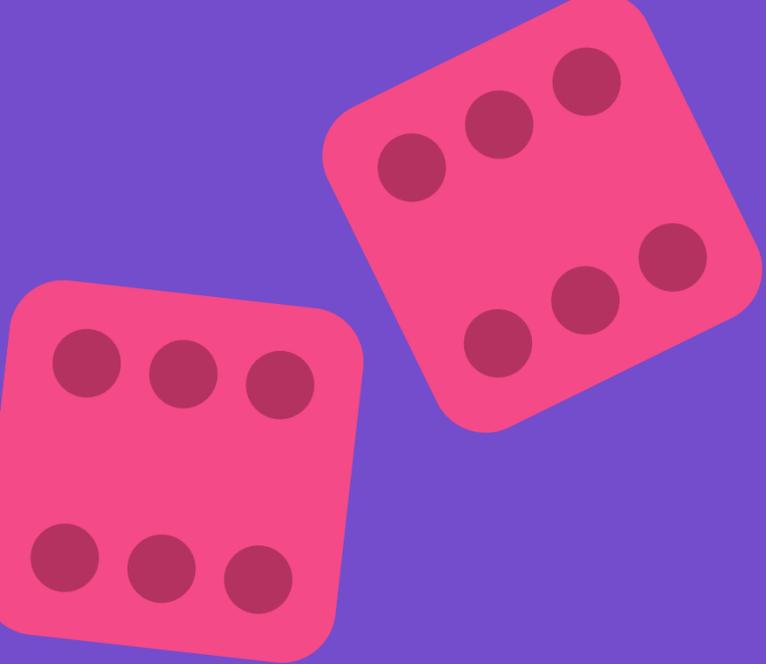
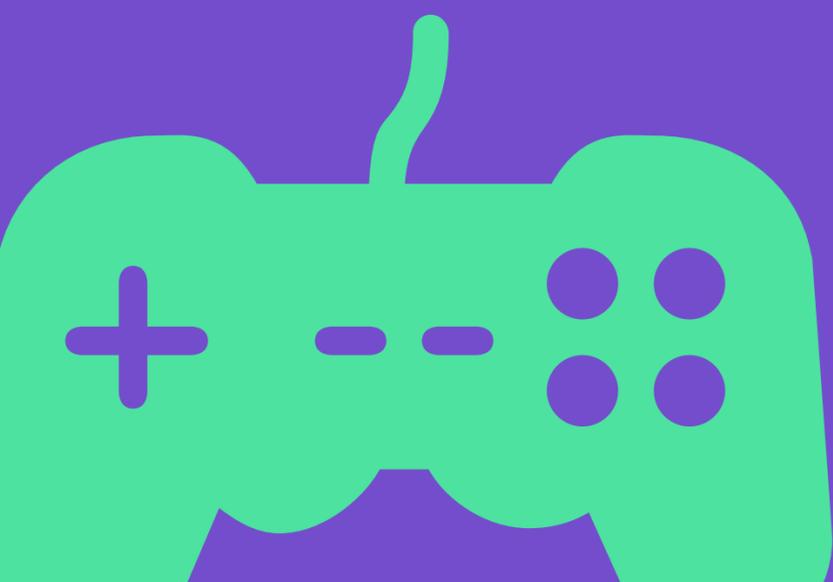


Resumo do Jogo





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 obstáculos 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



