



Gamificação

Uma pequena viagem

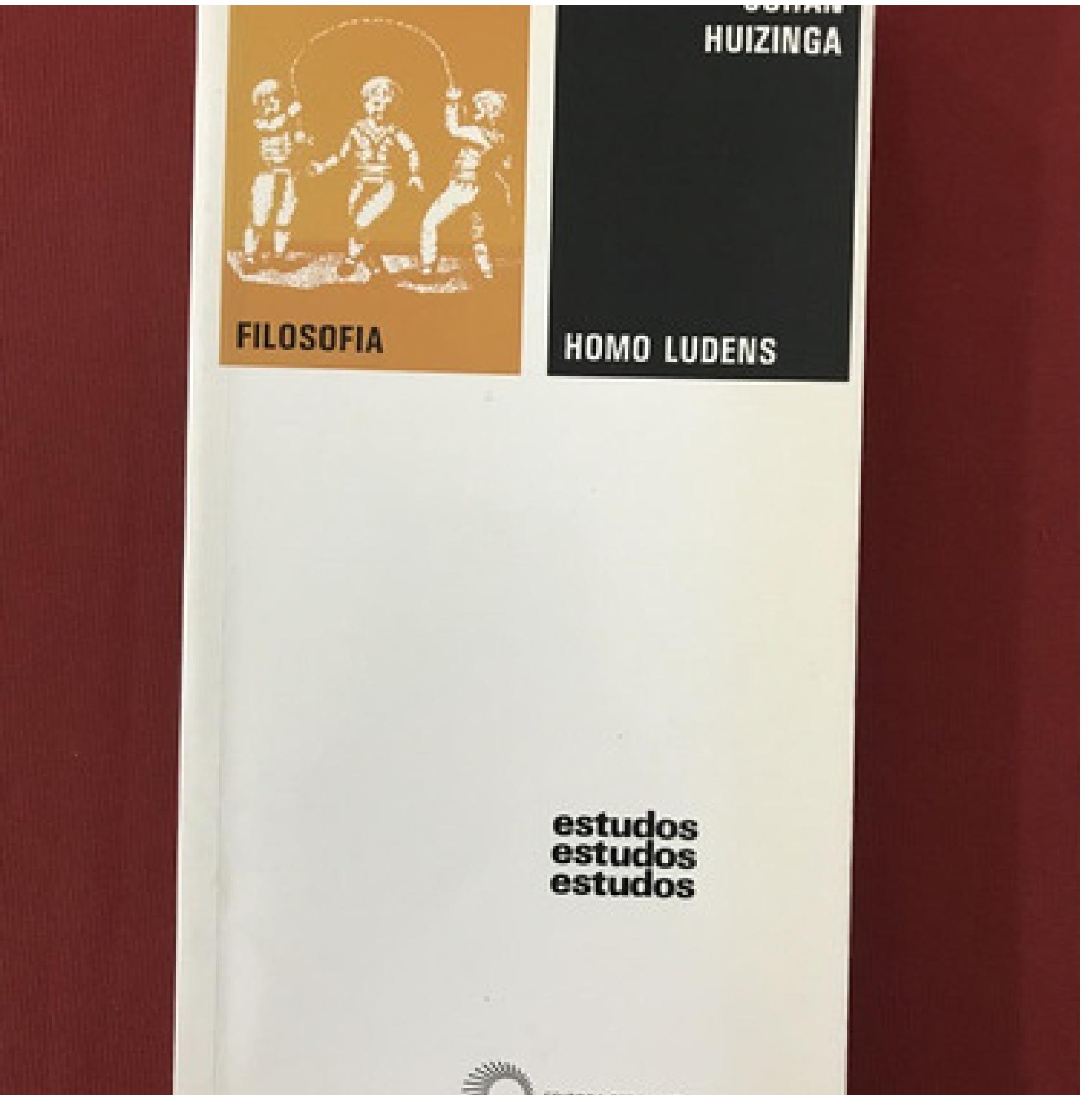
Jogar é igual a play?

- Play soccer;
- Play videogames;
- Play piano;
- Played Romeo;
- Play dead;
- Played with the food;
- Play the movie...



