

Universidade de Brasília  
Campus UnB Gama  
Faculdade de Ciências e Tecnologias em Engenharia

Grupo 6 - Wunjo

## Relatório do formulário da análise de players

Brasília  
2024

# Objetivo do documento

Este documento tem como objetivo relatar a análise das respostas obtidas no formulário de identificação de perfis de players, desenvolvido para orientar a elaboração da gamificação do projeto.

O formulário foi aplicado aos estudantes da Faculdade de Ciências e Tecnologias em Engenharia (FCTE), no campus do Gama da Universidade de Brasília (UnB), resultando em um total de 78 respostas. Com base na análise dessas respostas, foram definidos os tipos de players que servirão como base para a estruturação da gamificação do projeto.

# Ferramenta Hexad

Para analisarmos quais perfis de estudantes iremos abordar em nossa gamificação, escolhemos usar como base a ferramenta Hexad, que classifica seis tipos de personalidades para elaborar uma gamificação mais eficiente. Esses perfis são:

## 1. Free Spirit (Espírito livre)

Pessoas motivadas pela liberdade de ação e expressão. Gostam de explorar o sistema, criar, e trilhar suas próprias jornadas.

## 2. Philanthropist (Filantropo)

Indivíduos que desejam participar de algo maior e ajudar os outros sem esperar nada em troca.

## 3. Socializer (Socializador)

Para esses, a interação social é essencial. Valorizam em contribuir com a comunidade e viver experiências em equipe.

## 4. Achiever (Realizador)

São motivados pelo progresso pessoal e pela busca da excelência, sempre tentando alcançar a melhor versão de si mesmos.

## 5. Disruptor (Revolucionário)

Caracterizam-se por desafiar o sistema. Insatisfeitos com o status quo, buscam melhorias e mudanças significativas.

## 6. Player (Jogador)

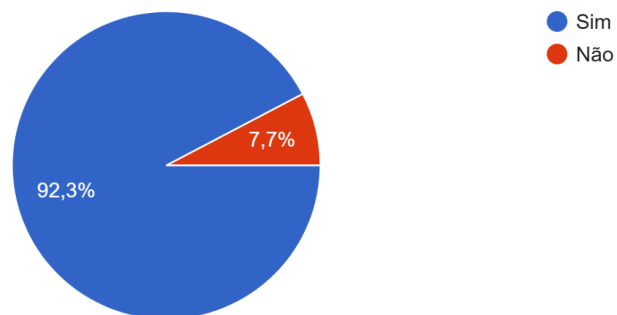
Valorizam recompensas e resultados tangíveis. Geralmente priorizam quantidade sobre qualidade e esperam reconhecimento por suas ações.

# Resultados

## 1. Achiever (Realizador)

A sensação de progresso, como aumentar seu nível ou ver sua pontuação, é uma motivação importante para você?

78 respostas

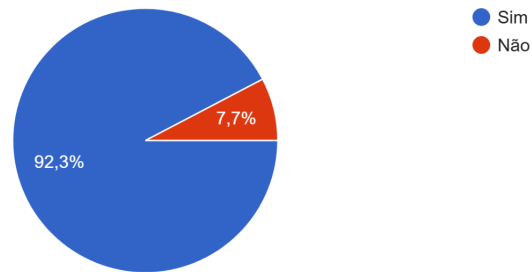


O gráfico mostra que 92,3% das pessoas consideram a sensação de progresso, como aumentar seu nível ou ver sua pontuação, uma motivação importante. O que se alinha ao perfil de um **"Achiever"** no framework Hexad, cujo foco está na busca pela aprendizagem de coisas novas, autodesenvolvimento, e na conquista de metas com maestria.

## 2. Philanthropist (Filantropo)

Você se sente mais motivado ao poder ajudar outros alunos a aprender ou a progredir?

78 respostas



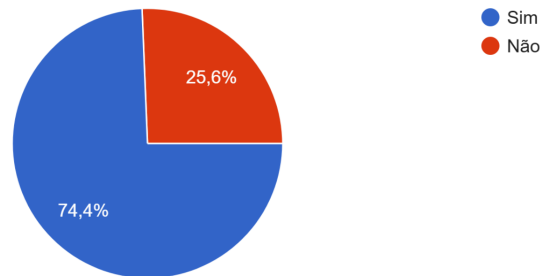
O gráfico mostra que 92,3% dos participantes se sentem motivados ao poder ajudar outros alunos a aprender ou progredir, enquanto apenas 7,7% não compartilham desse sentimento. Essa informação é muito relevante no contexto da gamificação, especialmente em sistemas de tutoria ou aprendizado colaborativo.

