

D

## Aula 4

### Estratégias de Gamificação e Engajamento no Design

Prof. Victor Moreira



1/27

1

D

### Estratégias de engajamento

1/27

2

D

### Estratégias de engajamento

- O engajamento ocorre quando um usuário realiza ativamente uma ação com um conteúdo em uma plataforma
- Engajamento (métricas) e motivação (personas)

1/27

3

D

### Estratégias de engajamento do *marketing*

- 1. Ter um conteúdo relevante
- 2. Estimular compartilhamento e conversas dentro ou fora da aplicação
- 3. Aproveitar *trends* e datas comemorativas



Elonabsl/Shutterstock

1/27

4

D

### Estratégias de engajamento para educação e negócios

- Desenvolvimento da criatividade, autonomia e colaboração
- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais
- Desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas
- Exercício das capacidades cognitivas, entre elas, a memória e a concentração

1/27

5

D

### Estratégias de engajamento para educação e negócios

- Maior participação dos estudantes em sala de aula
- Maior interação e diálogo entre os colegas
- Maior retenção do conteúdo
- Melhora no desempenho nas avaliações

1/27

6

D

### Benefícios para os professores

- Facilidade na segmentação do conteúdo que será trabalho em aula
- Feedback instantâneo do aprendizado
- Possibilidade de trabalhar um conteúdo multidisciplinar

7

D

### Gamificação e engajamento em empresas

- Geração de sentimentos de motivação, conquista e confiança
- Aumento da produtividade
- Engajamento nas atividades do dia a dia do negócio
- Melhoria na comunicação entre colaboradores
- Motivação para cumprir metas

8

D

### Gamificação e engajamento em empresas

- Desenvolvimento das *soft skills*, como criatividade, assertividade e resiliência
- Estímulo à competição saudável
- Possibilidade de mensuração do desempenho
- Entrega de feedbacks instantâneos e constante de melhoria

9

D

### Loops de engajamento e elementos de gamificação

10

D

### Pontos, placar e ranking

- Visualizar progresso
- Feedback



11

D

### Conquistas e medalhas

- Incentivo para cumprir tarefas
- Status



12

**Desafios e missões**

- Força motriz
- Missões como guia para novatos
- Contexto narrativo

13

**Loops de engajamento**

- Tarefa-Realização-Recompensa
- Deve ser imperceptível

14

**Personalização**

- Avatar
- Itens
- Contextos

15

**Reforço e feedback**

- Promove a comunicação
- Localização/status
- Resultados

16

**Regras**

- Definem as leis
- Condições de vitória e derrota
- Precisam fazer sentido

17

**Exemplos de projetos gamificados**

18

D

### Duolingo

- Ensino de línguas
- Ambiente gamificado
- Feedback rápido
- Passo a passo
- Incentivo animado



Duolingo

19

D

### Aprendendo

- Interface simples
- Ação e feedback



20

D

### Feedback e incentivo

- Resultado em pontuação
- Recompensas (XP)
- Arte de incentivo



21

D

### Interface

- Sensação de progresso
- Pontos, medalhas e ranking



22

D

### Reportando

- Ícones
- Familiaridade



Denniz/Shutterstock

23

D

### Ícones no mapa

- Situações
- Outros usuários



Denniz/Shutterstock

24

**Habitica**

- RPG
- Construção de avatar
- Lista de afazeres
- Pontos, níveis e *ranking*
- Adicionar tarefas
- Metas – missões
- Personalização



Fonte: Moreira, 2022.

25

**Metaverso**

26

**O conceito de metaverso**

- Neal Stephenson, em 1992, publicou um romance intitulado *Snow Crash*
- Ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual na internet

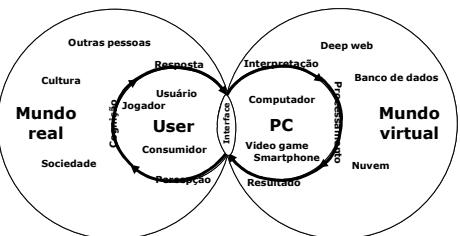
27

**O seu avatar no metaverso**

- Neal Stephenson também utilizou o termo **avatar** para designar a representação de um humano no ciberespaço
- Criação do avatar
- Personalidade do avatar? Ou sua personalidade?

28

**Interface e interação**



The diagram shows two overlapping circles representing the 'Mundo real' (Real World) and the 'Mundo virtual' (Virtual World). The intersection is labeled 'User' and 'Consumidor'. Various terms are placed around the circles: 'Outras pessoas', 'Cultura', 'Sociedade' in the real world; 'Jogador', 'Resposta', 'Pensamento' in the user/consumer area; 'Computador', 'PC', 'Video game', 'Smartphone', 'Nuvem' in the virtual world; 'Deep web', 'Banco de dados', 'Interpretação', 'Resultado' also in the virtual world; and 'Interação' at the center where the circles overlap.

Fonte: Moreira, 2022.

29

**Interfaces virtuais**

- Imersão – o usuário se imagina dentro do ambiente tridimensional
- Intereração – como o sistema responde ou interage com as ações dos usuários
- Envolvimento – como o sistema prende a atenção ou envolve o usuário

30

## Interfaces virtuais

- **Grau de realismo** – refere-se ao tempo de resposta do sistema e à qualidade da imagem e do som
- **Manipulação** – possibilita, além da interação, a transformação do meio ambiente virtual

## Realidade imersiva e não imersiva



Exemplo de realidade virtual imersiva



Exemplo de realidade virtual não imersiva

Gorodenkoff/Shutterstock  
Aapp/Shutterstock

## Interação, envolvimento e imersão em realidade virtual

## Interação

- O grau em que um usuário pode modificar o ambiente de RV em tempo real
- Detectar as entradas ou *inputs* do usuário e responder em tempo real

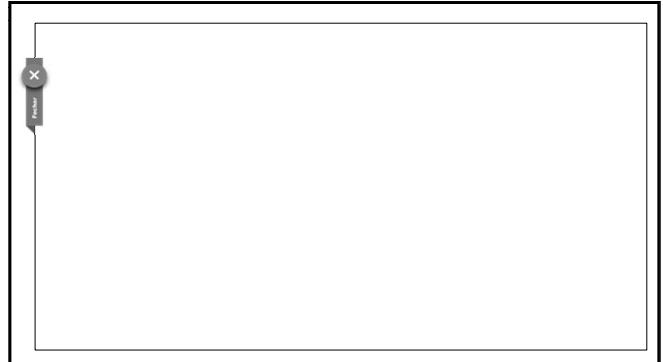
## Envolvimento

## Imersão

- Característica tecnológica que pode ser avaliada objetivamente
- Crença subjetiva, individual, ou seja, um fenômeno psicológico



37



38