|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mecânicas e Componentes da Dinâmica** | | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DCM2-DEF01** | | **Cód. da dinâmica:** | [DEF01](https://drive.google.com/file/d/1wevLyuJoedCmTDNWrlrFGjIaxch_xxq_/view?usp=sharing) | | | | |
| **Dinâmica** | **Mecânicas** | **Componente** | **Descrição[[1]](#footnote-0) do componente** |
| Emoções | * Desafios * Feedback | Missões  Storyteller |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | Reber notificação | Estudante | Sistema de notificações | Receber notificação | Mostrar evento feito | Qualquer momento | Imediata |  |
| **IW03** | Solicitar ajuda | Estudante | *Storyteller* | Enviará mensagem | Responder mensagem | Após 3 tentativas | Imediata | O estudante receberá dica do tutor se errar 3 vezes consecutivas |
| **IW04** | Finalizar exercício | Estudante | Exercício | Finalizar | Ser finalizado | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante acertar a cesta. |
| **IW05** | Finalizar exercício | Estudante | *Storyteller* | Finalizar | Apresentar mensagem de congratulação como “Bom trabalho!!!” | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante acertar duas cestas consecutivas. |
| **IW06** | Finalizar exercício | Estudante | Pontos | Finalizar | Dar pontos | No final da atividade | Imediata | O ponto é ganho ao acertar a cesta. |
| **IW07** | 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 escrever as coordenadas da cesta ou coordenadas da bola. |

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)