

Aula 5

Estratégias de Gamificação e Engajamento no Design

Prof. Victor Moreira

1

Design motivacional na gamificação

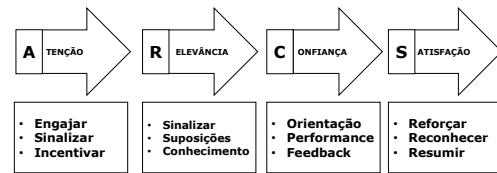
2

Design motivacional

- A motivação é o que determina a magnitude e a direção do comportamento. Magnitude é (geralmente) considerada como um degrau do esforço, e direção é geralmente definida em termos de orientação por meta (Keller, 2010 p. 22)

3

ARCS Keller (2010)



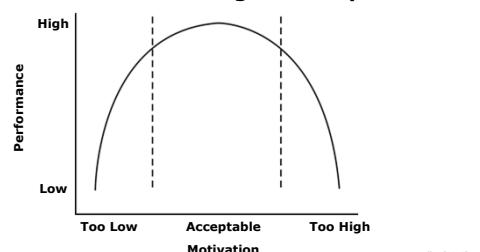
4

ARCS Keller (2010)

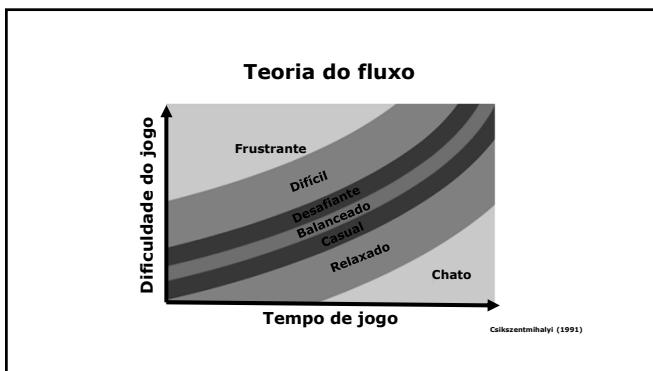
- Definição: buscar por informações para embasar estratégicas para a aplicação da motivação
- Design: garantir que a gamificação atinja os objetivos por meio da motivação proposta
- Desenvolvimento: aplicamos o modelo de motivação à aplicação
- Piloto: criamos e testamos uma aplicação, a fim de verificar se os materiais e técnicas usadas cumprem o objetivo

5

Influência ao logo do tempo



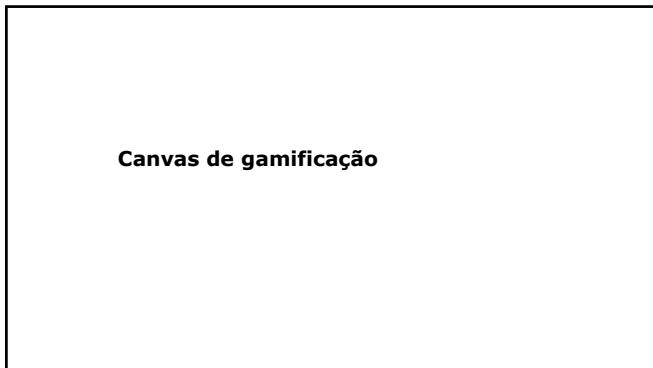
6



7

- Design de motivação**
- Motivadores intrínsecos e extrínsecos
 - Diferentes contextos ou diferentes usuários
 - As motivações devem se apresentar conforme o contexto inserido

8



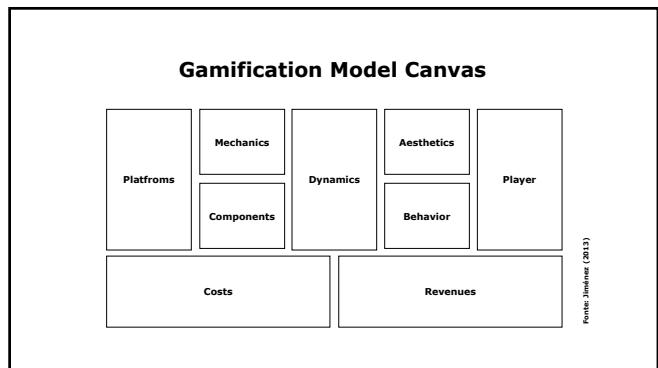
9

- Model Business Canvas**
- Criar um quadro com os principais pontos do negócio pretendido
 - Visão geral do seu negócio
 - Pontos fortes e fracos

