

# Gamificação

## Motivações básicas ou

### *Core drivers*

---

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

# Framework Octalysis

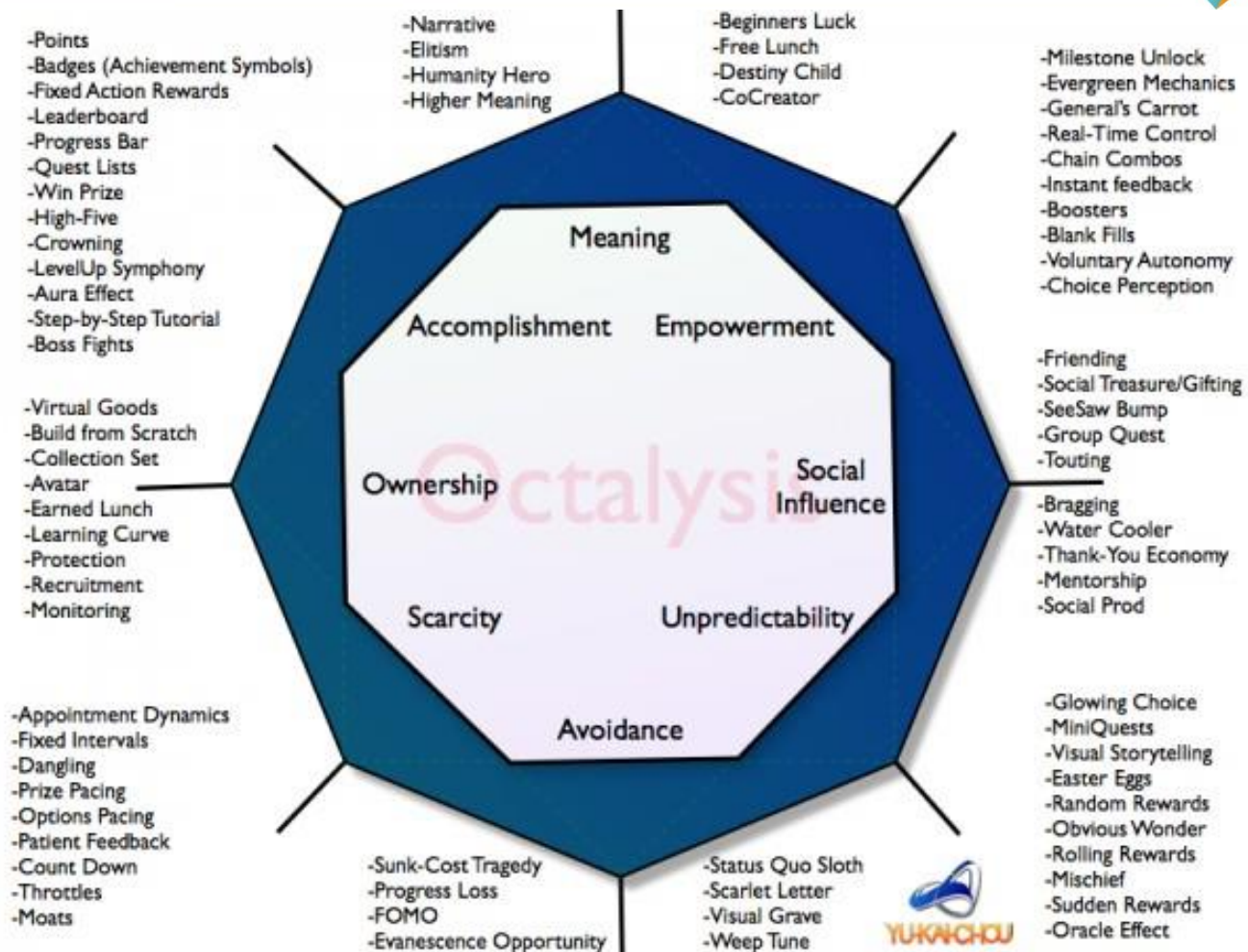
---

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

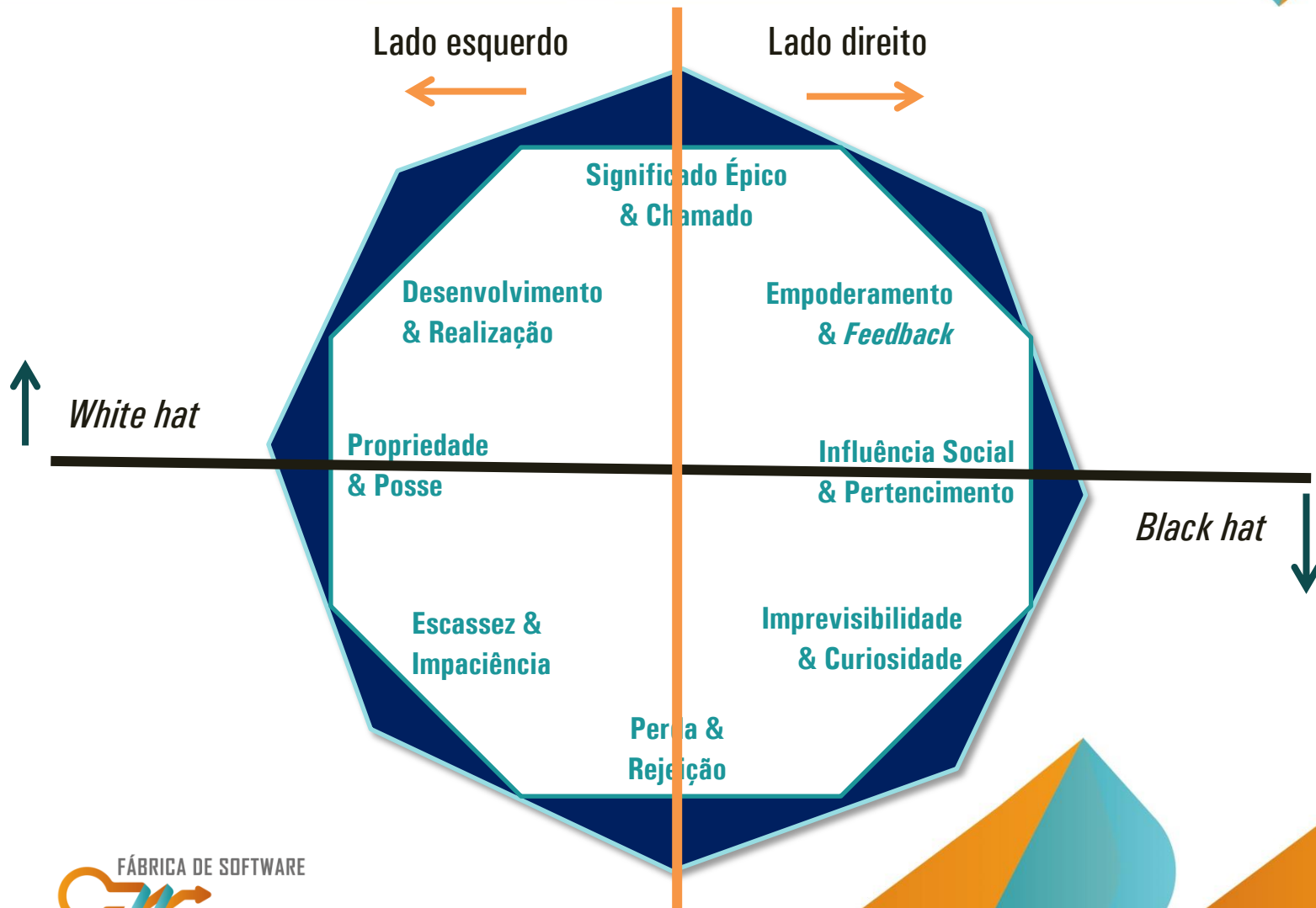
Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou.  
Kindle, 2015.



# 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 – Desenvolvimento & Realização



**Desenvolvimento e Realização** (*Development & Accomplishment*) é quanto o jogador está motivado para fazer progressos, desenvolver habilidades e superar desafios. Aqui o termo “desafio” é relevante, pois ganhar um emblema ou troféu sem desafio não é significativo.

Esta é a motivação básica mais fácil de projetar. Coincidentemente é nela que se encontram a maioria do uso de Pontos, Medalhas e Tabelas de classificação (PBL, do inglês: *points, badges and leaderboards*).

# Desenvolvimento & Realização – Técnicas

---

## #1 – Pontos (*Status Points*)

A pontuação é utilizada para manter a contagem do progresso do jogador.

## #2 – Símbolos de conquista e realização (*Achievement Symbols*)

São emblemas e pode vir de várias formas - estrelas, cintos, chapéus, uniformes, troféus, medalhas, etc. Estes símbolos permitem que o jogador demonstre de maneira clara, tanto para si quanto para os outros, suas conquistas e realizações.

