

# Gamificação

## Motivações básicas ou

### *Core drivers*

---

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

# Framework Octalysis

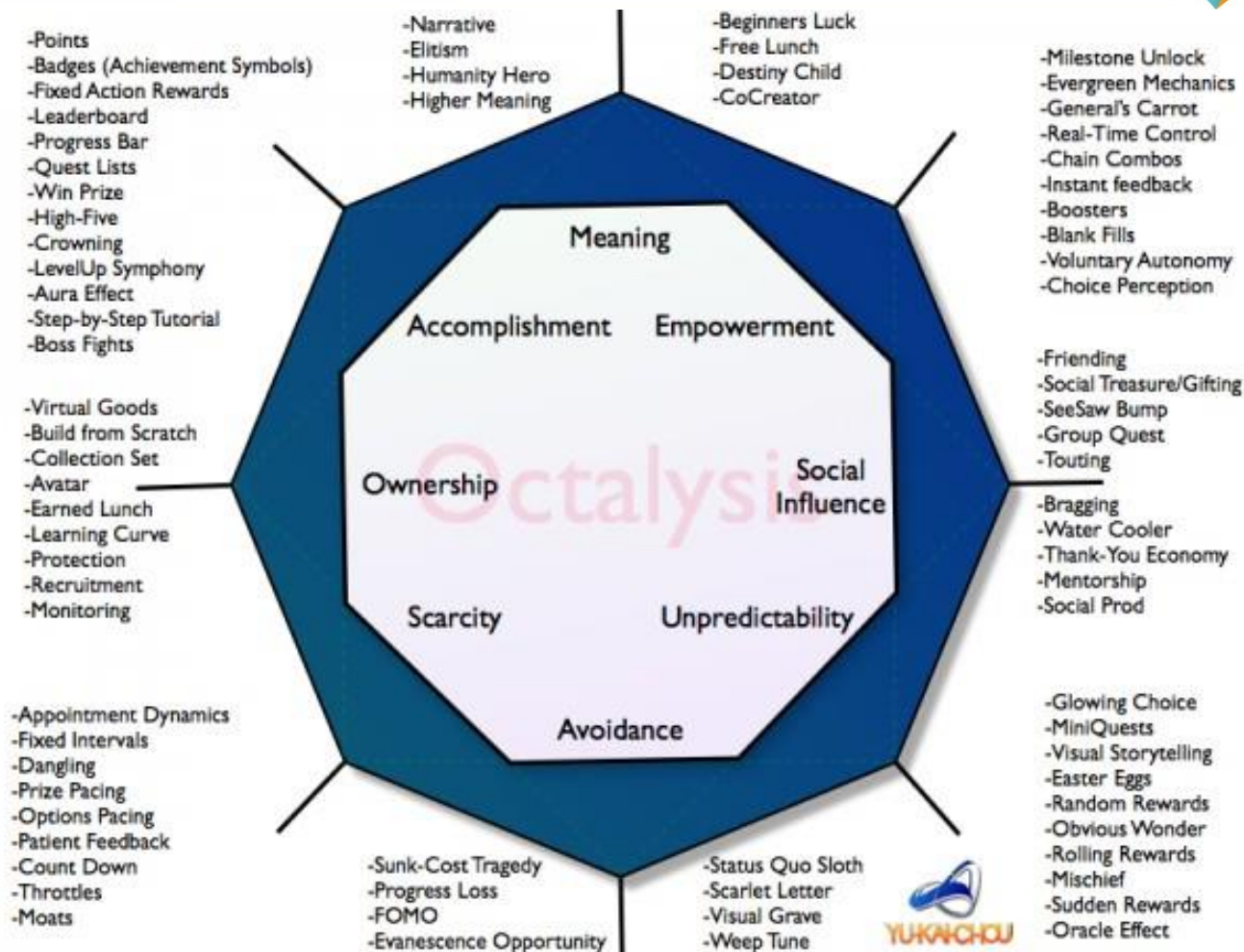
---

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

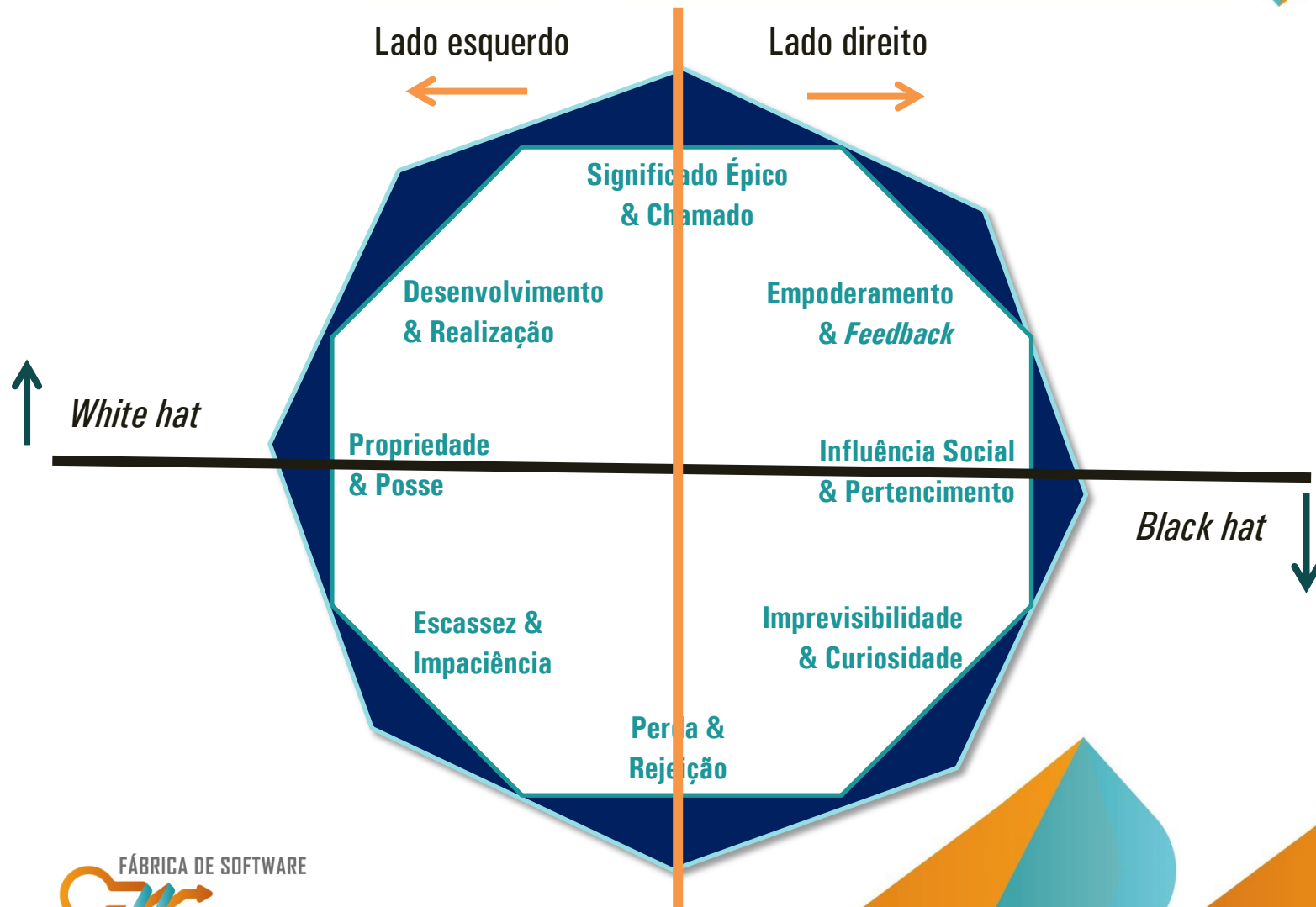
Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou.  
Kindle, 2015.



# 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

# Motivação básica: Imprevisibilidade & Curiosidade

**Imprevisibilidade & Curiosidade** (*Unpredictability & Curiosity*) – é o querer descobrir o que vai acontecer a seguir. Se você não sabe o que vai acontecer, o seu cérebro está envolvido e você pensa sobre isso muitas vezes.

Muitas pessoas assistem filmes ou leem romances por causa desta MB. No entanto, esta unidade é também o principal fator por trás da dependência do jogo. Além disso, motivação é utilizada sempre que uma empresa tem um programa de sorteio ou loteria para envolver os usuários.