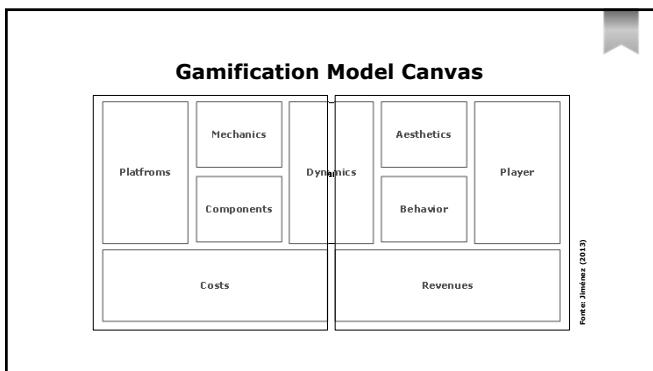
10

- Gamification Model Canvas**
- Jiménez (2013)
 - Modelo MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*)
 - Model Business Canvas

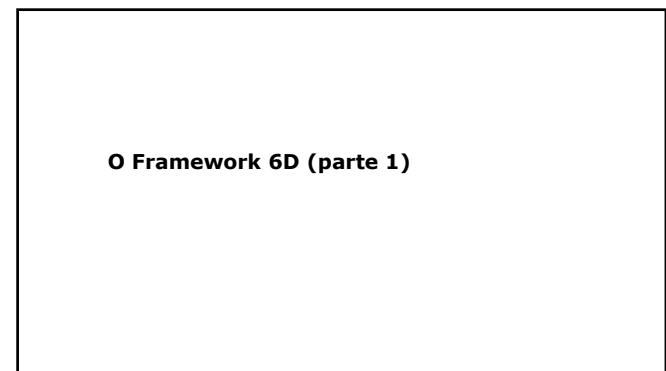
11



12



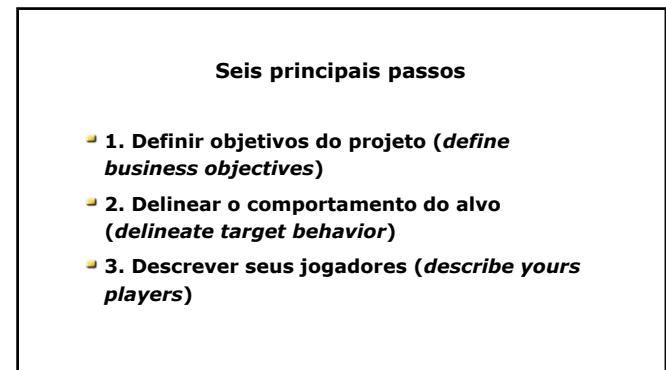
13



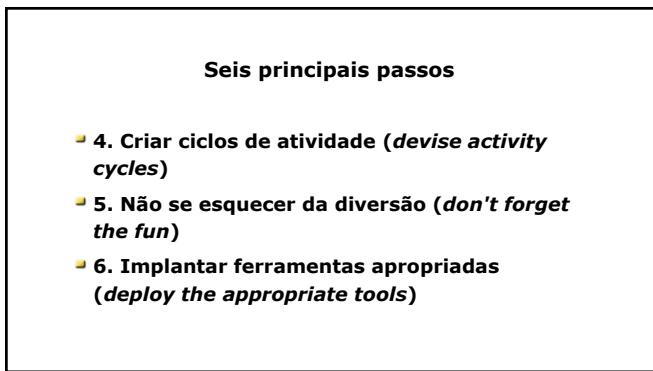
14



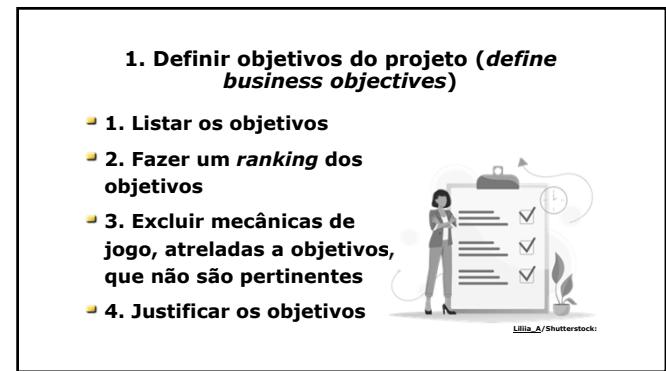
15



16



17



18

2. Delinear o comportamento do alvo (delineate target behavior)

- Comportamento que será incentivado
- Definir métricas para mensurar a adesão
- Compartilhamento