Homo Ludens

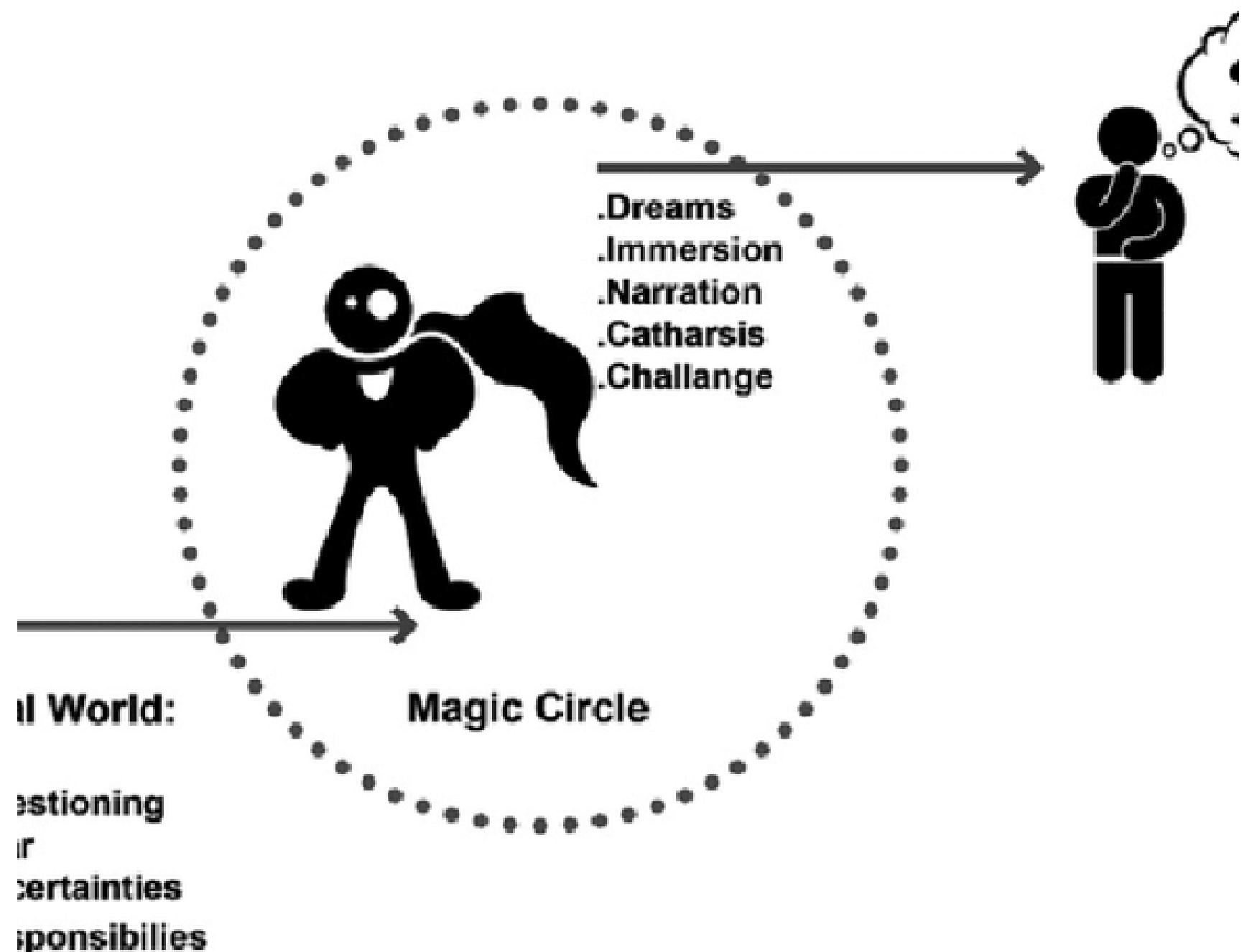
- O ser humano é lúdico por natureza;
- Aprendemos as coisas brincando e jogando;
- O jogo é fundamental para a descoberta;
- O jogo é uma manifestação cultural de seu povo.



The Magic Circle

- Lugar especial de fantasia e sonhos;
- Escape dos problemas da vida real;
- Tudo que está dentro do círculo é, de alguma forma, transformativo;
- Área com suas próprias regras e funcionamento;
- Suspensão de descrédito.