Esse comportamento está alinhado com o arquétipo de **"Filantropo"** no framework Hexad. Filantropos são motivados por causas altruístas, gostando de ajudar, compartilhar conhecimento e contribuir para o progresso de outros.

### 3. Player (Jogador)

Você se sente mais motivado a ajudar alguém se tiver algo em troca?

78 respostas



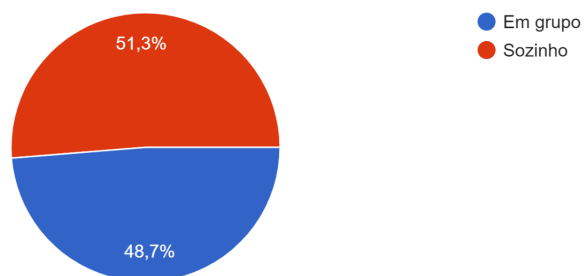
O gráfico revela que 74,4% dos participantes se sentem mais motivados a ajudar alguém se receberem algo em troca, enquanto 25,6% não dependem dessa condição. Esses dados refletem a presença de uma motivação significativa na maioria dos participantes.

Essa característica está associada ao arquétipo "**Player**" no framework Hexad. Esses usuários valorizam recompensas tangíveis ou reconhecimento social por suas contribuições.

## Socializer (Socializador)

Você se sente mais motivado quando tem que trabalhar:

78 respostas



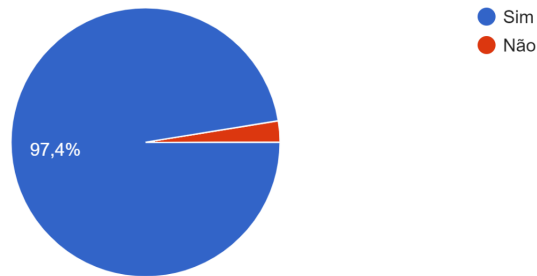
O gráfico mostra que a maior parte das pessoas (51,3%) se sente mais motivada ao trabalhar em grupo, enquanto 48,7% preferem trabalhar sozinhas. Isso se conecta com o perfil de um **"Socializer"** (Socializador), uma pessoa que encontra motivação, energia e satisfação no ambiente social e no trabalho em equipe.

Para um Socializer, o contato com outras pessoas, a colaboração e a troca de ideias são fundamentais para manter o entusiasmo e a motivação, como indica o gráfico, onde a maior parte dos participantes prefere um ambiente de trabalho em grupo.

## 4. Free Spirit (Espírito livre)

Ter autonomia nas suas atividades faz você se sentir mais motivado?

78 respostas



O gráfico mostra que a grande maioria das pessoas (97,4%) acredita que ter autonomia nas suas atividades as faz sentir mais motivadas. Isso se relaciona com a filosofia de **"Free Spirit"** (Espírito Livre) porque um dos princípios centrais dessa ideia é a busca pela liberdade e independência nas ações e escolhas.

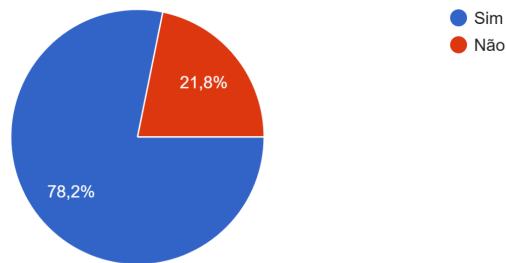
O "Free Spirit" valoriza a capacidade de agir sem restrições externas, permitindo maior autoconfiança e motivação interna. Portanto, o gráfico reflete como a autonomia pode estar diretamente ligada a um aumento na motivação, algo que ressoa com a filosofia do Espírito Livre, que vê na liberdade pessoal uma fonte importante de energia e realização.



## 5. Disruptor (Revolucionário)

Você gosta de ter liberdade para desafiar as regras e explorar o sistema, propondo melhorias?

78 respostas



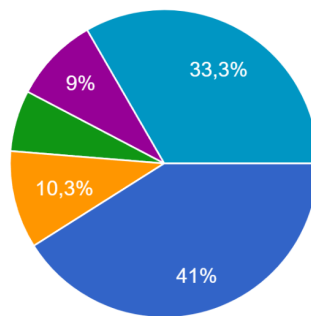
O gráfico mostra que 78,2% dos participantes gostam de ter liberdade para desafiar as regras, explorar o sistema e propor melhorias, enquanto 21,8% não se identificam com esse perfil. Essa informação pode ser muito útil para implementar estratégias de gamificação em sistemas.