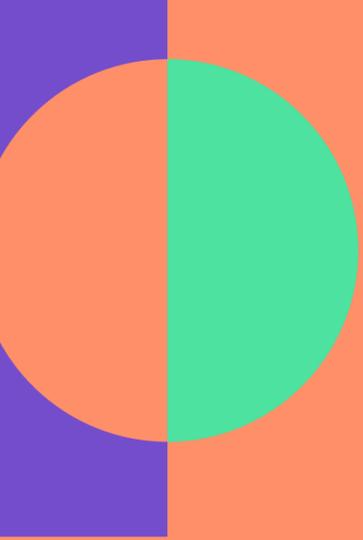
Tipos Gamification

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*

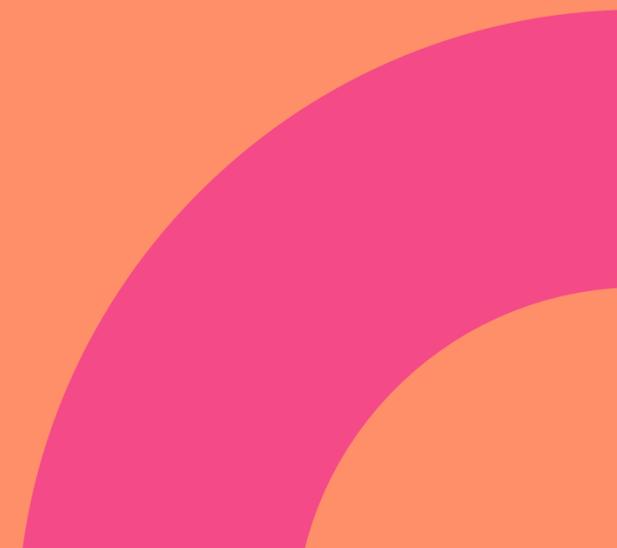
Gamification de Conteúdo

- 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

Jornada

Capítulo 1

Capítulo 2

1° Fase

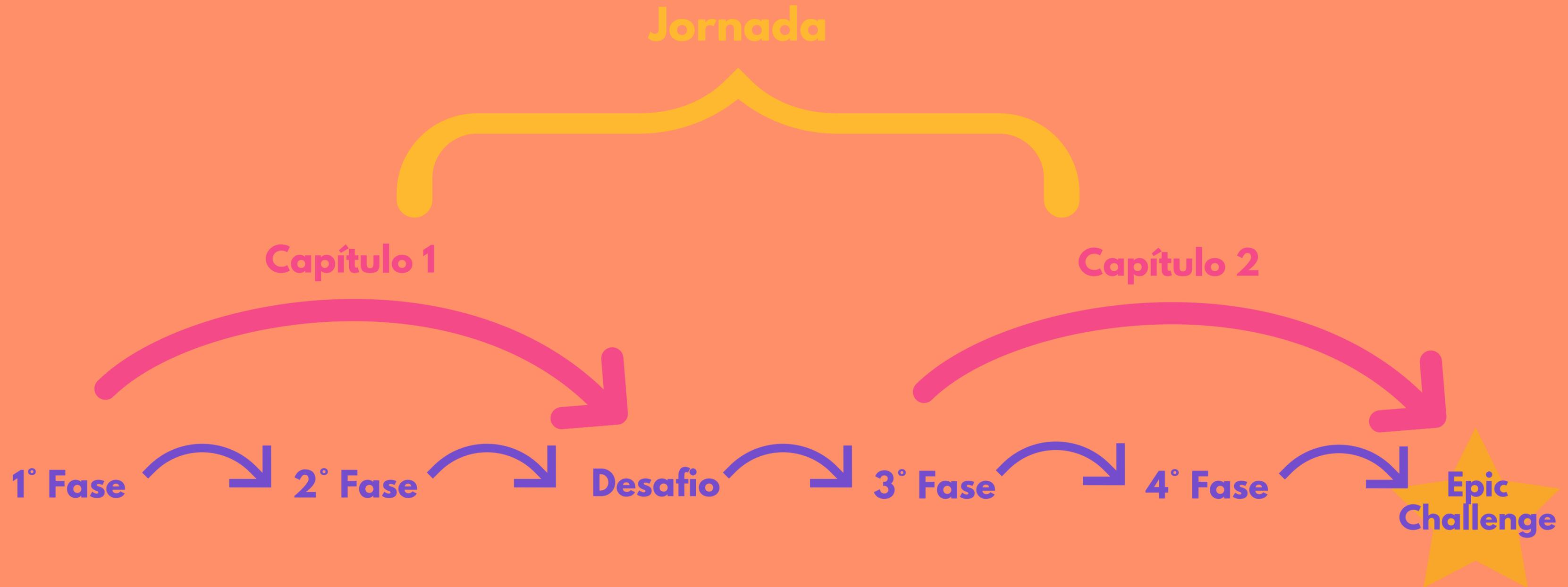
2° Fase

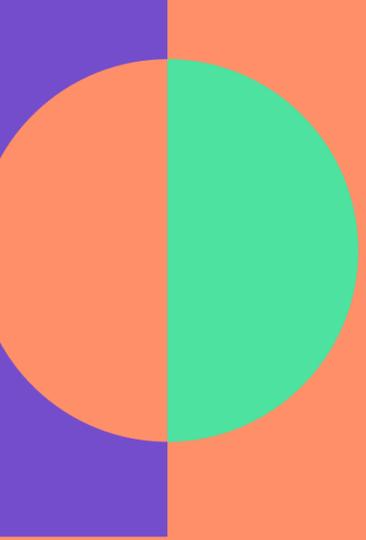
Desafio

3° Fase

4° Fase

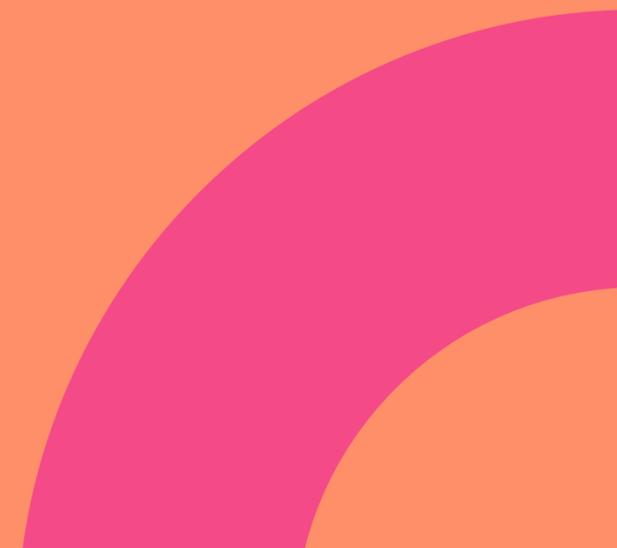
Epic Challenge





Estrutura da Atividade

(Gamification Conteúdo)



Estrutura de uma Atividade

Objetivo
Instrucional

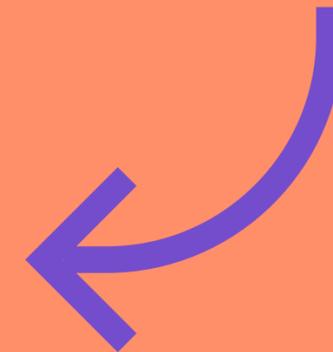


