

# Gamificação

## Motivações básicas ou

### *Core drivers*

---

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

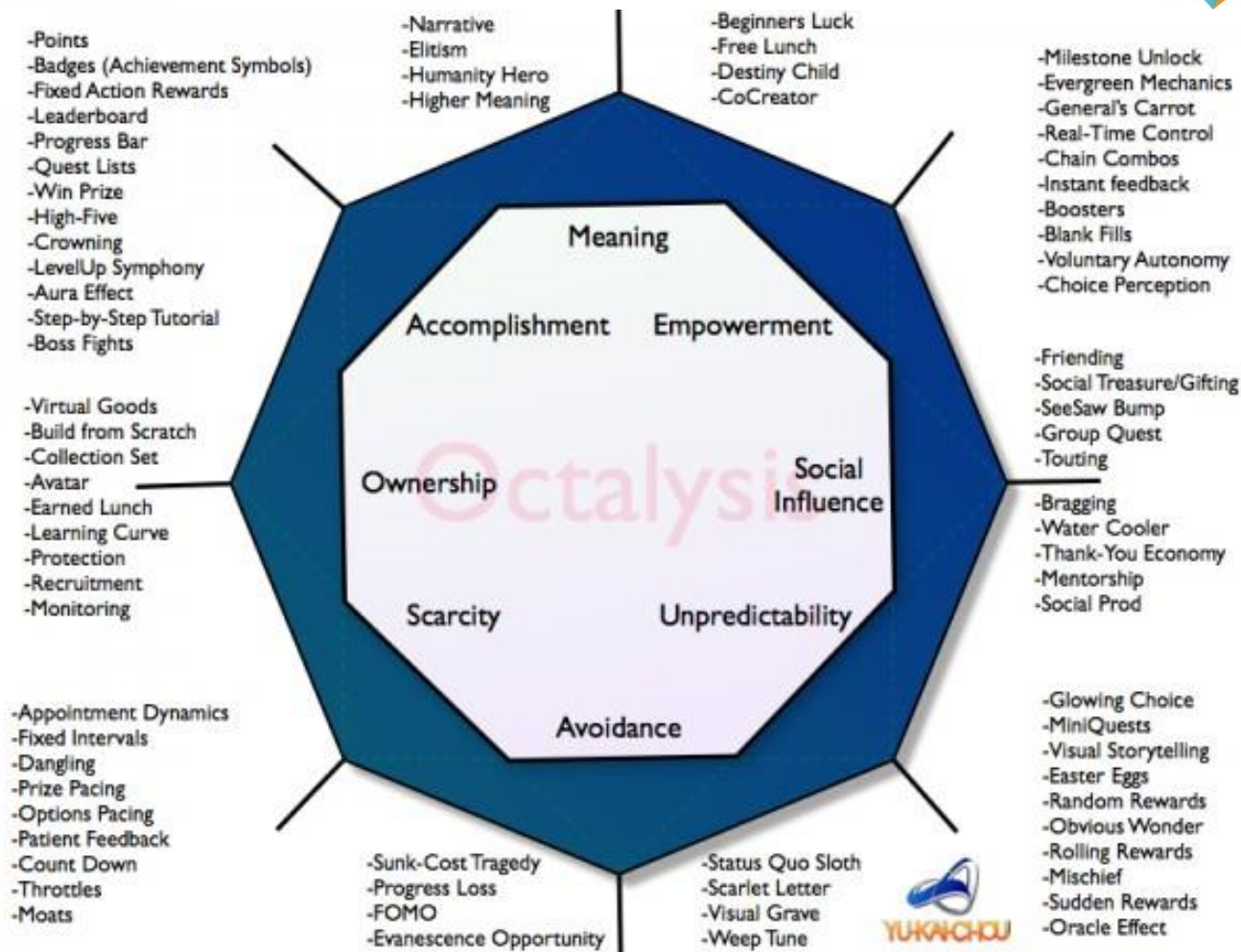
# Framework Octalysis

---

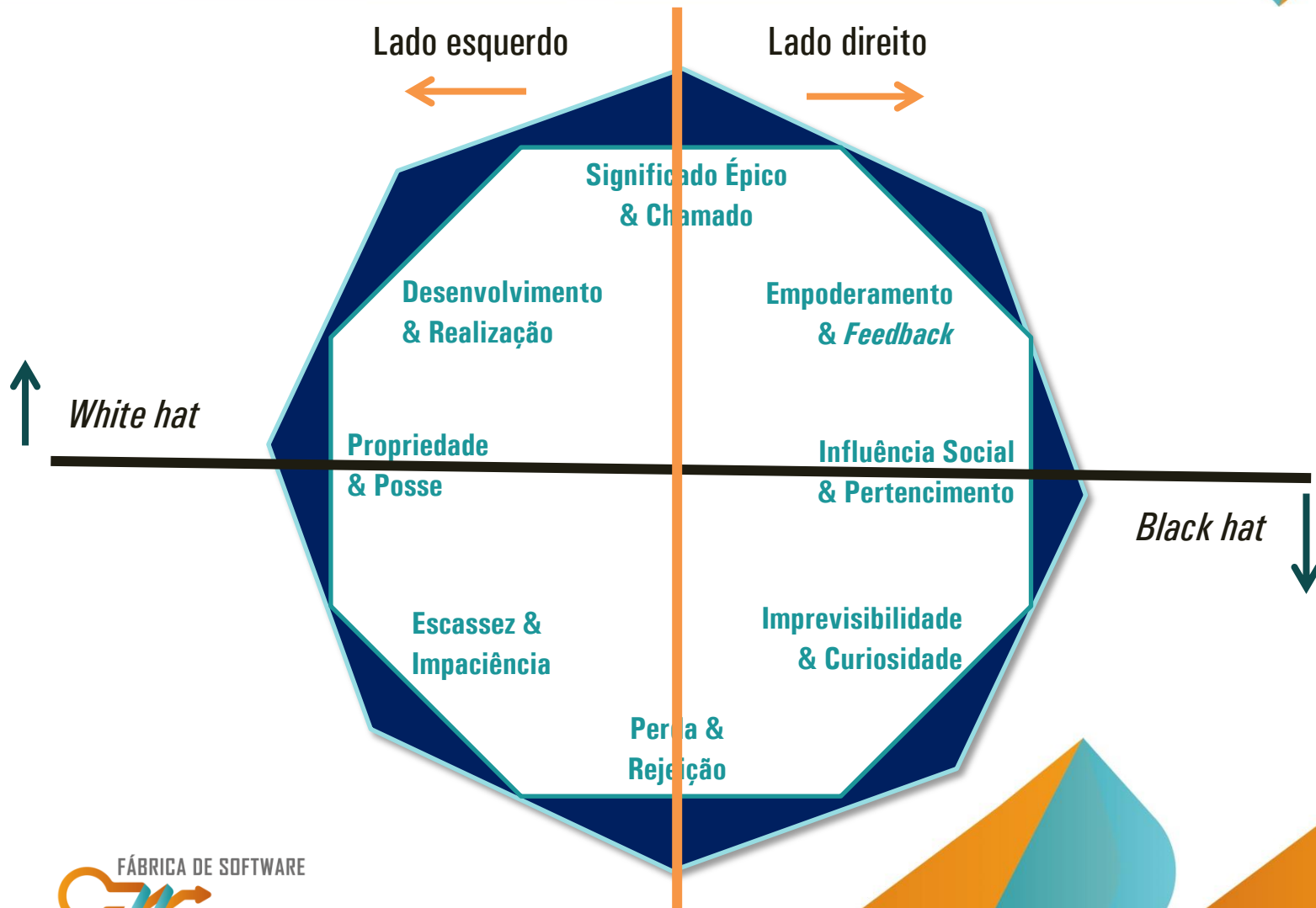
- Criador: Yu Kai Chou
- URL: <http://yukaichou.com/>
- Livro:

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 – Empoderamento & Feedback



**Empoderamento & Feedback** (*Empowerment of Creativity & Feedback*) é quando os usuários estão envolvidos um processo criativo onde eles têm que repetidamente descobrir coisas e tentar combinações diferentes.

Nesta motivação básica o jogador precisa não só de maneiras de expressar sua criatividade, mas também de ser capaz de ver os resultados das suas criações, de receber *feedback* e de dar respostas.

É por isso que brincar com Legos e pintar são divertimentos por si mesmo e, comumente, se tornam um mecanismo autosustentável (*Evergreen Mechanics*) onde o gamificador não precisa ficar adicionando mais conteúdo para manter a atividade atualizada e envolvente.

# Empoderamento & *Feedback* – Técnicas

---