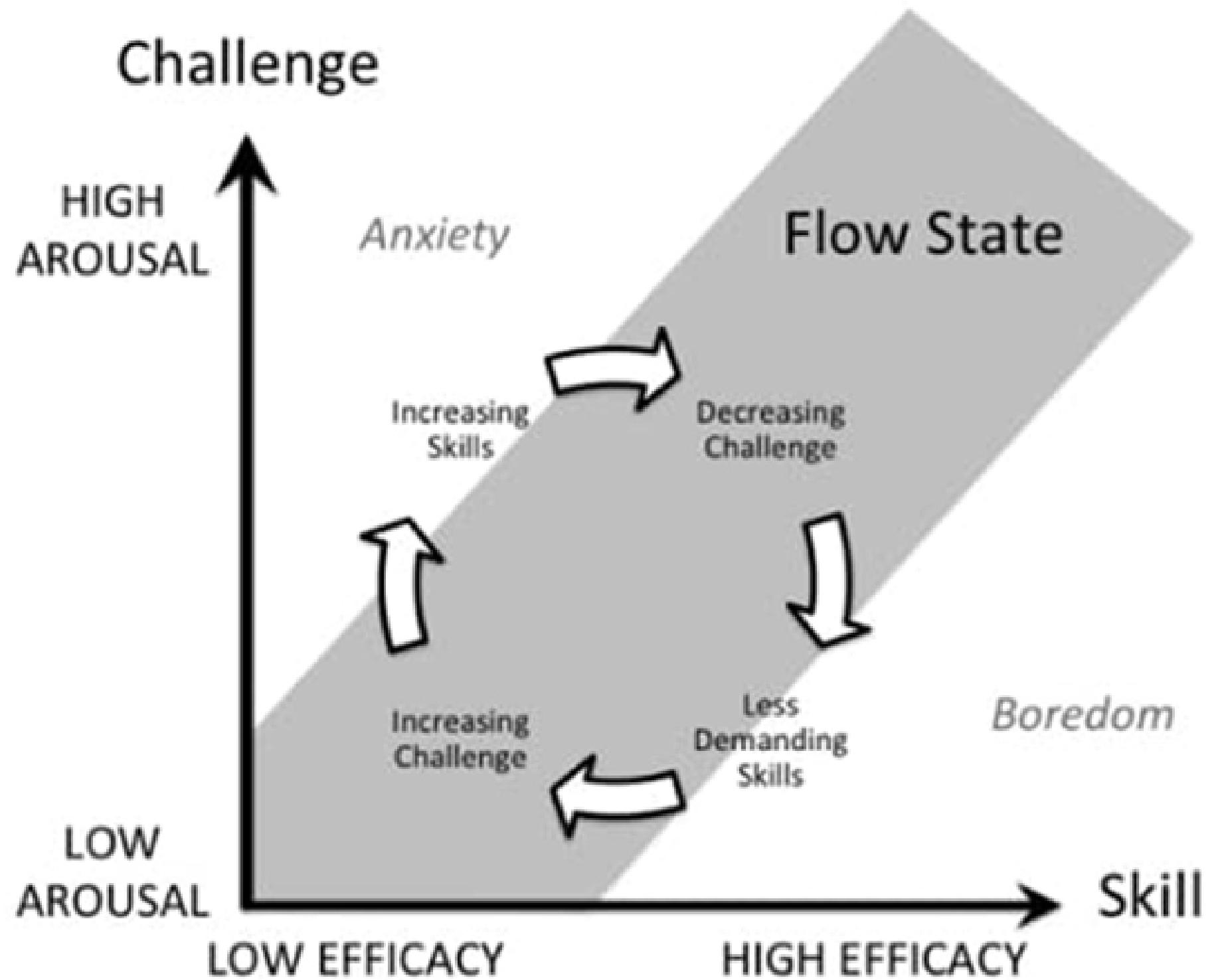
uizinga's Magic Circle



Teoria do Flow

- Estado de completo envolvimento com uma atividade;
- Experiência de plenitude;
- A atividade é relevante e prazerosa;
- Sensações de controle, concentração, foco e distorção do tempo.





A jornada do herói



Jogo x Brincadeira

- Brincadeira é livre;
- Jogo tem um objetivo a ser cumprido;
- Brincadeira é algo momentâneo;
- Jogo precisa do círculo mágico e de um mundo definido por regras e aceito por todos.