Ação



Elementos de
jogos

Feedback





Diversão

4 Chaves da Diversão

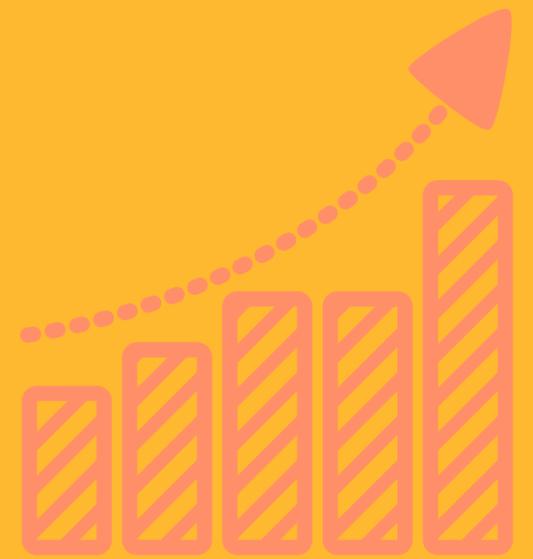
- **Easy Fun** Descontrair, se divertir com amigos, algo simples que é lega porque é fácil.
- **Hard Fun** Desafios, resolver problemas, alcançar maestria. É divertido superar algo.
- **People Fun** Interagir com outras pessoas.
- **Serius Fun** Realizar coisas significativas, como salvar o planeta.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

8 Tipos da Diversão

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

Progressão

(um elemento de jogo)

