

## Aula 4

### Estratégias de Gamificação e Engajamento no Design

Prof. Victor Moreira



1

### Estratégias de engajamento

2

### Estratégias de engajamento

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

3

### 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



4

### 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

5

### 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

6

### 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

### 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

### 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

### Loops de engajamento e elementos de gamificação

10

### Pontos, placar e *ranking*

- Visualizar progresso
- *Feedback*



Stmool/Shutterstock

11

### Conquistas e medalhas

- Incentivo para cumprir tarefas
- *Status*



Venimo/Shutterstock

12

### Desafios e missões

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



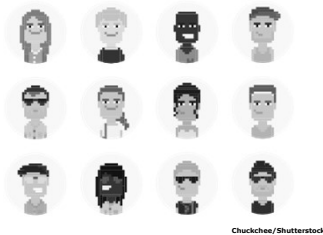
### Loops de engajamento

- Tarefa-Realização-Recompensa
- Deve ser imperceptível



### Personalização

- Avatar
- Itens
- Contextos



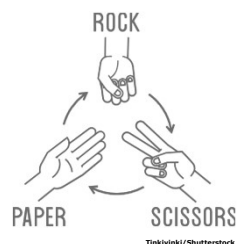
### Reforço e feedback

- Promove a comunicação
- Localização/status
- Resultados



### Regras

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



### Exemplos de projetos gamificados

## Duolingo

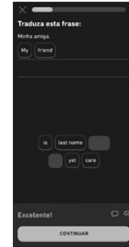
- Ensino de línguas
- Ambiente gamificado
- Feedback rápido
- Passo a passo
- Incentivo animado



Duolingo

## Aprendendo

- Interface simples
- Ação e feedback

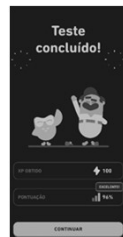


19

20

## Feedback e incentivo

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



## Interface

- Sensação de progresso
- Pontos, medalhas e ranking



21

22

## Reportando

- Ícones
- Familiaridade



Dennizn/Shutterstock

## Ícones no mapa

- Situações
- Outros usuários



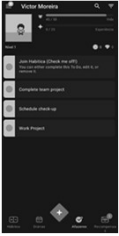
Dennizn/Shutterstock

23

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*

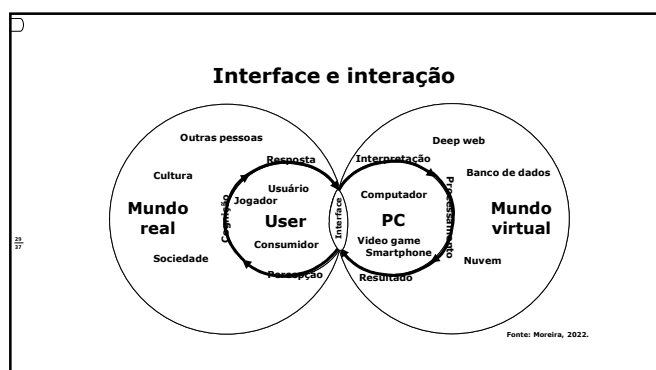
- Neal Stephenson, em 1992, publicou um romance intitulado *Snow Crash*
- Ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual na internet

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



29

## Interfaces virtuais

- **Imersão** – o usuário se imagina dentro do ambiente tridimensional
- **Interação** – 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

31

## Realidade imersiva e não imersiva



Exemplo de realidade virtual imersiva



Exemplo de realidade virtual não imersiva

Gorodnoff/Shutterstock  
Aapp/Shutterstock

32

## Interação, envolvimento e imersão em realidade virtual

33

## 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**

34

## Envolvimento

- **É considerado como a experiência subjetiva de estar em um lugar ou ambiente, mesmo quando se está fisicamente situado em outro**

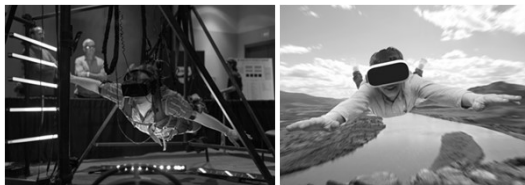
35

## Imersão

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

36

## Interação, envolvimento e imersão



Betto Rodrigues/Shutterstock  
Andrey Burmakin/Shutterstock

37

38