

Gamificação

Motivações básicas ou

Core drivers

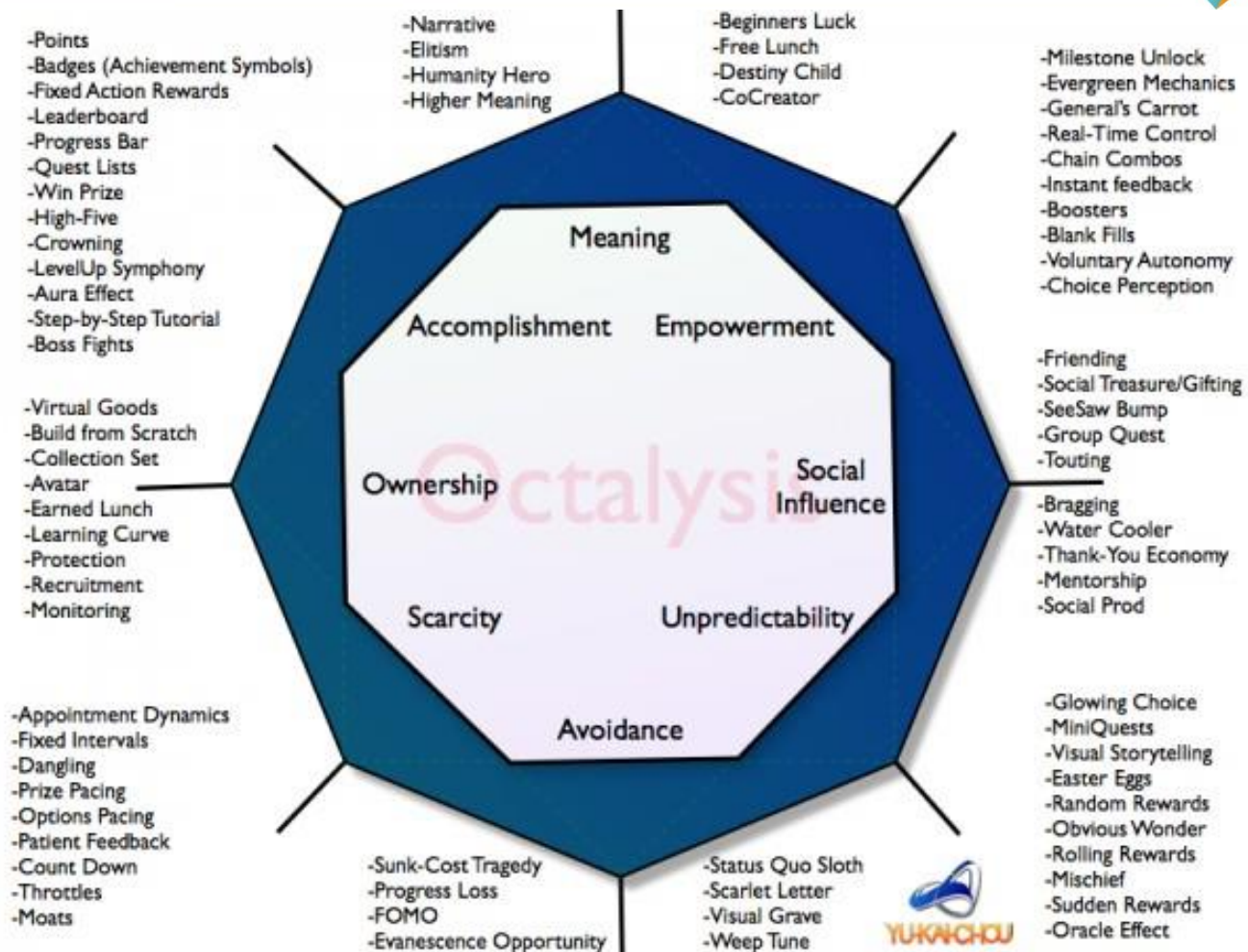
Prof. Sérgio Antônio Andrade de Freitas
SergioFreitas@unb.br

