

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

Um framework java para gamificação

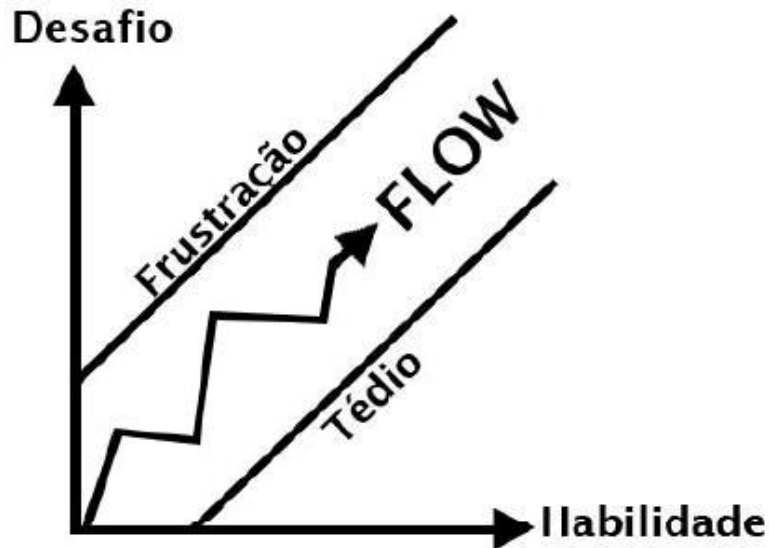
Krishna Campos

Agenda

- ▶ 1 - Design de jogos
- ▶ 2 - Gamificação
- ▶ 3 - Problema
- ▶ 4 - Objetivo
- ▶ 5 - Resultado
- ▶ Análise competitiva
- ▶ Framework

1 - Design de jogos

- ▶ Os jogos são competições que envolvem regras praticadas entre duas ou mais pessoas que despertam reações humanas.
- ▶ Teoria do Flow (Fluxo)