Gamificação

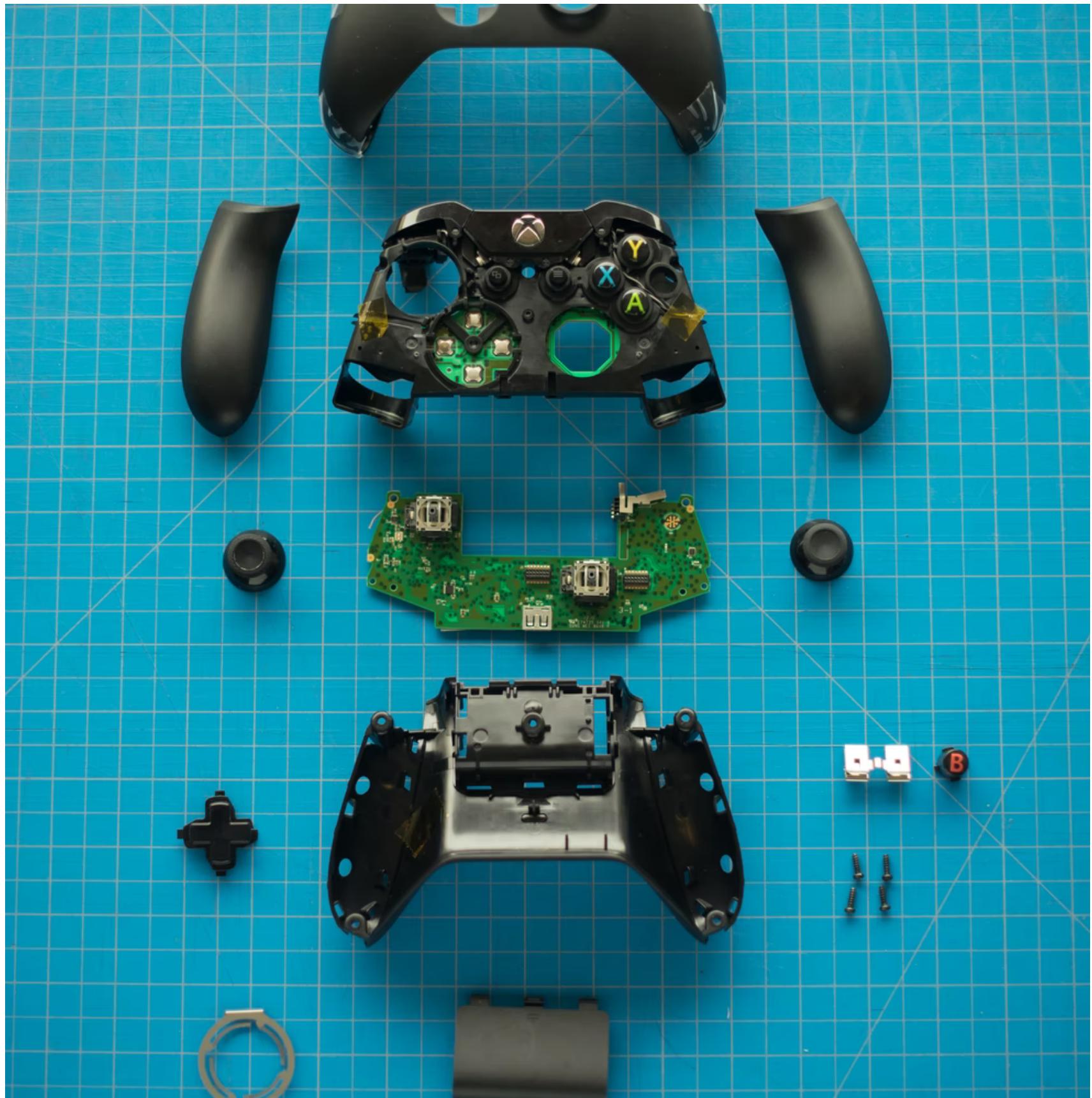
Gamificação

- O homem é um ser lúdico;
- Jogo precisa do seu círculo mágico;
- Trazer as estratégias de um ambiente de jogo para demais atividades.
- O objetivo é estimular o aprendizado, motivar comportamentos e criar uma sensação de recompensa.



Elementos

- Dinâmicos: emoções, narrativa, progressão, relacionamentos, restrições;
- Mecânicos: recursos, feedback, chance, cooperação ou competição, desafios, recompensas, transações, turnos, vitória;
- Componentes: avatar, pontos, conquistas, conteúdos desbloqueáveis, itens virtuais, ranking...