3. Descrever seus jogadores (describe yours players)

- Público-alvo
- Dados demográficos, de faixa etária e tipos de comportamento
- Personas ou perfil de jogador (Bartle, 2005)



19

20

O Framework 6D (parte 2)

4. Criar ciclos de atividade (devise activity cycles)

- Loops de engajamento

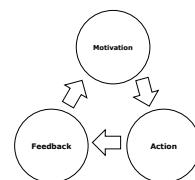


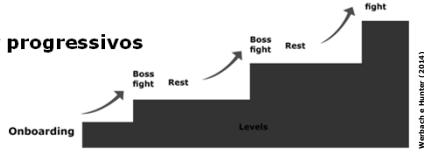
Figura 4: Ciclo de atividade. Fonte: Werbach e Hunter (2014)

21

22

4. Criar ciclos de atividade (devise activity cycles)

- Loops progressivos



5. Não se esquecer da diversão (don't forget the fun)

- "O que torna um jogo divertido?"
- "Como sabemos um tipo específico de diversão quando o vemos?"



23

24

5. Não se esquecer da diversão (*don't forget the fun*)

- Sensação
- Fantasia
- Narrativa
- Desafio

Hunicke, Leblanc e Zubek (2004) os mesmos autores do modelo MDA

25

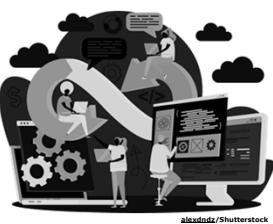
5. Não se esquecer da diversão (*don't forget the fun*)

- Irmandade
- Descoberta
- Expressão
- Submissão

26

6. Implantar ferramentas apropriadas (*deploy the appropriate tools*)

- Criar sistemas replicáveis
- Validar premissas
- Processo interativo
- Equipe multidisciplinar



6. Implantar ferramentas apropriadas (*deploy the appropriate tools*)

- Ter uma boa equipe
 - Pessoas que entendem os objetivos do negócio
 - Uma compreensão do seu público-alvo de jogadores e os fundamentos da psicologia
 - Designers de jogos e pessoas criativas

27

28

6. Implantar ferramentas apropriadas (*deploy the appropriate tools*)

- Especialistas em análises capazes de entender os dados que seus sistemas gamificados
- Tecnólogos capazes de implementar sua visão do negócio

Gamificação em negócios

29

30

Descobrir métricas existentes

- Métricas comprehensíveis
- Eficácia em tarefas
- Incentivo



Golden_Shark/Shutterstock

31

Incentivar equipes a atingir metas

- Agenda de metas
- Progressão de metas
- Pés na realidade



gameBot/Shutterstock

32

Motivando o comportamento individual e coletivo

- Capacitar
- Exercitar
- Reconhecer
- Indivíduo para o grupo



Stock4ever/Shutterstock

33

Aumentar o engajamento do usuário

- Ferramentas de motivação
- Valorização da equipe
- Compartilhamento



Dmitrii/Shutterstock

34

Aplicando a gamificação em uma empresa

- 1. Crie as regras: nenhum jogo funciona sem regras e o mesmo acontece nas empresas
- 2. Defina as metas: as metas devem ser reais e alcançáveis
- 3. Estimule o feedback: fornecer um feedback sobre cada ação realizada

35

Aplicando a gamificação em uma empresa

- 4. Incentive a participação: a cobrança por desempenho deve surgir de forma divertida e lúdica, de maneira que a adesão seja espontânea
- 5. Provoque o aprendizado: incentive o aprendizado e a troca de conhecimentos
- 6. Premie: as recompensas ou algum tipo de premiação individual ou coletiva devem ser o cerne

36