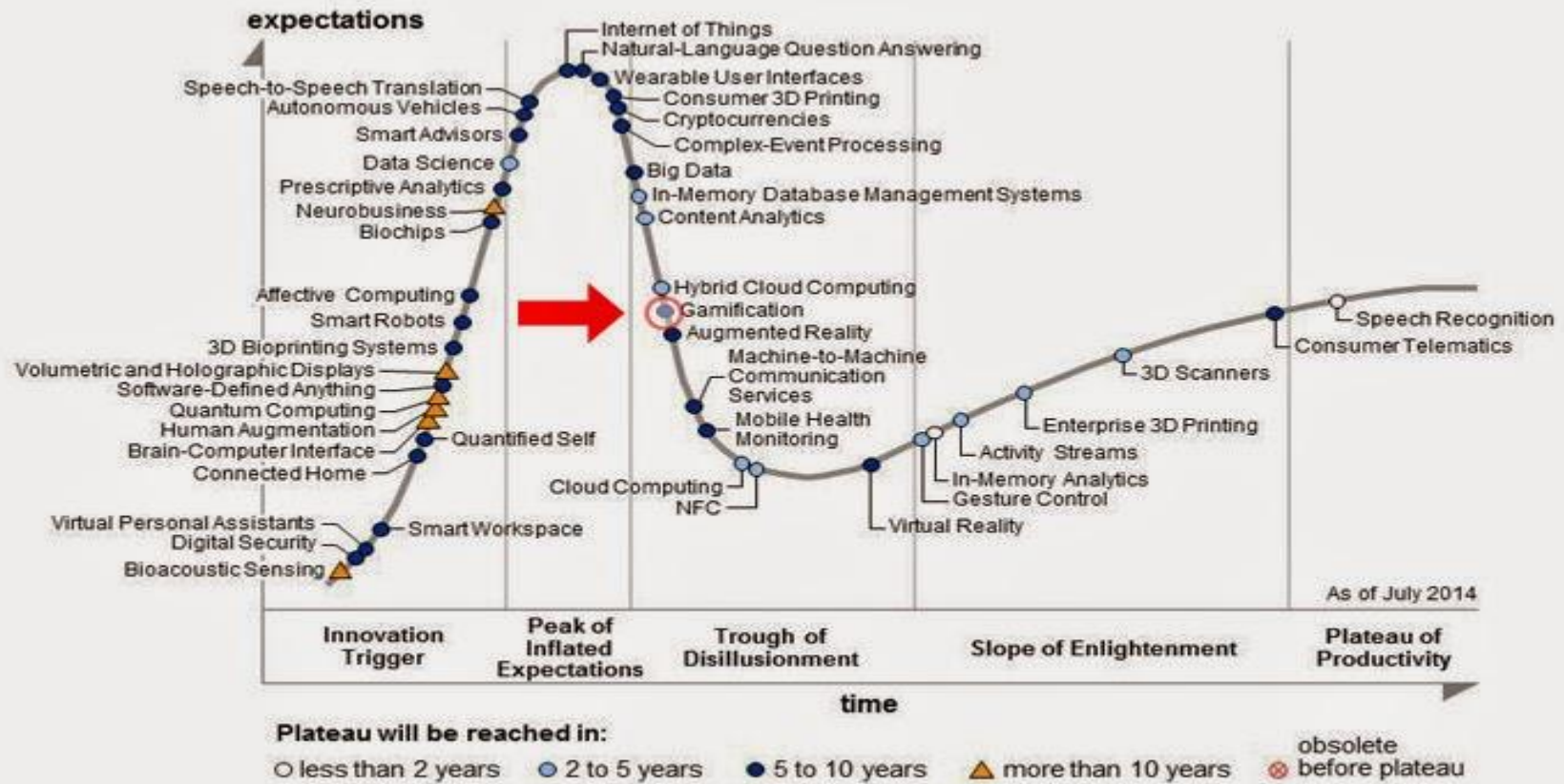
1 - Design de jogos

- ▶ O design de jogos é uma disciplina que estuda o processo de construção e modelagem de jogos.
- ▶ É estudado em design de jogos a estrutura do jogo e as reações que a utilização de cada elemento causa nos jogadores durante o andamento do jogo.

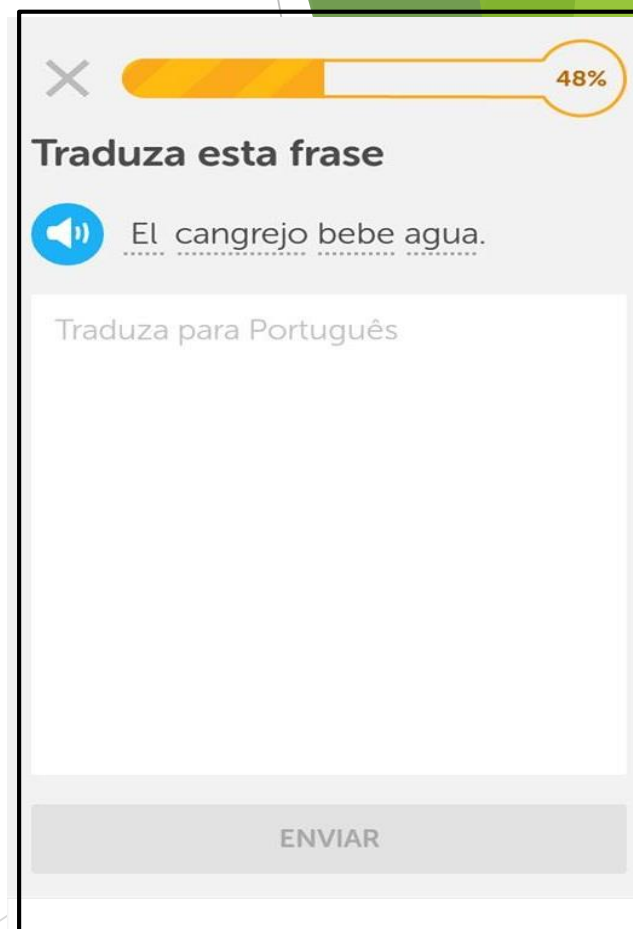
2 - Gamificação

- ▶ A Gamificação é uma metodologia que utiliza elementos conhecidos do design de jogos em outros contextos diversos.
- ▶ O objetivo da adoção da Gamificação é aproximar a reações observadas durante a realização de atividades do cotidiano àquelas observadas em um jogo, gerando maior engajamento e motivação.

Hype cycle - 2014



Duolingo



3 - Problema

- ▶ Existe uma escassez de ferramentas para desenvolvedores que desejam construir um novo aplicativo ou plataforma adotando a metodologia.

4 - Objetivo

- ▶ Comparar plataformas gamificadas
- ▶ Implementar um framework java swing de gamificação

5 - Resultado

Análise competitiva

	Pontos	Badges	Barra de Progresso	Níveis	Avatar	Skills	Radar de Habilidades	Objetivos	Leaderboard
Duolingo	X	X	X	X				X	X
SuperBetter	X		X	X		X		X	
Saraiva Prepara	X		X	X				X	X
Chore Wars	X	X		X	X	X		X	
LifeBit	X	X	X	X				X	X

5 - Resultado Framework

- ▶ Usuário
- ▶ Pontos
- ▶ Avatar
- ▶ Radar de Habilidades
- ▶ Badge
- ▶ Objetivo
- ▶ Ranking
- ▶ Nível
- ▶ Barra de progresso