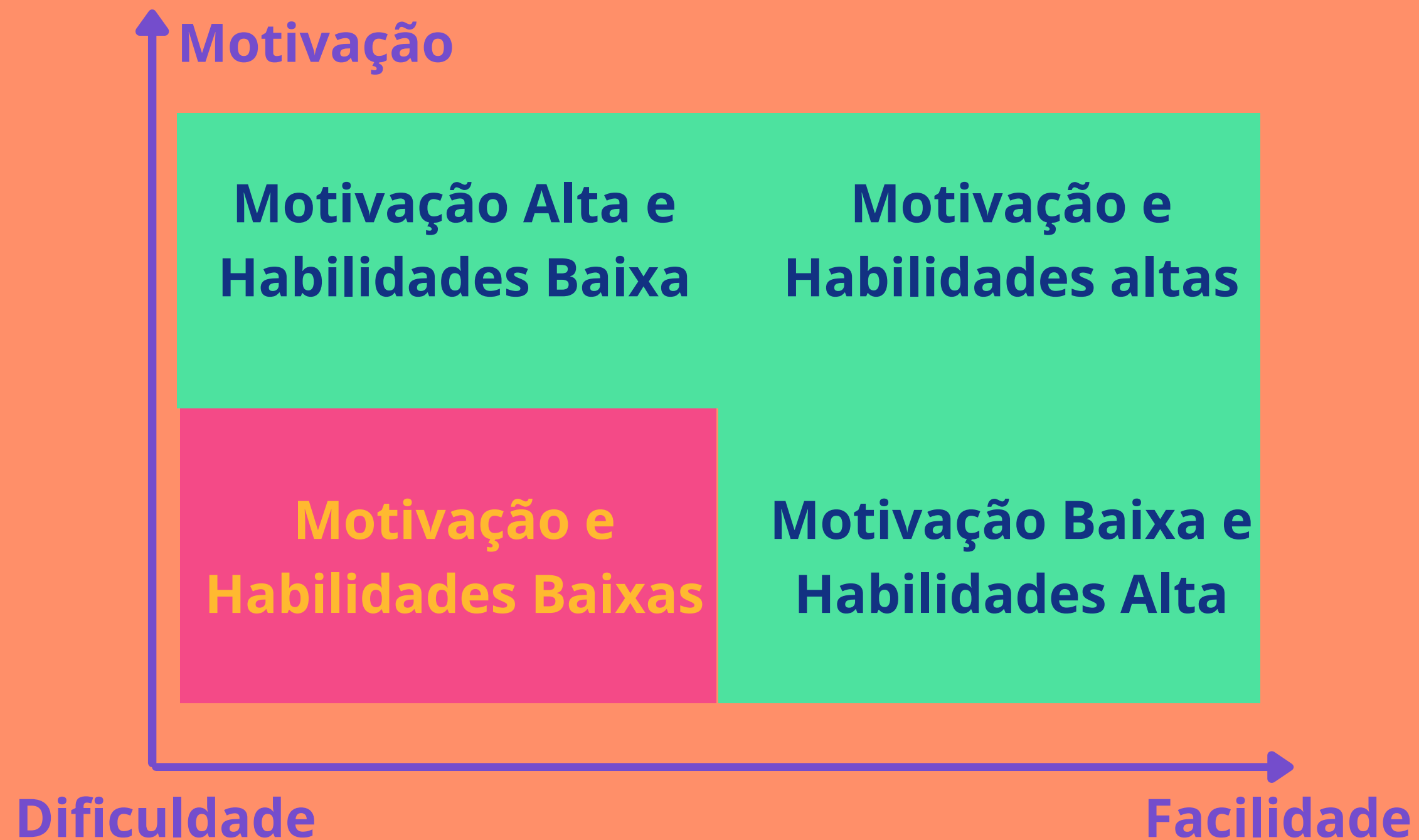
**Identificação** Internaraliza as M extrínsecas

**Interjeição** Toma as M extrínsecas

# Comportamentos

**B=M.A.T**

- **B- Comportamento (behavior)**
- **M- Motivação**
- **A- Habilidade**
- **T- Gatilhos (triggers)**