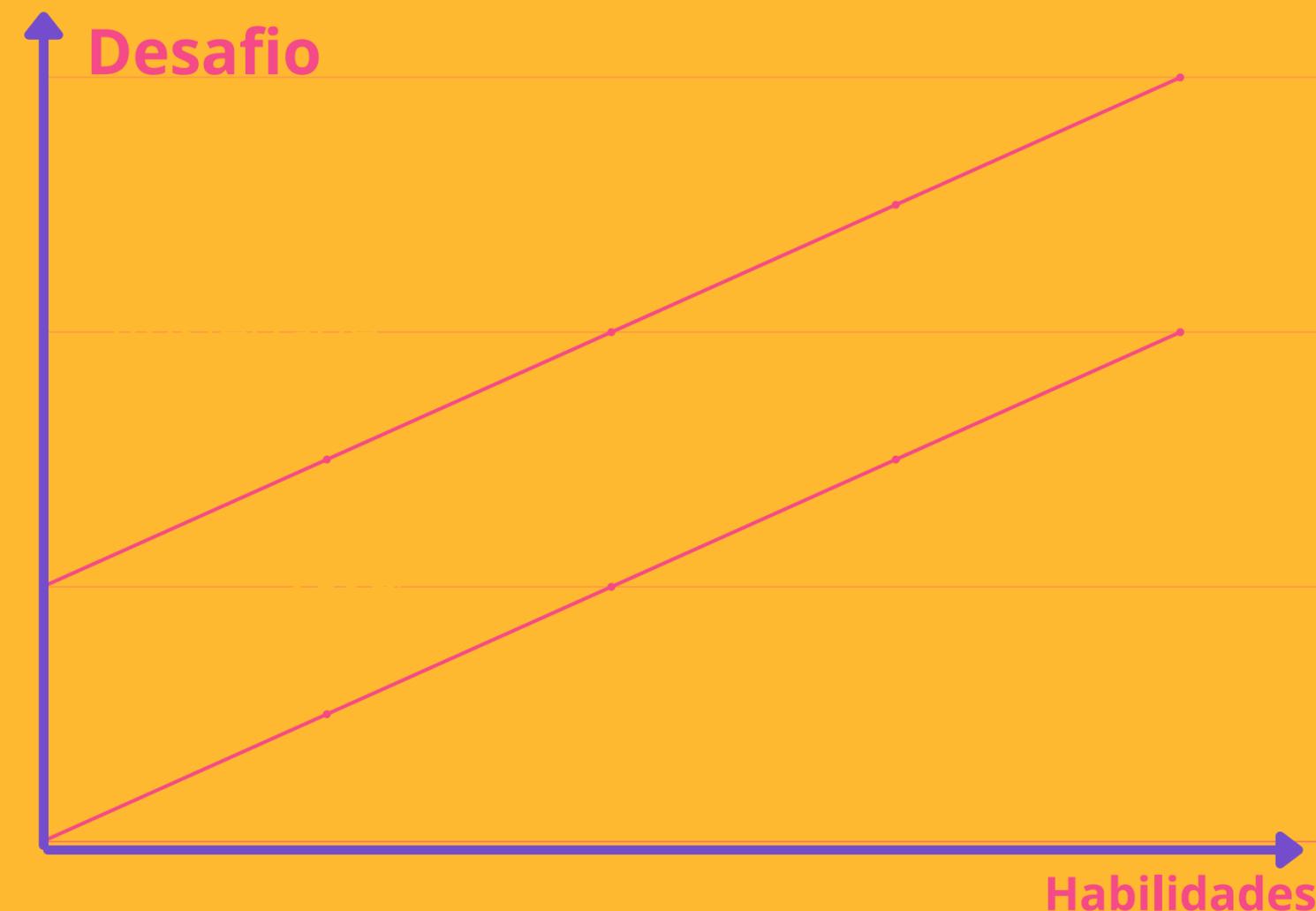


Teoria do Fluxo

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

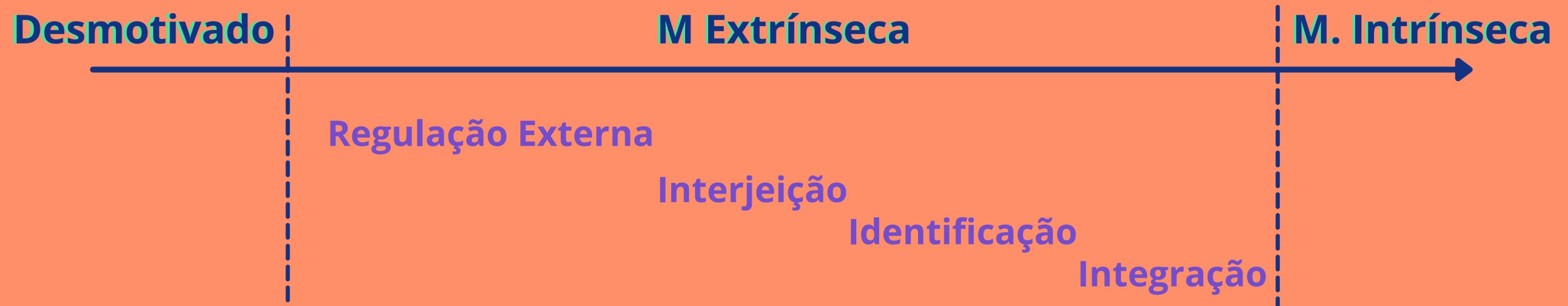
É quando o indivíduo realiza uma ação motivado por pelo simples ato de fazer. Ou seja, ele faz a ação movido pela realização da própria ação