As experiências de Skinner Box, onde um animal irracional pressiona uma alavanca com frequência por causa de resultados imprevisíveis, refere-se exclusivamente à unidade central de imprevisibilidade & Curiosidade, embora muitos não entenderam isso como da mesma forma que estar atrás de pontos, emblemas, e mecânicos da tabela de classificação em geral .

# Imprevisibilidade & Curiosidade – Técnicas



## # – Ovo de pascoa (*Easter Egg*)

Uma surpresa agradável originada de um acontecimento inesperado. Técnica na qual a sempre uma surpresa ao abrir um ovo de pascoa (kinder ovo).

## #72 – Mystery Boxes/ Random Rewards

A recompensa pode ser qualquer coisa, e só será descoberta quando a ação for concluída.

## #– Visual Storytelling

Fornecer informações aos usuários no formato de livro de histórias visuais.

## # – *Oracle Effect*

Quando os jogadores querem descobrir se as previsões se tornaram realidade ou não.

## # – *Russian Roulette*

Sistema onde a cada rodada alguém deve ser penalizado.

# Imprevisibilidade & Curiosidade – Dinâmica



## Dinâmica nº 3:

1. Reunir em grupos de 4 a 6 pessoas.
2. Idealizar uma gamificação que utilize as técnicas da Motivação básica **Imprevisibilidade & Curiosidade**. 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.