

# Gamificação

## Motivações básicas ou

### *Core drivers*

---

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

# Framework Octalysis

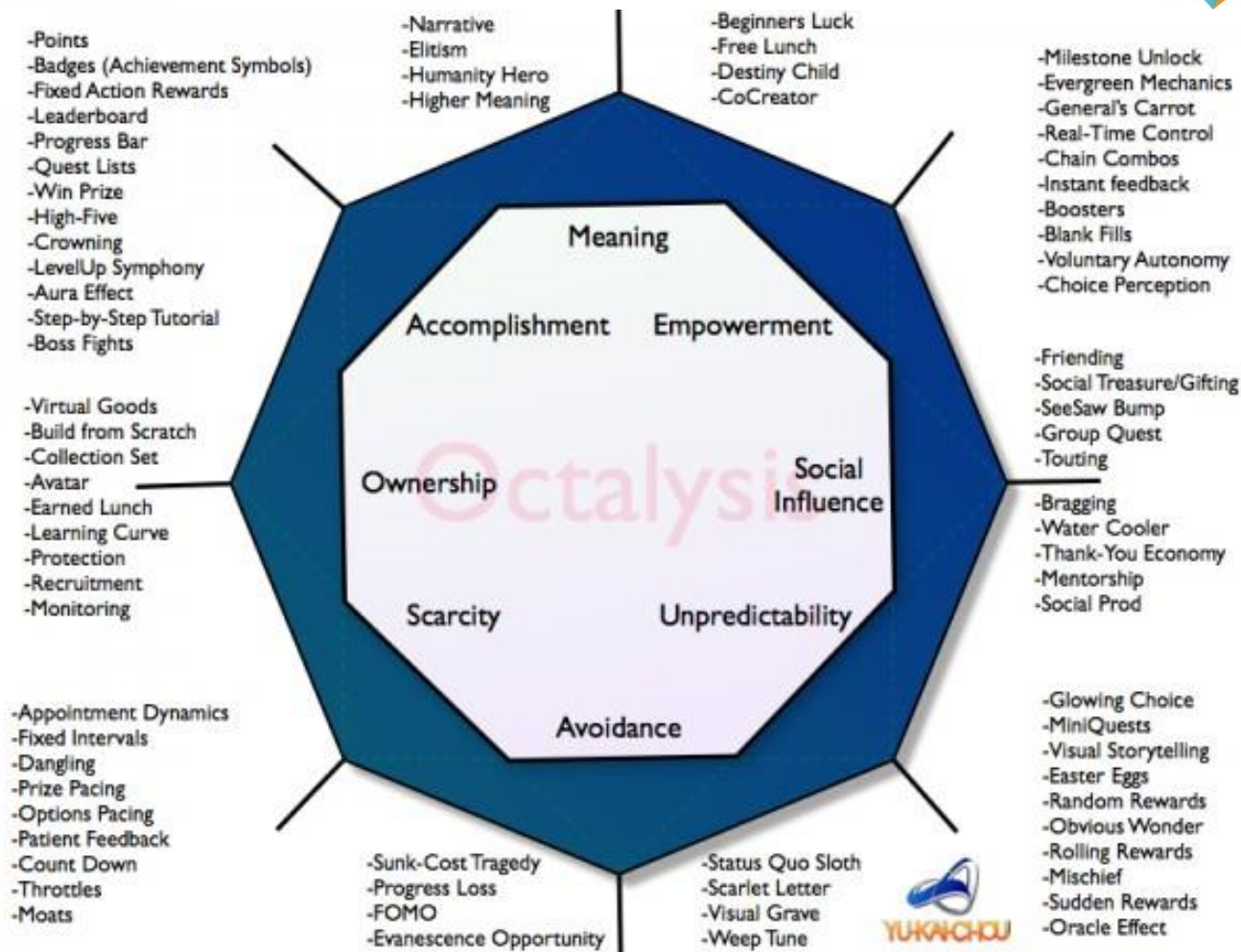
---

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

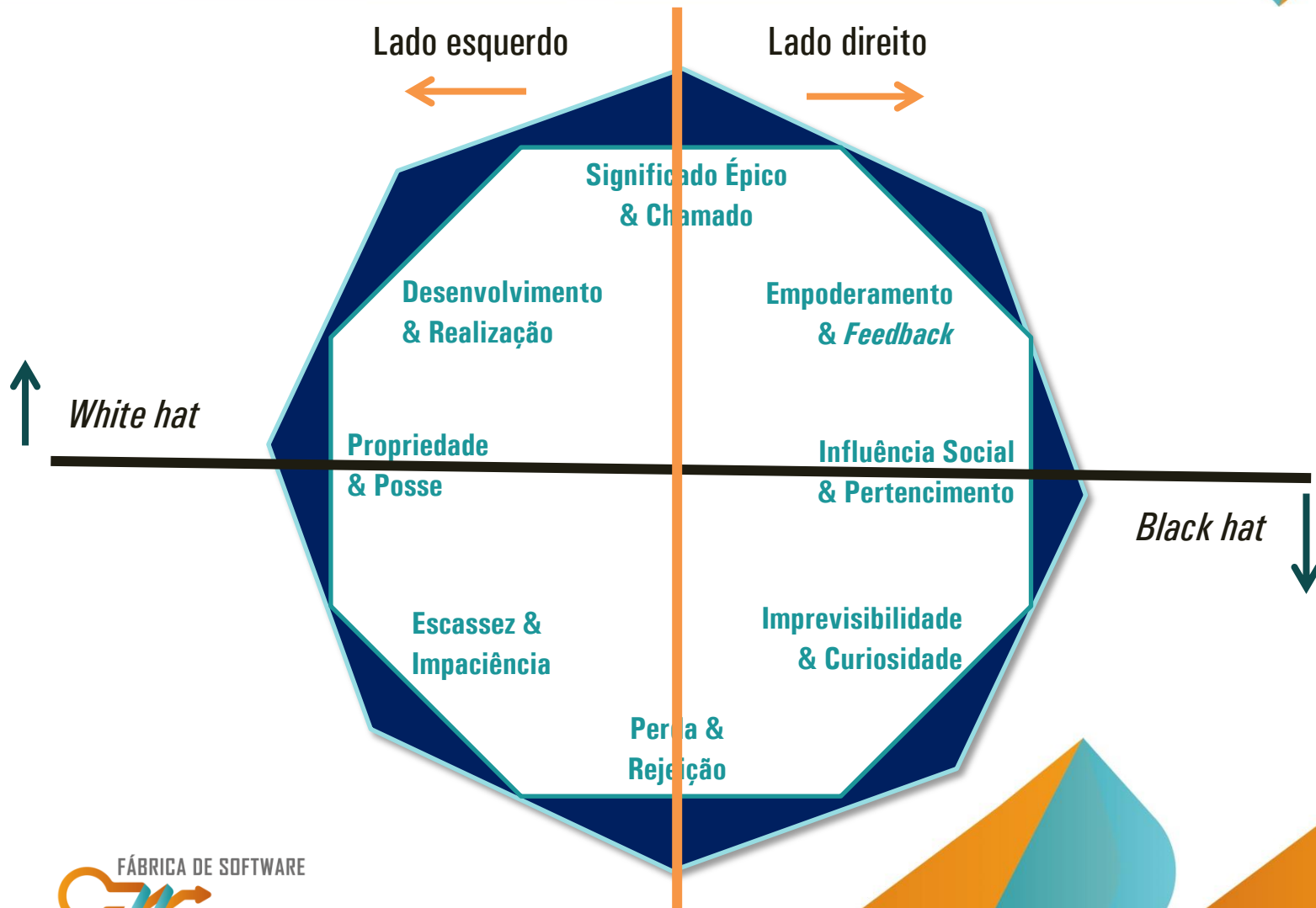
Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou.  
Kindle, 2015.



# 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: Escassez & Impaciência

**Escassez & Impaciência** (*Scarcity & Impatience*) – Esta é a motivação básica que o leva a esperar algo porque ainda não a tem.

Muitos jogos mantêm dinâmicas agendadas com este fim (e.g. *volte em duas horas e receba uma recompensa*). O fato de que uma pessoa não consiga o que quer no momento atual motiva-a a pensar sobre o objeto de desejo durante todo o dia.

Esta é a MB utilizada pelo FB quando iniciou. No início era limitado. Depois abriu para algumas escolas de prestígio. E, por fim, abriu a todos. Muitos quiseram se juntar simplesmente pelo fato de que elas não tinham antes.

Este é o mesmo espírito utilizado em muitos lançamentos de produtos.

# Escassez & Impaciência – Técnicas

## #44– *Dangling*

Técnica na qual é constantemente mostrado ao usuário algo que ele ainda não pode ter.

## #69 – *Anchored Juxtaposition*

Nessa técnica são colocadas duas opções lado a lado: uma custa dinheiro e a outra exige uma grande quantidade de esforço em realizar as ações desejadas/planejadas pelo sistema.

## #21– Appointment Dynamics

Técnica que dá um momento exato e absoluto para que o usuário possa agir e provocar algo na gamificação.

## #66 – *Torture Breaks*

Técnica onde um usuário deve esperar um intervalo de tempo, independentemente de suas ações. Se o jogador permanecer colocado ao monitor por horas, será de grande valia para a gamificação.

## #37– *Evolved UI*

Dar às pessoas menos opções no início e aumentar as opções à medida que avançam.

# Escassez & Impaciência – Dinâmica

## Dinâmica nº 3:

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