## #3 – Tabelas de classificação (*Leaderboards*)

As tabelas de classificação, também conhecidas como *Ranking*, é um elemento do jogo onde os jogadores são classificados com base num conjunto de critérios. Os critérios são influenciados pelo comportamento dos jogadores nas suas diversas ações. Esta técnica permite tanto uma rápida comparação entre jogadores quanto o delineamento de novos objetivos.

## #4 – Barra de progresso (*Progress Bar*)

Permite ao jogador visualizar claramente o seu desenvolvimento na direção de um dado objetivo. Valores percentuais são os mais utilizados. A unidade de contagem varia de acordo com o objetivo a ser alcançado.

## #28 – Escolhas óbvias (*Glowing Choice*)

As escolhas óbvias (ou reluzentes) apresentam ao jogador uma solução possível para um dado cenário, mesmo que esta não seja a melhor opção. Ela induz os usuários a se sentirem mais inteligentes e competentes durante a fase de entrada no jogo. De forma complementar, esta técnica leva os jogadores na direção certa, apelando para a sua curiosidade.

## #38 – Oasis do deserto (*Desert Oasis*)

O Oasis é verde e suculento sugerindo, inconscientemente, que há um estado objetivo por detrás desta opção.

## #92 – Efeito Estrela do Rock (*The Rockstar Effect*)

Esta técnica induz os jogadores a sentirem como se todo mundo está morrendo de vontade de interagir com eles.



# Desenvolvimento & Realização – Dinâmica

---

## Dinâmica nº 2:

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