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

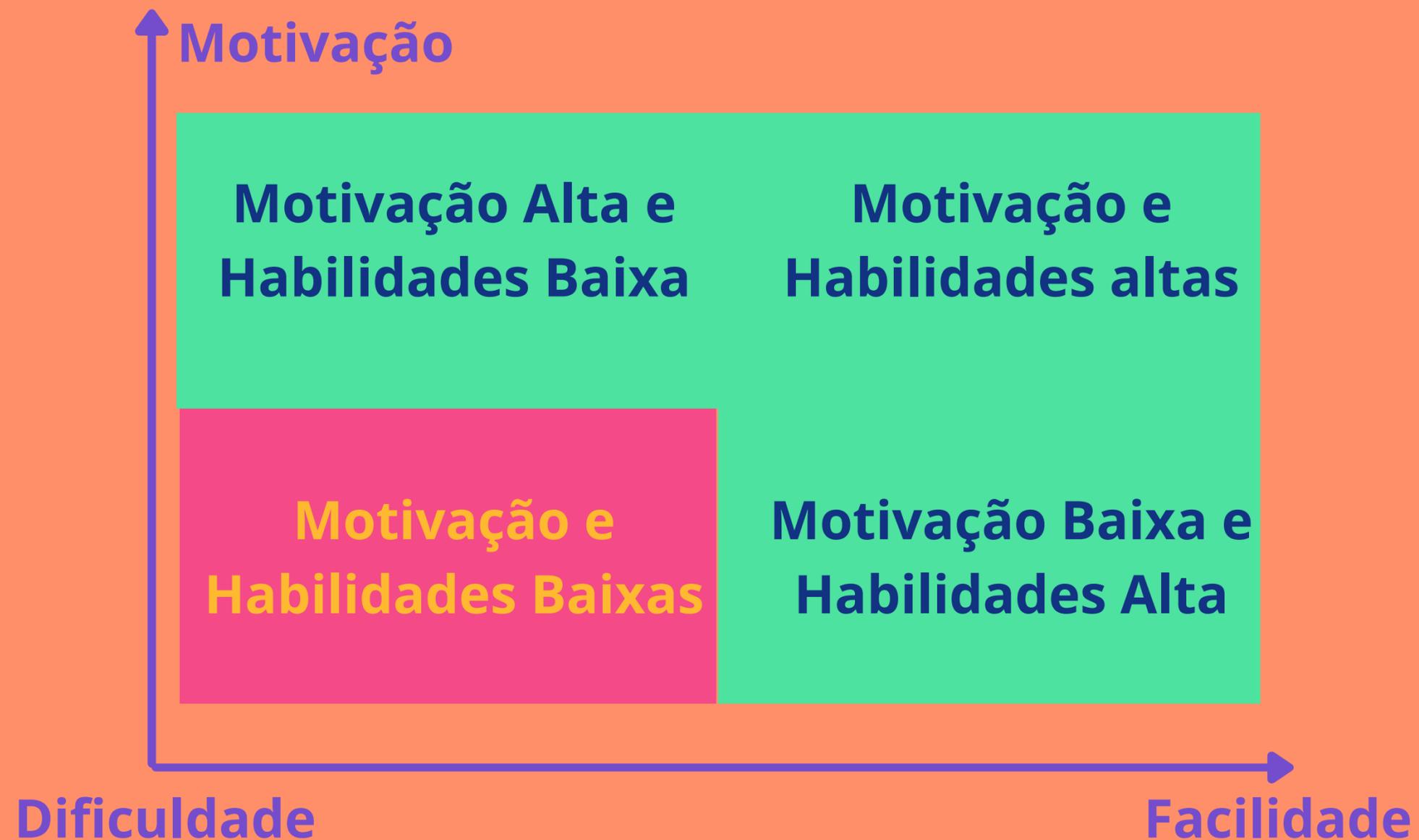
Identificação Internaraliza as M extrínsecas

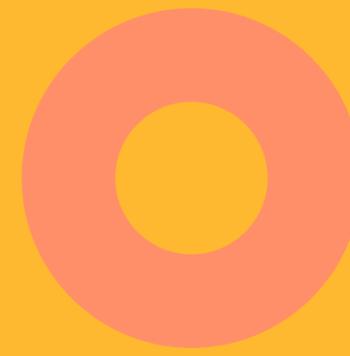
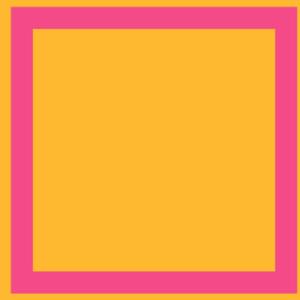
Interjeição Toma as M extrínsecas