Framework Octalysis

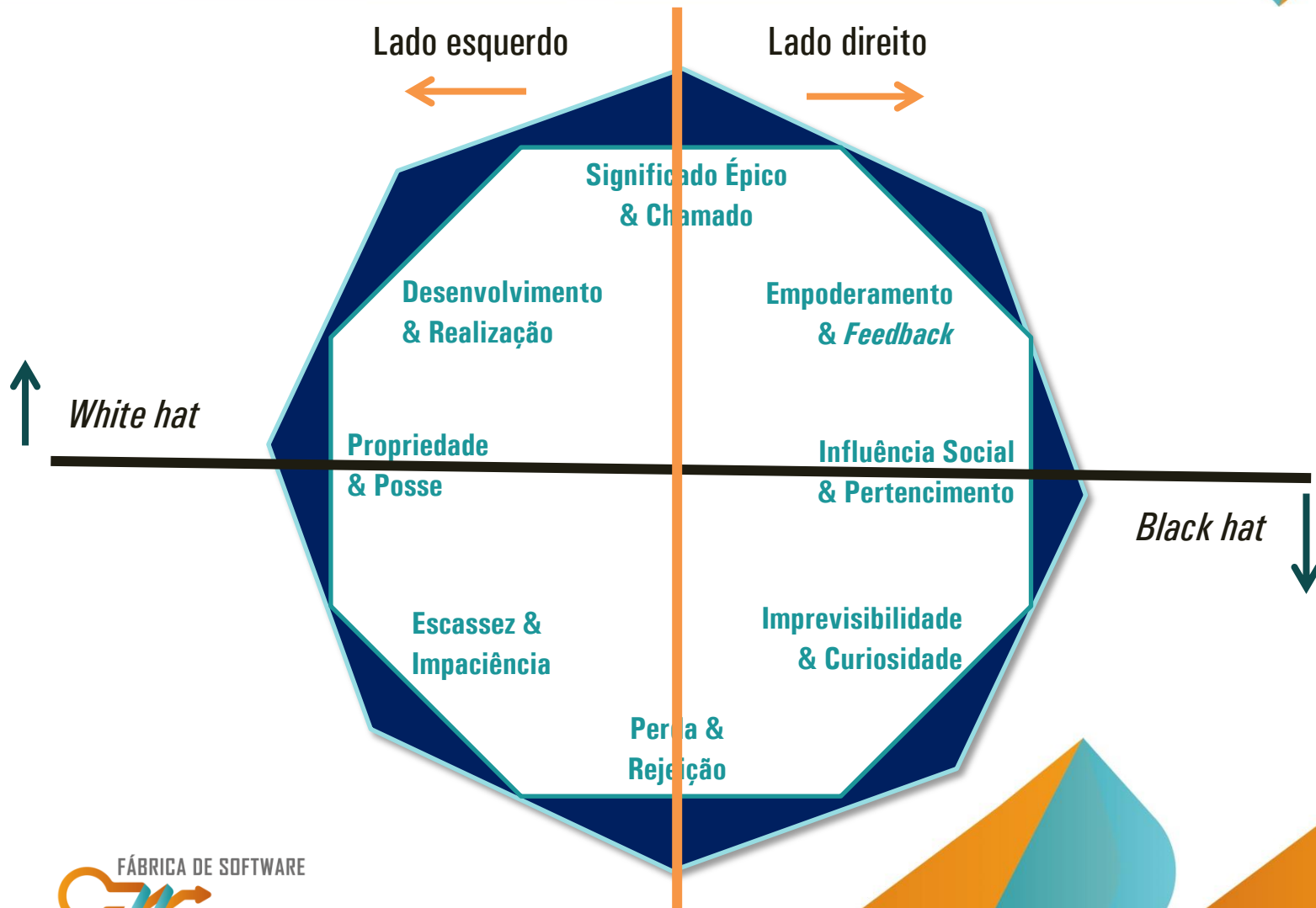
- Criador: Yu Kai Chou
- URL: <http://yukaichou.com/>
- Livro:

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 – Influência Social & Pertencimento



Influência Social & Pertencimento (*Social Influence & Relatedness*) incorpora todos os elementos sociais que conduzem as pessoas no convívio comunitário, incluindo: orientação, aceitação, respostas sociais, companheirismo, bem como a competição e inveja.

Quando você vê um amigo que é surpreendente em alguma habilidade ou possui algo extraordinário, você se torna conduzido para atingir o mesmo nível.

Além disso, nesta MB temos que aproximar pessoas, lugares ou eventos que podem estar relacionados. Se você ver um produto que você lembra da sua infância, o sentimento de nostalgia provavelmente aumentaria as chances de você comprar o produto.

Esta motivação básica é relativamente bem estudada em muitas empresas quando priorizam suas estratégias sociais num ambiente on-line.

Influência Social & Pertencimento – Técnicas

#61 – Mentoria (*Mentorship*)

Quando alguém mais experiente (mentor) orienta um novato com suas tarefas. Muito útil em gamificações que requerem motivação sustentada.

#57 – Vangloriar-se (*Brag buttons*)

#64 – Prateleira de Trófeus (*Trophyshelves*)

Vangloriar-se (*Brag buttons*) é quando uma pessoa de forma explícita e *vocalmente* expressa suas realizações e conquistas, enquanto que um *TrophyShelf* permite ao jogador mostrar implicitamente o que têm feito, mesmo sem falar a respeito.

#27 – Desafio em Grupo (*Group Quest*)

Desafios em grupo são muito eficazes no jogo colaborativo, bem como marketing viral, principalmente quando requerem a participação coletiva, em detrimento da individual, para alcançar um objetivo (*win-state*).

#63 – Tesouro Social (*Social Treasures*)

Tesouros sociais são presentes ou recompensas que só podem ser dadas a você por amigos ou outros jogadores.

#62 – Orgulho Social (*Social Proud*)

O orgulho social é uma ação de esforço mínimo usado na criação de uma interação social. Muitas vezes um simples clique de um botão. Bons exemplos são Facebook Pokes / Likes e 1s do Google.

#58 – Âncora da Conformidade (*Conformy Anchor*)

Cedo nós aprendemos sobre o poder das normas sociais. Esta técnica implementa este efeito em produtos ou experiências mostrando, através de feedbacks, o quanto os jogadores estão próximos de uma convenção social.

#55 – *Water Cooler*

Um lugar para pessoas conversarem de forma aleatória, como um Fórum, etc. Esta técnica implementa uma quebra na rotina estabelecendo um “local” onde as pessoas podem conversar fiado.

Influência Social & Pertencimento – Dinâmica

Dinâmica nº 3:

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