

# Gamificação

## Motivações básicas ou

### *Core drivers*

---

Prof. Sérgio Antônio Andrade de Freitas  
SergioFreitas@unb.br

# Framework Octalysis

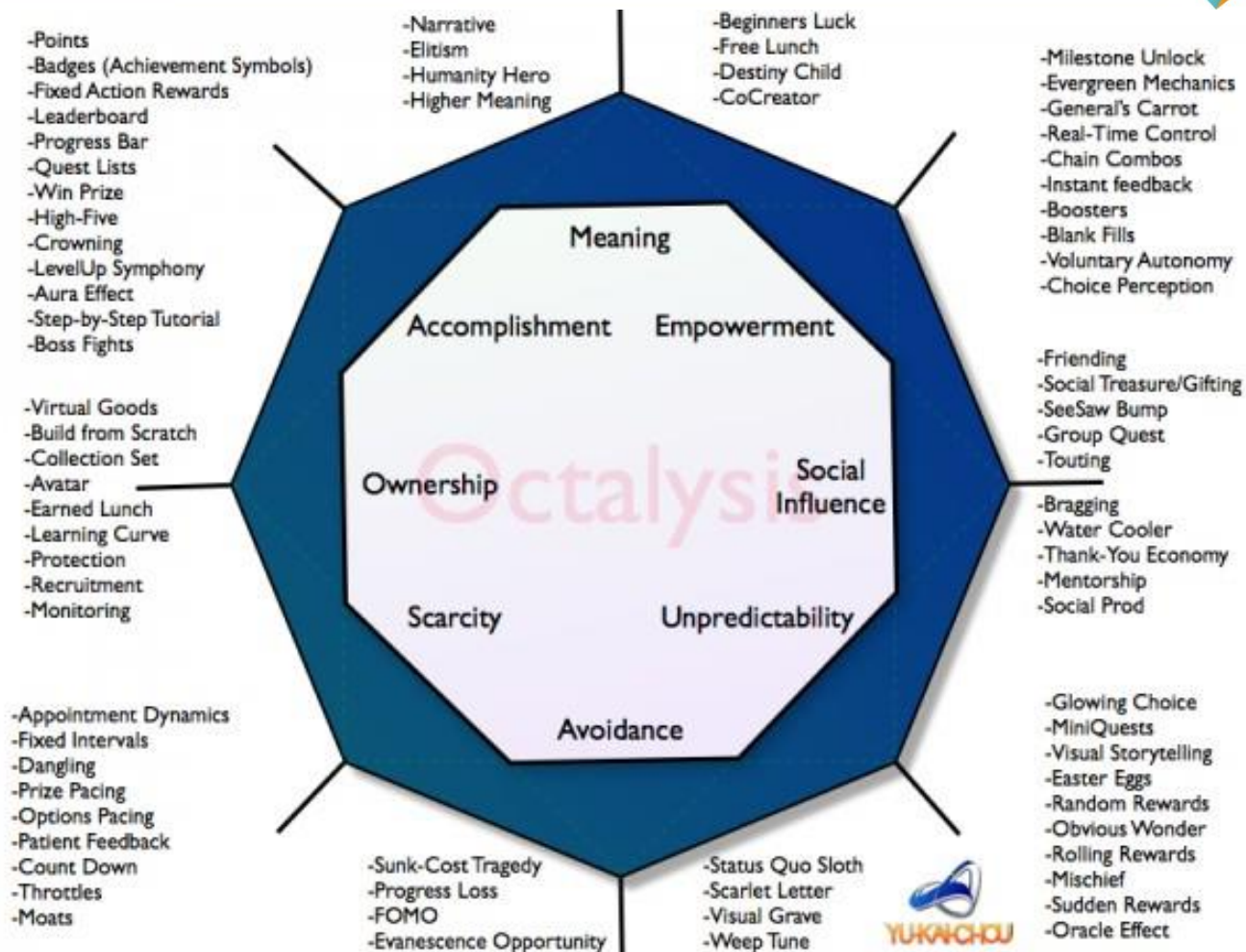
---

- Criador: Yu Kai Chou
- URL: <http://yukaichou.com/>
- Livro:

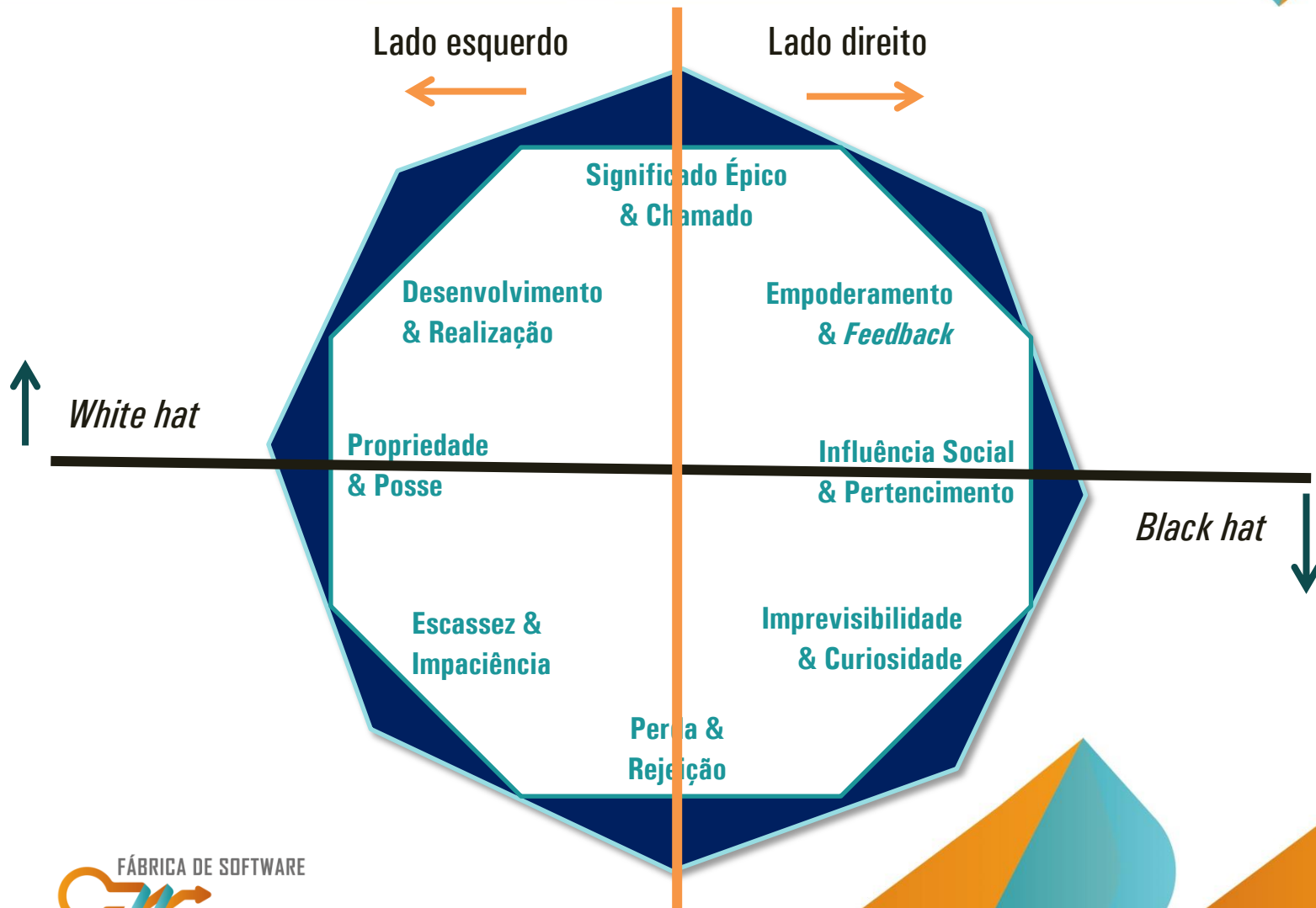
Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou.  
Kindle, 2015.



# Framework Octalysis



# Framework Octalysis



# Motivações básicas ou *Core drives*

- Significado Épico & Chamado
- Desenvolvimento & Realização
- Empoderamento & Feedback
- Propriedade & Posse
- Influência Social & Pertencimento
- Escassez & Impaciência
- Imprevisibilidade & Curiosidade
- Perda & Rejeição

# Core Drives – Propriedade & Posse

**Propriedade & Posse** (*Ownership & Possession*) é a motivada quando os usuários têm a sensação que possuem algo. Quando um jogador sente-se proprietário, ele inconscientemente quer tornar o que possui melhor e até conquistar mais coisas.

Esta motivação básica para além de induzir o acumulo de riquezas, lida com muitos bens virtuais ou moedas virtuais dentro dos sistemas.

Um efeito colateral deste motivação, pode ser avaliado quando uma pessoa gasta muito tempo para personalizar o seu perfil ou o seu avatar, o que traz uma sensação de maior posse sobre o perfil/avatar criado.

Por fim, esta também é a motivação básica que induz o jogador/usuário a colecionar selos ou peças de puzzle divertido, entre outras coisas.

# Propriedade & Posse – Técnicas

---

## #43 – Construir do Zero (*Build from Scratch*)

Transmite a ideia que é bom começar “do início”, ao invés de receber algo já pronto.

## #16 – Coleção (*Collection Set*)

Um conjunto de itens que só estará completo se todos estiverem reunidos. Dê ao jogador alguns itens e diga que eles fazem parte de um conjunto maior (uma coleção).

## #75 – Pontos permutáveis (*Exchangeable Points*)

Os usuários podem utilizar seus pontos acumulados de forma estratégica e rara para obter outros objetos de valor.

## #42 – *Monitor Attachment*

Esta técnica de jogo que permite que as pessoas desenvolvem de forma acentuada a sensação de propriedade de (ou em direção) a algo. Isto é feito através da indução de um monitoramento constante ou atenção foca sobre um determinado item de propriedade do jogador.

## #83 – Efeito Alfred (*Alfred Effect*)

O Efeito Alfred é quando os usuários sentem que um produto ou serviço é tão personalizado às suas próprias necessidades que não podem imaginar o uso de outro serviço.

## # – *Avatar*

Quando o jogador cria uma representação virtual de si mesmo, ele se sente naturalmente envolvido com esta imagem.

# Propriedade & Posse – Dinâmica

---

## Dinâmica nº 3:

1. Reunir em grupos de 4 a 6 pessoas.
2. Idealizar uma gamificação que utilize as técnicas da Motivação básica **Propriedade & Posse**. Tempo máximo: 30 minutos.
3. O grupo deve apresentar a gamificação resultante à turma em, no máximo, 5 minutos.
4. Após a apresentação de todos os grupos, a turma vota livremente nas gamificações que mais gostou.