



# JORNADA

# GUIA DO JOGADOR

Instruções da gamificação em RPG

Disciplina: Interação Humano-Computador

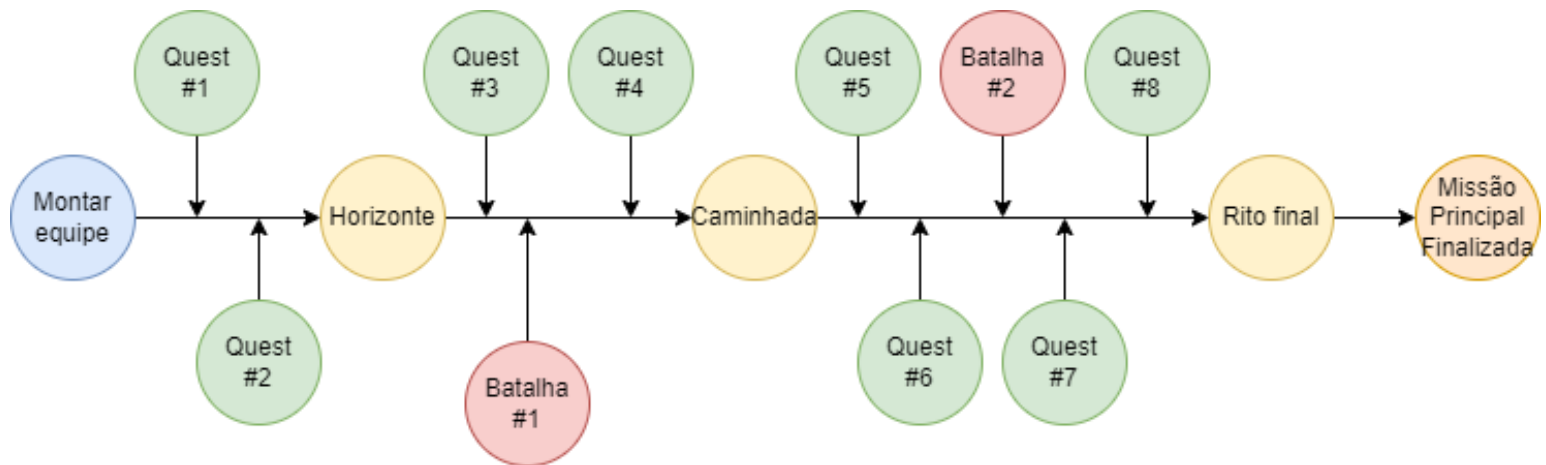
Março 2024





# MODELO RPG

Gamificação utilizando elementos de RPG



## Montar Equipe

Nesta etapa a turma é apresentada a nova dinâmica/organização da disciplina, realizando a introdução e ambientação do modelo RPG. Além de realizar a divisão das equipes e definir o personagem para cada estudante.

### Equipe

- Os grupos serão formados por 5 ou 6 estudantes, onde cada um assumirá personagem, podendo haver repetição;
- Inicialmente cada personagem está no nível 0 (zero), sem nenhuma habilidade. É possível fazer o upgrade das habilidades de cada personagem a partir do desbloqueio conforme o valor de moedas que serão adquiridas com a conclusão de quest e missões.

### Estudante

- O estudante será representado por um personagem da sua escolha: Cavaleiro / Cavaleira; Mago / Bruxa; Arqueiro / Arqueira; Sacerdote / Sacerdotisa.
- O personagem escolhido não pode ser alterado durante o semestre
- O estudante poderá chegar até o nível 20, sendo necessário 50 pontos de experiência (XP) para subir de nível. Para ser aprovado o estudante precisa estar pelo menos no nível 10 (dez).



# HABILIDADES

- Cada personagem possui um conjunto de 3 habilidades que podem ser utilizadas nas batalhas e, a critério do Oráculo (professor), em outros momentos do jogo;
- Estas habilidades são desbloqueadas a partir das moedas de cada jogador. Habilidades de nível 1 e 2 custam 30 moedas e habilidades de nível 3 custam 40 moedas;
- Durante as batalhas, cada time poderá utilizar duas habilidades;
- Cada vez que as habilidades são utilizadas ele sofre um *downgrade*;
- As habilidades funcionam de forma excludente, por exemplo, personagem no nível 2 só pode utilizar a habilidade de nível 2;
- Os personagens cavaleiros, arqueiros e sacerdotes utilizam suas habilidades depois que os dados são jogados. E os magos só utiliza suas habilidades depois que é realizada a pergunta.



