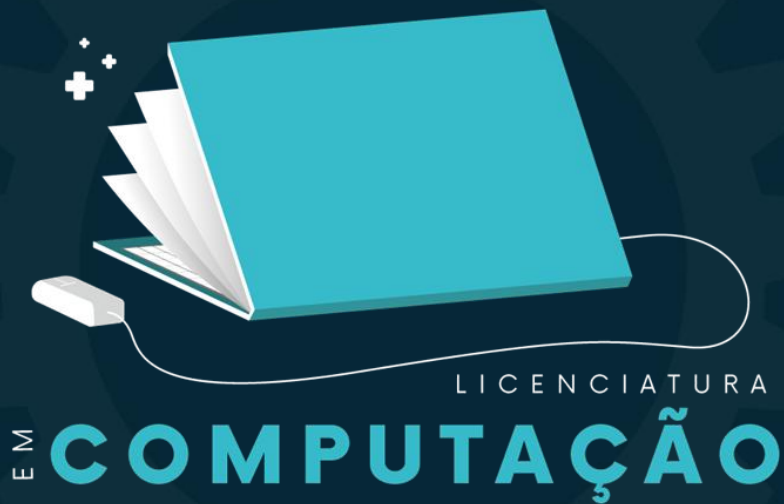


# Projeto centrado no Jogador



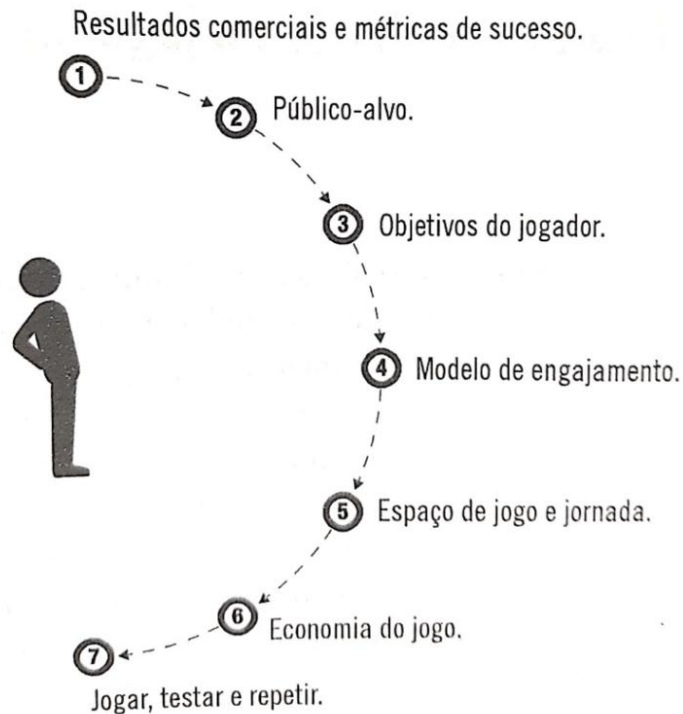


# Projeto centrado no jogador

- **Experiências são encontros pessoais que perduram e impactam profundamente nossas percepções, constroem nosso conhecimento e direcionam nossas ações.**
  - Em soluções gamificadas, a experiência do jogador é projetada como uma **jornada** e acontece em um espaço de jogo no mundo físico ou virtual.
  - É **desafiador** projetar a experiência do jogador.
  - **Design de experiência** depende das seguintes disciplinas: filosofia do projeto, ciência comportamental e sistemas emergentes.

# Processo de *Design* de Experiência do Jogador

- O processo de *design* de experiência do jogador fragmenta as fases envolvidas na criação de um aplicativo gamificado e estrutura as tarefas em uma ordem lógica.
  - Concentra o *design* no alcance dos objetivos pelo jogador, reduzindo a quantidade de tempo e os riscos envolvidos no projeto de uma solução gamificada.





# Processo de *Design* de Experiência do Jogador

- Gamificação diz respeito a compreender os objetivos e as motivações dos participantes e a projetar uma experiência capaz de inspirá-los a atingir seus objetivos.
- Criar uma solução gamificada que envolva as pessoas em nível emocional exige que a empresa tenha profundo conhecimento de seus clientes.
  - Faz necessário um [processo de descoberta](#).
- O *design* de experiência gamificado deve construir soluções de baixo para cima, por meio de um processo chamado [filosofia do projeto](#).
  - Os *designers* são empiristas, ou seja, eles identificam as necessidades subjacentes, às vezes ocultas, dos usuários como base para compreender o que é preciso para resolver um problema.
  - Coletam muitas informações, buscam relações e sintetizam uma resposta.



