

## **Brainstorming StudyGram**

A proposta de gamificação para a plataforma de estudos é pensada de forma colaborativa, priorizando a criação de uma comunidade engajada e solidária entre os universitários. O objetivo não é apenas motivar cada estudante individualmente, mas incentivar que grupos trabalhem juntos, compartilhem conhecimento e se apoiem durante o processo de aprendizagem.

Na estrutura de colaboração, a ideia é que os alunos possam se organizar em grupos de estudo, os quais podem ser temáticos, por disciplina ou até por afinidade, e terão metas coletivas a cumprir. Quando todos os integrantes atingirem os objetivos, o grupo como um todo recebe recompensas. Outro ponto importante é a valorização da ajuda entre colegas, logo cada vez que um aluno responde a uma dúvida no fórum ou no chat, ele ganha pontos de experiência, levando ao reconhecimento dentro da plataforma. Esse processo gera um sistema de reputação positiva, no qual os estudantes mais colaborativos recebem títulos especiais.

As conquistas também terão um caráter coletivo. A comunidade poderá se engajar em metas globais, como resolver 10.000 exercícios em uma semana, e, se o objetivo for alcançado, todos os participantes ganham algum tipo de bônus dentro da plataforma. Serão promovidos eventos colaborativos, especialmente em semanas de revisão, nos quais os estudantes trabalham juntos para se preparar para provas. Em vez de destacar apenas indivíduos, o ranking será entre grupos. Além disso, haverá desafios cooperativos, como mutirões para responder todas as dúvidas abertas em até um determinado tempo.

Outro aspecto essencial é o incentivo à produção de conteúdo. A plataforma pode adotar um sistema no qual os próprios alunos avaliam os resumos e soluções compartilhados, e os melhores trabalhos ganham destaque e até mesmo XP. Esse movimento contribui para a criação de uma biblioteca virtual, que cresce conforme a turma adiciona materiais. Também será possível editar resumos de forma colaborativa, em um formato semelhante ao Google Docs, mas com a lógica da gamificação, ou seja, cada contribuição de qualidade gera pontos para o estudante e para seu grupo.

Para tornar a experiência mais divertida, a plataforma pode trazer elementos visuais e lúdicos. Cada grupo de estudo poderá ter um mascote que cresce conforme os membros estudam juntos, incentivando os alunos a não desistirem do desafio. Os avatares dos alunos também podem ganhar personalizações e bônus especiais à medida que o grupo alcança marcos importantes. Será feito mini-games de revisão: memória, flashcards, desafios rápidos. Por fim, a plataforma pode oferecer enigmas ou exercícios escondidos que só podem ser resolvidos de forma colaborativa.

Em resumo, a gamificação colaborativa transforma a plataforma em um espaço em que aprender não é apenas uma tarefa individual, mas uma jornada coletiva. O estudante sente que faz parte de uma comunidade viva, onde cada contribuição ajuda a todos a avançarem. Essa abordagem fortalece vínculos, torna o processo de estudo mais prazeroso e estimula hábitos de cooperação que vão além da vida acadêmica.