|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mecânicas e Componentes da Dinâmica** | | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DCM2-DEF01** | | **Cód. da dinâmica:** | [DEF01](https://drive.google.com/file/d/1SXmUkRmMEt0CLarwEMv6VxSXWNOtpnUw/view?usp=sharing) | | | | |
| **Dinâmica** | **Mecânicas** | **Componente** | **Descrição[[1]](#footnote-0) do componente** |
| Restrições | * Desafios * Feedback | Relógio apresentando o tempo faltante |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Delineamento do comportamento-alvo definido pela dinâmica[[2]](#footnote-1)** | | | | | | | | |
| **Cód.[[3]](#footnote-2)** | **Interação** | **Público-alvo** | **Entidade** | **Ação** | **Reação /Feedback** | **Momento (ação)** | **Momento (reação/feedback)** | **Observação** |
| **IW01** | Apresentação do exercicio | Estudante | Missões | Ler | Apresenta o desafio | No início da atividade | Imediata |  |
| **IW02** | Escrever coordenada | Estudante | campo em branco | Escrever coordenada | Aviso se escreveu coordenada incorreta/correta | Qualquer momento | Imediata | A interação deve ser repetida até preencher todos os campos em branco do exercício |
| **IW03** | Reber notificação | Estudante | Sistema de notificações | Receber notificação | Caso erre 3 vezes consecutivas, poderá receber uma dica do mascote | Após 3 erros consecutivos | Imediata |  |
| **IW04** | Solicitar ajuda | Estudante | Mascote da escola | Enviará mensagem |  | Qualquer momento | Imediata | O estudante pode solicitar ajuda do mascote da escola |
| **IW05** | Finalizar exercício | Estudante | Exercício | Finalizar | Ser finalizado | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante responder todos os campos da coordenada. |
| **IW06** | Finalizar exercício | Estudante | *Storyteller* | Finalizar | Apresentar mensagem de congratulação como “Bom trabalho!!!” | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante responder todos os campos da coordenada. |
| **IW07** | Finalizar exercício | Estudante | Pontos | Finalizar | Dar ponto | No final da atividade | Imediata | O ponto é ganho pelo estudante ao terminar o exercício |
| **IW08** | Finalizar exercício | Estudante | Sistema | Finalizar | Apresenta mensagem de erro como “Falta preencher uma coordenada” | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante responder todos os campos da coordenada. |

1. Descrição do componente de jogo que implementa as mecânicas e a dinâmica que está indicadas na fila da tabela [↑](#footnote-ref-0)
2. Dinâmicas de jogo mudam as ações do comportamento-alvo e também adicionam novas interações na sequência original. Os componentes definidos pela dinâmica são agora entidades parte do sistema gamificado e eles interagem como parte do comportamento-alvo. Assim, por exemplo, no início da sessão de aprendizagem, o público-alvo pode interagir com o componente missão enxergando o desafio da missão, enquanto o componente missão age mostrando a meta a ser alcançada na sessão de aprendizagem [↑](#footnote-ref-1)
3. Cód. é o identificador único da interação descrita em cada linha da tabela [↑](#footnote-ref-2)