## Cavaleiro/Cavaleira Descrição

### 1 - Jogue novamente

O jogador pode solicitar que os dados sejam jogados novamente, podendo solicitar tanto para sua equipe jogar quanto para a equipe novamente, adversária.

### 2 - Cura vida

Caso a equipe acerte a pergunta, ela cura os pontos de vida conforme a quantidade informada nos dados. Não é para jogar os dados novamente, é para utilizar o valor informado antes de a pergunta ser realizada.

### 3 - Menos 1

Exclui um adversário por uma rodada, desta forma a pessoa excluída na rodada não poderá contribuir com a resposta.



# HABILIDADES

## Mago/Bruxa

### Descrição

1 - Pergunte novamente

Possibilita que o membro solicite que a equipe adversária realize uma nova pergunta, ignorando a que foi feita anteriormente.

2 - Exemplifique

A equipe adversária terá de fazer uma explicação sobre a pergunta, dando mais detalhes, e se possível fornecer um exemplo válido.

3 - Anotei aqui

O aluno poderá consultar anotações físicas (caderno) para auxiliar na resposta das perguntas.



## Arqueiro/Arqueira

### Descrição

1 - Dano trocado

Caso a equipe erre a pergunta, ambos os times que estão na batalha perdem pontos de vida.

2 - O escolhido

O aluno escolhe um membro da equipe adversária que será o único responsável por responder à pergunta.

3 - Bloqueio geral

A equipe adversária fica impedida de realizar a pergunta naquela rodada.

## Sacerdote/ Sacerdotisa

### Descrição

1 - Cura 5

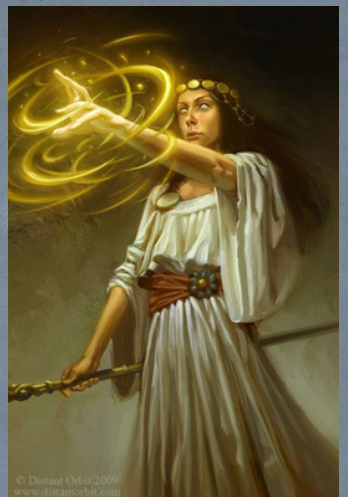
Aumenta 5 pontos de vida da equipe.

2 - Divide aí

Divide o dano recebido pela metade. O valor deve ser arredonda para cima no caso de a divisão não ser exata.

3 - Dano turbinado

Aumenta o valor do dano em 1/3.





# MISSÃO PRINCIPAL

- A missão principal consiste no desenvolvimento de um trabalho que ocorrerá durante o semestre. Para que a missão principal possa ser iniciada, a equipe precisa realizar pelo menos uma *quest*.
- A conclusão de cada etapa da missão principal desbloqueia a próxima, sendo que para o desbloqueio da primeira etapa é preciso realizar pelo menos uma *quest*, como citado anteriormente.
- Cada etapa da missão principal fornece 150 pontos de experiência e 25 moedas, oferecendo no total 450 pontos de experiência e 75 moedas. Ao realizar a missão, cada membro que participou ganha as 25 moedas e os pontos de experiência, que variam conforme o desempenho.
- A jornada é dividida em 3 etapas principais:
  - **Horizonte** - etapa introdutória, é o primeiro ponto de controle.
  - **Caminhada** - etapa secundária, é o segundo ponto de controle.
  - **Rito final** – última etapa, corresponde à apresentação final do projeto.
- A '**Missão Principal Finalizada**' é o encerramento da disciplina, período para fechamento de notas, menções e demais burocracias.