Na gamificação, esse comportamento está associado ao arquétipo de jogador conhecido como **"Disruptor"** no framework Hexad. Esses usuários valorizam a autonomia e a capacidade de modificar ou melhorar o sistema, buscando inovação e criatividade.

## 6. Abordando todos

Está chegando o período de matrícula extraordinária da UnB, você e seu amigo querem pegar Cálculo 1 com o melhor professor da faculdade, mas a única vaga disponível, o que você faria nessa situação?

78 respostas



- Sugiro que nos inscrevamos juntos em outra turma de Cálculo 1, mesmo com...
- Proponho um acordo: quem tiver o melhor desempenho em uma prova d...
- Sugiro que façamos uma campanha entre os alunos para que mais vagas...
- Cedo a vaga para o meu amigo, pois sei que ele está mais ansioso pela discipli...
- Fico com a vaga, mas prometo compa...
- Sugiro que negociemos uma solução...

Está chegando o período de matrícula extraordinária da UnB, você e seu amigo querem pegar Cálculo 1 com o melhor professor da faculdade, mas durante a matrícula, vocês se deparam com um ENORME PROBLEMA, na turma só tem 1 vaga disponível, o que você faria nessa situação? \*

- ☒ Sugiro que nos inscrevamos juntos em outra turma de Cálculo 1, mesmo com outro professor, para que possamos estudar e ajudar um ao outro.
- ☐ Proponho um acordo: quem tiver o melhor desempenho em uma prova de Cálculo fica com a vaga
- ☐ Sugiro que façamos uma campanha entre os alunos para que mais vagas sejam abertas na turma, desafiando a limitação do sistema
- ☐ Cedo a vaga para o meu amigo, pois sei que ele está mais ansioso pela disciplina e pode precisar mais dela neste semestre.
- ☐ Fico com a vaga, mas prometo compartilhar todos os materiais e o que aprender com meu amigo para que ele acompanhe o conteúdo
- ☐ Sugiro que negociemos uma solução com a coordenação para liberar mais uma vaga na turma e que possamos cursá-la juntos

O gráfico demonstra que a maioria dos participantes escolheu a opção correspondente ao Socializer (41%), seguido pelo Free Spirit (33,3%), Disruptor (10,3%), Player (9%), e, por último, o Philanthropist (0%), que não obteve nenhum voto.

Dessa forma, observa-se uma maior concentração de respostas no Socializer, com 32 votos, seguido pelo Free Spirit, com 26 votos. Esses dois perfis apresentaram uma discrepância significativa em relação aos outros tipos de players.

# Players escolhidos

Com base nos dados obtidos e na proposta do software solicitado pelo cliente, a equipe Wunjo definiu os perfis de players que servirão como base para a gamificação:

## 1. Free Spirit (Espírito Livre)

Esse perfil destacou-se por sua significativa diferença estatística em relação aos demais:

- 97,4% das respostas favoráveis na pergunta cinco.
- 33,3% na última pergunta, ficando como a segunda resposta mais escolhida.

O Free Spirit combina diretamente com a proposta da aplicação, que busca ser uma plataforma de tutoria livre, permitindo que qualquer aluno faça perguntas sobre qualquer matéria. A gamificação recompensará esse perfil por explorar a liberdade de uso da plataforma. Por sua relevância, será a principal base adotada na gamificação.

## 2. Player (Jogador)

Este perfil obteve:

- 74,4% de respostas positivas na pergunta três.
- 9% na última pergunta.

O Player alinha-se à proposta da aplicação ao incentivar competitividade, com elementos como recompensas (moedas) e sistemas de ranqueamento, atendendo ao desejo do público por reconhecimento e recompensas tangíveis.

## 3. Philanthropist (Filantropo)

Com 92,3% de respostas positivas na segunda pergunta, o Philanthropist se destaca por incentivar uma cooperação ética e saudável entre ajudantes e ajudados. No entanto, não recebeu respostas na última pergunta, indicando menor relevância comparada aos outros perfis. Por isso, será considerado na gamificação, mas não será prioridade na elaboração de estruturas específicas.

### **Menção: Socializer (Socializador)**

Embora tenha obtido a maior porcentagem na última pergunta, o Socializer foi descartado como base para a gamificação. Isso se deve à ambiguidade nos resultados:

- Na pergunta quatro, 51,3% dos participantes indicaram "prefiro trabalhar sozinho".
- Esses dados sugerem resistência dos estudantes do Campus FCTE à interação social necessária para a proposta da plataforma, que depende de colaboração e comunicação.

Essa observação pode indicar um desafio futuro na adoção da plataforma, já que a resistência à socialização pode impactar o acolhimento da aplicação entre os estudantes.