Comportamentos

B=M.A.T

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

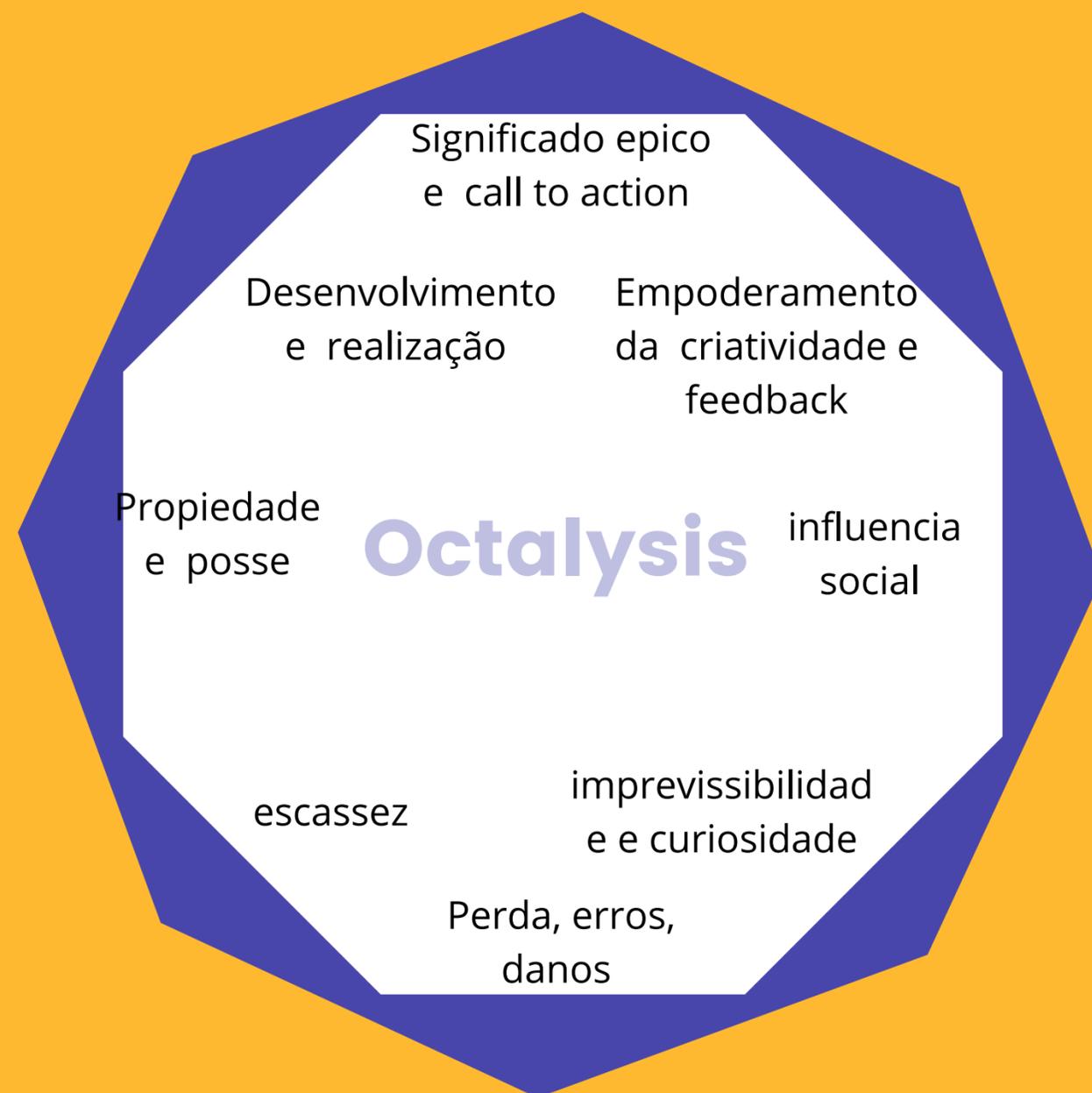




Elementos de jogos



Octalysis



- **Um frame que permite classificar os elementos de jogos**
- **Existen 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