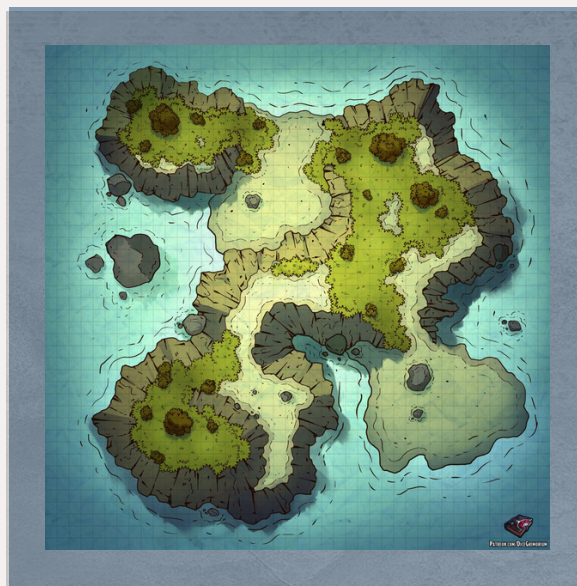
## MISSÃO SECUNDÁRIA (*QUEST*)

- As *quests* aconteceram entre as etapas das missões principais. A missão secundária pode ser entendida como qualquer atividade de uma disciplina que não corresponda a entrega ou desenvolvimento do projeto principal (missão principal).
- Cada atividade gera até 50 pontos de experiência e 5 moedas, a experiência varia conforme o desempenho na *quest*.

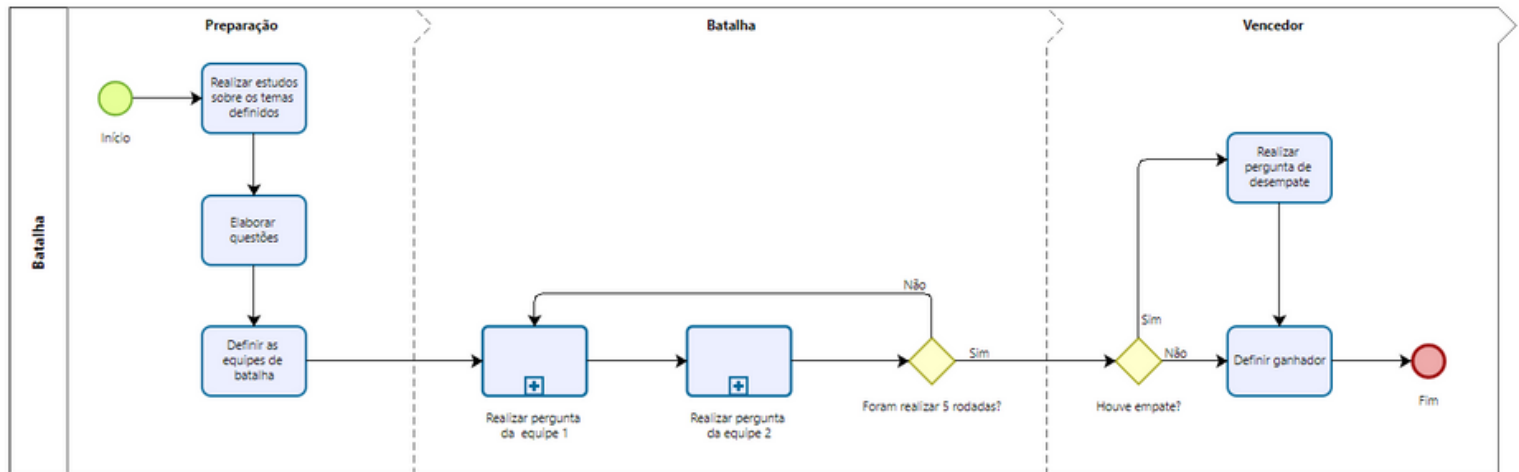
# TERRITÓRIOS

Os territórios são analogias às áreas de conhecimentos que serão exploradas durante a disciplina. Cada tema que precisa ser desenvolvido na disciplina pode ser tratado como um território a ser explorado / descoberto pelas equipes e jogadores.

Os territórios conquistados serão utilizados nas *quests*, batalhas e missões principais.