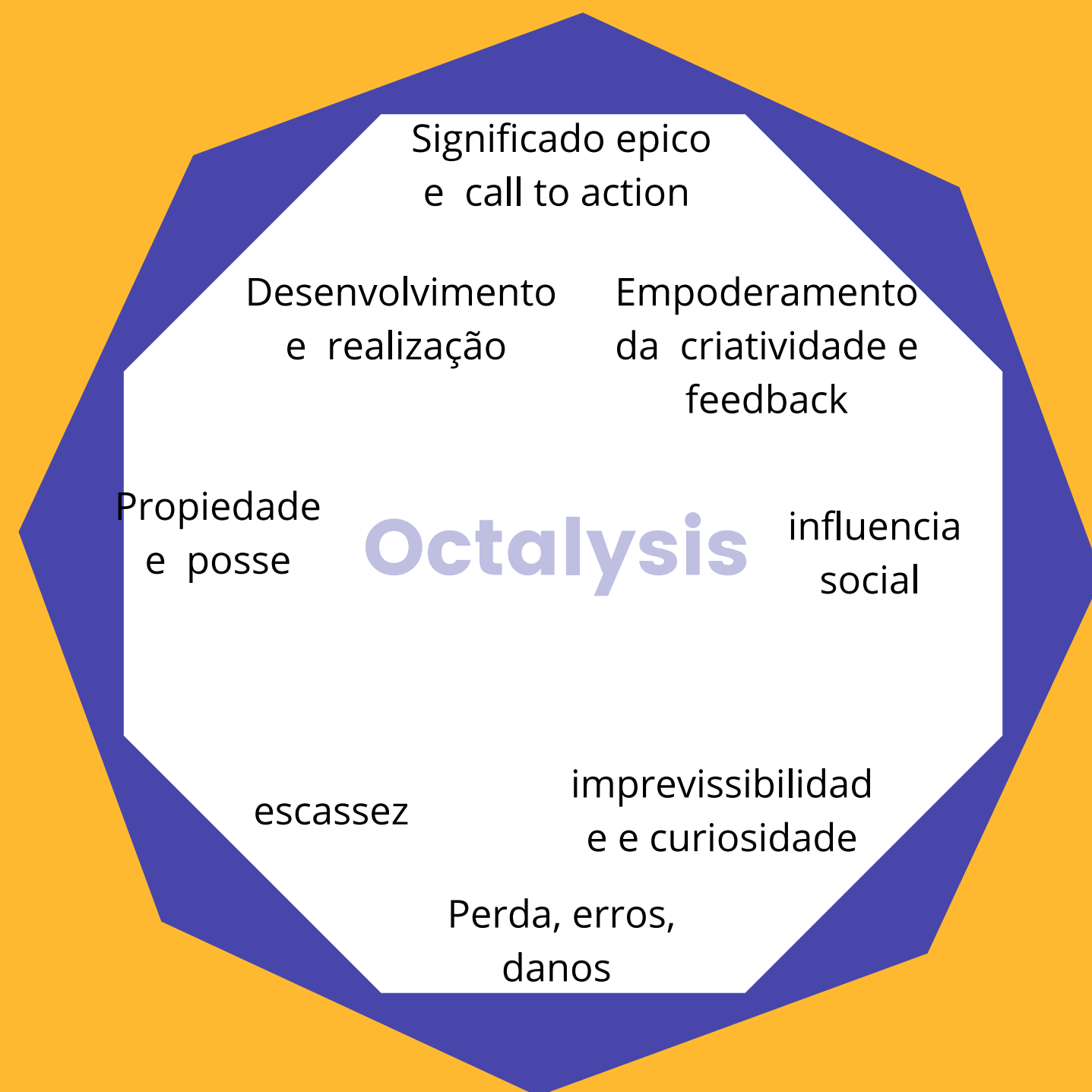


# Elementos de jogos





# Octalysis



- **Um frame que permite classificar os elementos de jogos**
- **Existem mais de 100 elementos**
- **Cada autor classifica de uma forma diferente**

# Sentido

- **Um frame que permite classificar os elementos de jogos**
- **Existen mais de 100 elementos**
- **Cada autor classifica de uma forma diferente**



# Recompensas

(um elemento de jogo)

# Tipos de recompensas

- **Tangíveis vs Intangíveis**
- **Esperadas vs Inesperadas**
- **Não contingentes**
- **Contingentes (tarefa, conclusão e performance)**
- **Competitivas vs Não competitivas**

# Quando recompensar

- **Continua** A cada incidência de uma ação há uma recompensa
- **Relação Fixa** A cada N ações há uma recompensa
- **Intervalo Fixo** A cada Intervalo de tempo t há uma recompensa
- **Recompensas Variáveis** Mais interessantes, pois o cérebro adora surpresas