|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mecânicas e Componentes da Dinâmica** | | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DMC-DME01** | | **Cód. da dinâmica:** | [DME01](https://drive.google.com/file/d/1MMMVZ21xFYx4SjvRywPkSbqXJdtx7qA1/view?usp=sharing) | | | | |
| **Dinâmica** | **Mecânicas** | **Componente** | **Descrição[[1]](#footnote-0) do componente** |
| Narrativa | Desafios  Feedback | Storyteller |  |
|  |  |  | O componente *storyteller* implementá as mecânicas de desafios e feedback para conseguir satisfazer as características da dinâmica de Narrativa indicadas na dinâmica “[DME01](https://drive.google.com/file/d/1MMMVZ21xFYx4SjvRywPkSbqXJdtx7qA1/view?usp=sharing)”. Assim, o componente storyteller irá emitir mensagens motivacionais como parte do *feedback*. Por exemplo "*uma das coordenadas precisa ser corrigida* *para completar a atividade*” e "*tente novamente, você vai conseguir*". E também conduzirá ao jogador (estudante) a cumprir as tarefas do jogo, estimulando a perseverar e conquistar o campeonato de basquete. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | 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 |
| **IW02** | Reber notificação | Estudante | Sistema de notificações | Receber notificação | Caso erre 3 vezes consecutivas, poderá receber uma dica do mascote | Após 3 erros consecutivos | Imediata |  |
| **IW03** | 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. |
| **IW04** | Finalizar exercício | Estudante | *Storyteller* | Finalizar | Apresentar mensagem de congratulação como “Bom trabalho!!!” | No final da atividade | Imediata | A interação é efetuada quando o estudante concluir as coordenadas da cesta de basquete |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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)