# Aplicando o Conceito de Filosofia do Projeto

- A filosofia de projeto é uma abordagem de inovação centrada no ser humano, que usa o *kit* de ferramentas do *designer* para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades tecnológicas e os requisitos para o sucesso do negócio.
  - Os princípios da filosofia de projetos podem ser aplicados a diversos problemas e são capazes de ampliar as abordagens convencionais para a solução de problemas.
  - Os *designers* de experiências gamificadas devem ficar atentos aos *softwares* de *design* tradicionais.
    - No desenvolvimento de *softwares*, um dos tratamentos mais comuns para solucionar problemas é a **decomposição**, ou seja, divide um problema grande em pequenos que podem ser resolvidos mais facilmente. Depois, reúne todas as pequenas soluções, formando uma resposta para o problema principal.
    - Solução adequada para problemas de *softwares*, mas não é a melhor a ser aplicada no *design* de experiências gamificadas, pois **não considera o engajamento e/ou a motivação dos indivíduos.**



# Aplicando o Conceito de Filosofia do Projeto

- Os *designers* de *softwares* criam programas úteis e eficientes, mas não quando se trata de estimular os usuários.
  - Por isso, a filosofia do projeto é importante na gamificação.
- A filosofia de projeto é um **processo intensamente humano**, logo a gamificação precisa começar com uma **abordagem centrada no jogador**.
  - Os profissionais devem iniciar o trabalho **explorando os objetivos e as motivações dos participantes**, antes mesmo de considerar como aplicar as soluções.
- Em segundo lugar, os *designers* devem ser “**intuitivos para reconhecer padrões**”, por meio de abordagem **empírica**: explorando, coletando dados e reconhecendo padrões relacionais para compreenderem a natureza do problema a ser solucionado.
- Em terceiro lugar, a filosofia de projeto deve ser usada para “**construir ideias**”, pois as soluções gamificadas devem ser aprimoradas com o tempo.
- Em quarto lugar, a solução precisa ser “**emocionalmente significativa**” para envolver os jogadores.
- Por fim, devem expressar o que os usuários querem dizer por meios que vão além de **palavras e símbolos**, para criar experiências significativas.



# Aplicando o Conceito de Filosofia do Projeto

- Com *designers* de experiências competentes, as ferramentas de gamificação podem ser poderosas para motivar as pessoas a atingirem os objetivos.
- Vamos compreender o processo de *design* de experiência do jogador na gamificação, incorporando a *expertise* da área de filosofia de projetos.



## Passo 1: Definindo os resultados esperados e métricas de sucesso

- Para criar uma ferramenta de gamificação, a primeira regra é **identificar os resultados** que se deseja alcançar, tanto nas empresas quanto no ensino.
  - Muitas pessoas ficam encantadas com os conceitos de gamificação, querem usar, mas esquecem o principal, que é atingir um objetivo claramente definido.
- Uma vez definida a necessidade que poderá ser atendida pela gamificação, o próximo passo é **definir as metas e as métricas** para avaliar o sucesso, em detalhes.
- Destaca-se que os resultados estabelecidos devem ser realistas, alcançáveis e claramente explícitos, além de incluir métricas para a avaliação do sucesso.





## Passo 2: Definindo o Público Alvo

- **É fundamental definir o público alvo para qualquer solução gamificada.**
  - Para estabelecer limites em torno de um grupo de pessoas que se precisa envolver.
  - Isso limita o número de diferentes tipos de jogadores que precisam ser considerados na solução e, desse modo, direciona e guia as decisões relativas ao *design*.
- **A coleta de informações ajuda os *designers* de experiência a compreender a demografia do público alvo: gênero, faixa etária, renda, localização e outros fatores que possam influenciar na motivação dos jogadores.**
  - Pode oferecer um público alvo heterogêneo.
- **Necessário explorar o público alvo.**
  - Aprender tudo sobre os componentes.
  - Compreender as motivações do público alvo permite que os *designers* engajem o maior número de participantes.
  - Quanto mais conhecerem e entenderem a personalidade dos jogadores, mais provável que eles definam as motivações e objetivos adequadamente.



## Passo 2: Definindo o Público Alvo

- É importante criar *personas* para os jogadores.
  - Indivíduo imaginário que abriga alguns traços de caráter comuns de um grupo de pessoas.
- Cada grupo tem diferentes objetivos e motivações, porém, à medida que *personas* fictícias são criadas para representá-los, torna-se mais fácil identificar suas metas e seus estímulos pessoais.
  - A partir daí, é possível manter discussões focadas acerca de cada personagem.



## Passo 3: Definir os Objetivos dos Jogadores

- Por fim, deve-se definir os objetivos dos jogadores.
- Nem sempre os objetivos dos jogadores estão completamente alinhados.
  - O importante é focar naqueles que se cruzam, ou seja, nas **metas compartilhadas**.
- Com frequência, os objetivos são declarados de maneira diferente pelos jogadores.
- A área de intersecção – ponto central para a gamificação – define o espaço oportuno para envolver os jogadores de modo que eles alcancem seus objetivos e, ao mesmo tempo, para que as empresas/escolas atinjam suas metas.



# Atividade

- Proponha um *software* gamificado para educação ou empresa. Para isso, definam 1) os resultados esperados e métricas de sucesso; 2) o público alvo e 3) os objetivos dos jogadores.
- Responda na tarefa aberta no AVA.



# Bibliografia

- **BURKE, Brian. Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. DVS Editora, São Paulo, 2015.**