

## DOCUMENTO DA GAMIFICAÇÃO

### Requisitos Funcionais

- Sistemas de recompensa
- Barras de progresso
- Níveis
- Metas/ Tarefa
- Colaboração
- Compartilhamento
- Rank
- Medalhas
- Avatar

### Requisitos Não Funcionais

- Curiosidade
- Conexão
- Fantasia

*Requisitos extraídos do artigo:*

[http://wer.inf.puc-rio.br/WERpapers/artigos/artigos\\_WER15/WER15-peixoto.pdf](http://wer.inf.puc-rio.br/WERpapers/artigos/artigos_WER15/WER15-peixoto.pdf)

### Entenda o problema e o contexto

- Quais problemas os catadores estão enfrentando no momento?
  - o Dificuldade em gerenciar um salário mensal;
  - o Desmotivação ao assistir aulas presenciais no SLU.
- Qual o real objetivo?
  - o Introduzir no cotidiano dos catadores o conhecimento sobre gerenciamento financeiro;
  - o Entregar uma ferramenta de fácil manuseio para a gestão de finanças pessoais;
  - o Incentivar e facilitar o acesso a conteúdos sobre gerenciamento financeiro.
- Quem pode ser incluído no projeto de gamificação?
  - o Inicialmente o público alvo serão catadores, e seus familiares, que possuam um telefone celular Android com armazenamento disponível para baixar o aplicativo

### Defina a mecânica do jogo

A gamificação será por meio de distribuição de pontos à medida que atividades forem feitas pelo usuário, existem atualmente três atividades em que o usuário pode ganhar pontos, essas são:

1. Ações de input de dados (cada dia que o usuário adiciona algum gasto ou ganho na carteira do App ele recebe pontos);
2. Atingimento de metas semanais de aulas assistidas;
3. Indicação.

Parte do sistema de recompensas será feita por presentes virtuais e outra parte seria a troca de pontos por cestas básicas, premissa apresentada pelo SDG. O usuário teria níveis mais difíceis a serem conquistados a medida de avançar no curso sobre gerenciamento financeiro do aplicativo e, alinhado com isto, receberia mais pontos pelas suas atividades. Ao completar um número X de pontos acumulados o usuário também receberia medalhas virtuais, que ele pode compartilhar em redes sociais como Instagram, Whatsapp e Facebook. Haverá uma tela para a visualização do progresso no curso do aplicativo e também uma visão mais micro dos pontos, quantos pontos o usuário ganhou de indicação, input de dados e aulas assistidas.

Há também a possibilidade de criar grupos de jogadores, enviando um convite por meio do input do CPF e número de telefone dos outros jogadores, e com isso compartilhar suas informações com eles, nesse grupo de jogadores apenas seus pontos totais serão compartilhados, havendo a possibilidade de ranqueamento com o time da sua preferência.

Número de moedas recebidas por atividades:

1. O usuário começa com 100 moedas
2. Avatar:
  - a. Item: 30 (cabelo, parte de cima, parte de baixo)
3. Indicação: 20
4. Curso: 30
5. Input: 10 por dia