Arquétipos

Killers

Defined by:

A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

Engaged by:

Leaderboards, Ranks



Socialites

Defined by:

A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

Engaged by:

Newsfeeds, Friends Lists, Chat



Achievers

Defined by:

A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

Engaged by:

Achievements



Explorers

Defined by:

A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

Engaged by:

Obfuscated Achievements

Porque?

- Aprendizagem do conteúdo sem sair (ou o menos possível) do círculo mágico da pessoa.



Bons exemplos

- Habitica;
- Uber;
- Duolingo.

The screenshot displays the Habitica mobile application interface. At the top, there is a row of six character avatars with their respective levels: Lvl 90, Lvl 69, Lvl 59, Lvl 37, Lvl 35, and another character. Below this is a 'Dailies' section containing a list of tasks with checkboxes, due times, and icons:

- Productive Work (2/4) 1h
- Read (30m) 1/10
- 5 Vegetables (3/5) 1/10
- Exercise (20m) 1/10
- Family Time (1h) 10/10
- Meditate (45m) 1/10
- Floss (checked) 1/10
- Bed by 11:30 (checked) 1/10

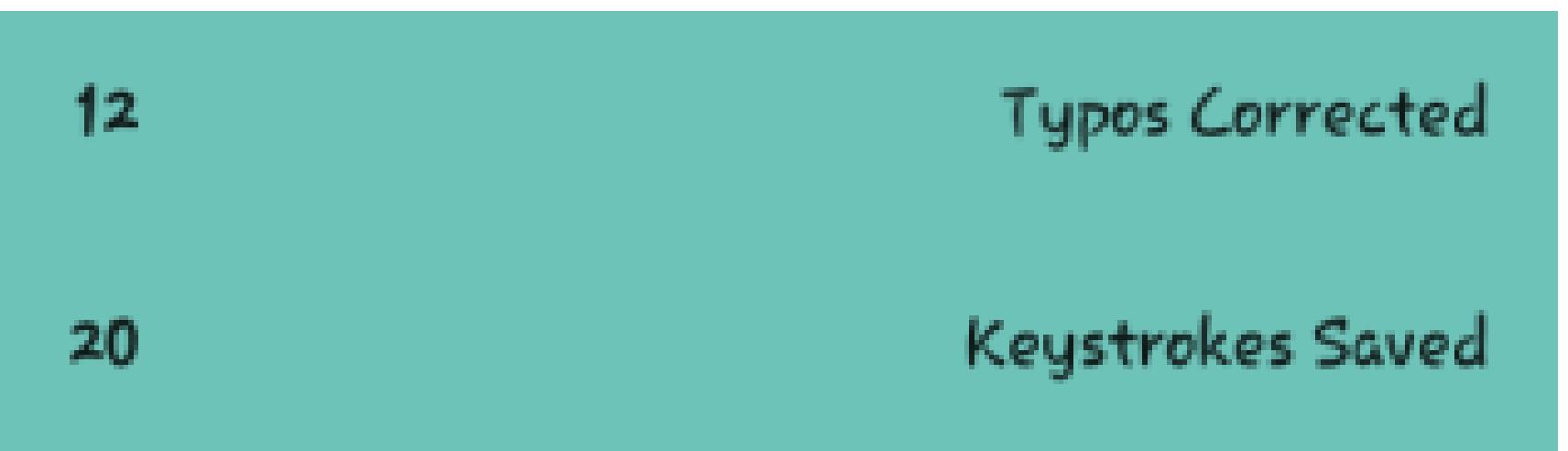
Below the dailies is a 'To-Dos' section with a list of tasks:

- Call Mom (checked)
- Finish Taxes (01/06) 0/2 (with sub-tasks: File 1099s, Register on TurboTax)

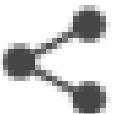
Text input fields for 'Text:' (containing 'Finish Taxes') and 'Extra Notes:' (containing 'Remember to call CPA on Wednesday') are shown. A 'Due Date:' field is set to '01/06/2014'.

E exemplos nem tão bons assim

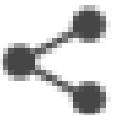
- Fleksy;
- Google News.



Fleksy Expert



Integration



Synergy



E eu com isso?

Obrigado :)

Feito em [sli.dev](#) / [GitHub Repo](#)