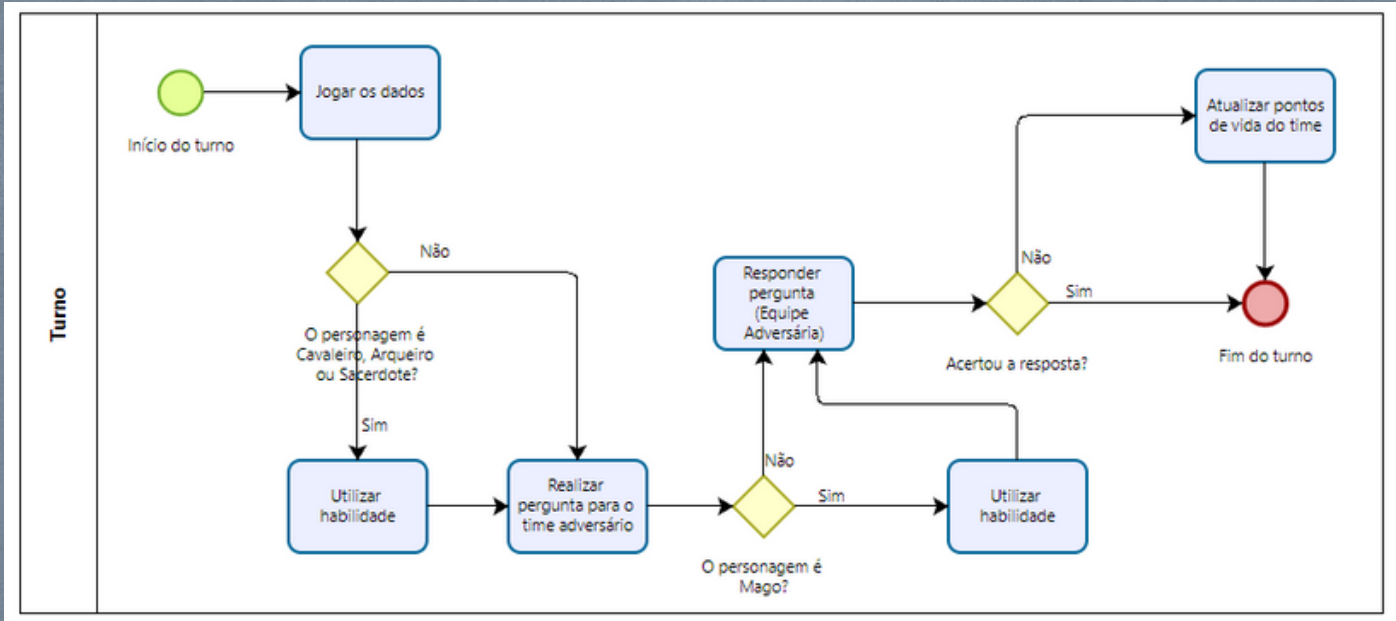
# BATALHA



- A batalha ocorre em três etapas:
  - **Primeira etapa** seria um momento de preparação, onde os alunos realizam estudos e elaboram perguntas em equipe, essa etapa pode ocorrer fora de sala de aula e/ou durante uma *quest*.
    - Cada equipe elabora cerca de 5 perguntas.
  - A **segunda etapa** corresponde ao momento de batalha.
  - A **última etapa** consiste na definição dos vencedores.
    - A equipe que ficou com mais pontos de vida após as rodadas é considerada a vencedora.
    - O número de rodadas é determinada pelo Oráculo.
    - Em caso de um empate o Oráculo faz uma pergunta para as equipes e quem responder primeiro de forma correta ganha.
    - Neste momento não será possível utilizar nenhuma habilidade.



# BATALHA



- A **segunda etapa** é composta por 5 rodadas, com dois turnos. Cada equipe possui um total de 50 pontos de vida e esse score é alterado a cada rodada. A rodada consiste em ambas equipes realizarem as perguntas, uma para a outra.
  - A batalha gera 75 pontos de experiência para o vencedor e o time perdedor leva  $(75 - (\text{pontos restantes do time adversário} - \text{pontos da equipe}))$  de experiência, além de 20 moedas.
  - A equipe que irá fazer a pergunta joga os dados (2 dados de 6 lados), faz a pergunta e a equipe adversária responde. Caso a equipe não responda à pergunta, ela perde os pontos indicados nos dados.
  - Durante a batalha, os alunos podem usar até duas habilidades de seus membros, em que os perfis cavaleiro, sacerdote e arqueiro só utilizam suas habilidades após jogar os dados e, apenas o mago pode utilizar as suas habilidades depois que a pergunta for feita.







**Em caso de dúvida, entre em contato!**

- Prof. Sergio A. A. Freitas  
sergiofreitas@unb.br
- João Vitor Lopes de Faria  
vitor.lopes@aluno.unb.br



## **Contato**

 [www.cedis.unb.br](http://www.cedis.unb.br)  [cedis@unb.br](mailto:cedis@unb.br)

 Campus FGA, UnB, Brasília - DF.