## #11 – *Plant Picker/ Meaningful Choices*

Além das escolhas que permitem que as pessoas se sentem como eles estão habilitadas, existem opções que são verdadeiramente significativas e demonstram preferências. Tais preferências são pessoais e não são necessariamente superiores a outras. Esta técnica assemelha-se a decidir o que plantar em um jardim, é muitas vezes uma preferência de estilo e estratégia, algo que é o cerne desta Motivação Básica.

## #19 – *Milestone Unlock*

O jogador tem acesso a novas possibilidades quando uma etapa é atingida.

## #31 – *Boosters*

Itens que deixam o jogador mais poderoso e eficaz por um certo tempo.

## #89 – *Choice Perception/Poison Picker*

Muitos estudos têm mostrado que as pessoas gostam mais de algo quando lhes são dadas uma escolha, em comparação com simplesmente ter uma opção. Isto é verdadeiro mesmo se as múltiplas opções não são tão atraentes em comparação com a única escolha. Pais com crianças pequenas reconhecem a influência da percepção escolha.

## # – *Instant feedback*

Permite ao jogador reconhecer imediatamente os resultados do seu trabalho.

## # – *Real-Time Control*

Permite aos jogadores controlarem suas opções em tempo real em direção a uma meta.

## # – *Chain Combos*

Quando um conjunto encadeado de ações produz um efeito maior do que a soma individual das partes.

# Empoderamento & *Feedback* – Dinâmica

---

## Dinâmica nº 3:

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