



Instituto Federal de Sergipe Campus Lagarto

Aluno: Joseclecio Nascimento Conceição

Professor: Jean Louis Santos

Disciplina: Gamificação

Tema: Recompensas em folgas para quem bater o ponto 4 vezes ao dia na hora exata com minutos e segundos exatos em aplicativo de ponto eletrônico.

Lagarto/SE

2022

Introdução

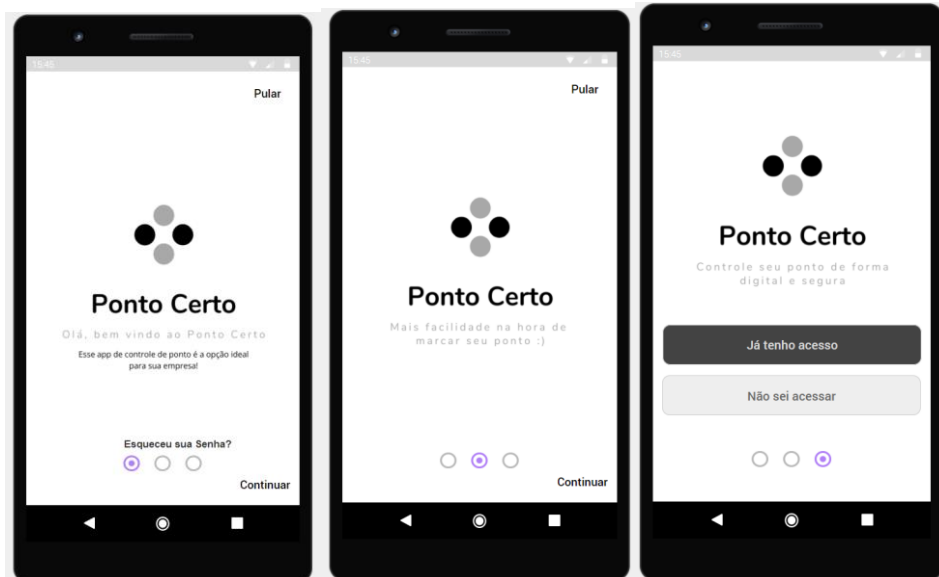
O motivo no qual me inspirou a fazer esse processo de gamificação foi o fato de ter a interação entre empresa e colaborador com recompensas, na qual motive o mesmo a produzir seu trabalho de forma divertida e também com que ele possa ganhar uma folga extra em qualquer dia da semana para resolver um problema pessoal ou até mesmo descansar um pouco.

A ideia baseia-se em uma recompensa em folgas para o trabalhador de uma determinada empresa que utiliza um aplicativo de ponto eletrônico. A recompensa se dará para aquele que bater o ponto na hora exata 4 vezes no dia, ou seja, com minutos e segundos exatos em “08:00:00”, para o trabalhador que conseguir bater o ponto exato cada vez, terá uma recompensa em 1 minuto que será guardado em um banco de horas, caso ele bateu o ponto não exato pelo menos uma vez dentre essas quatro batidas, não será gratificado com a pontuação. Esse banco de horas terá acumulado esses minutos ganhos na qual quando atingir um limite de 4 horas (240 minutos), o trabalhador terá direito a pegar essa folga de 4 horas em qualquer dia da semana que ele escolher.

Logo, desta forma haverá motivação não somente com um colaborador, mas também com todos os participantes da empresa por meio do aplicativo. Isso afetará na produção e no entretenimento do colaborador perante suas atividades em busca de sempre querer “jogar” mais e bater o ponto na hora exata.

Apresentação do APP(Passo a Passo com Telas)

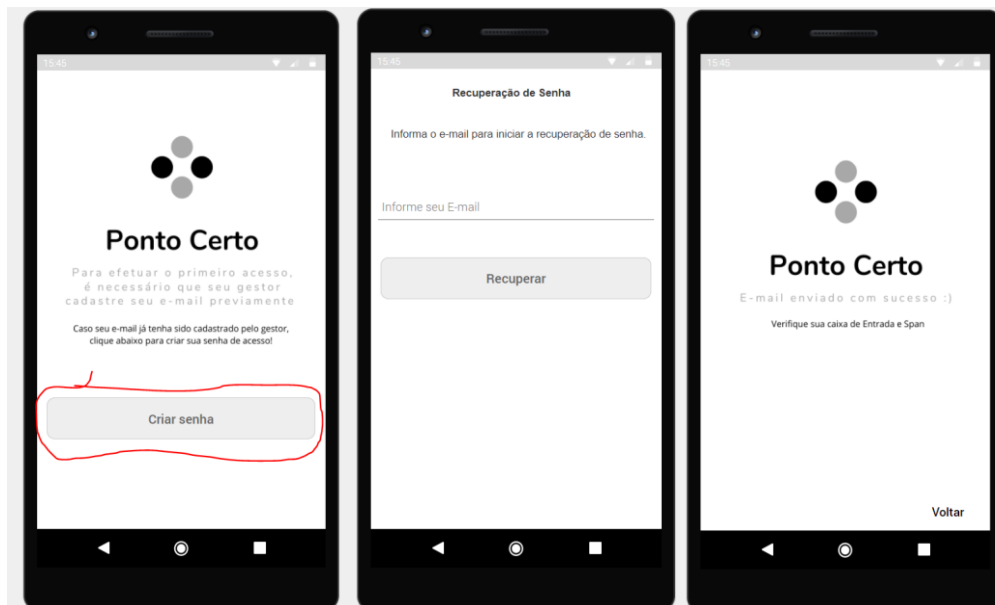
1- Telas iniciais de Boas Vindas do app.



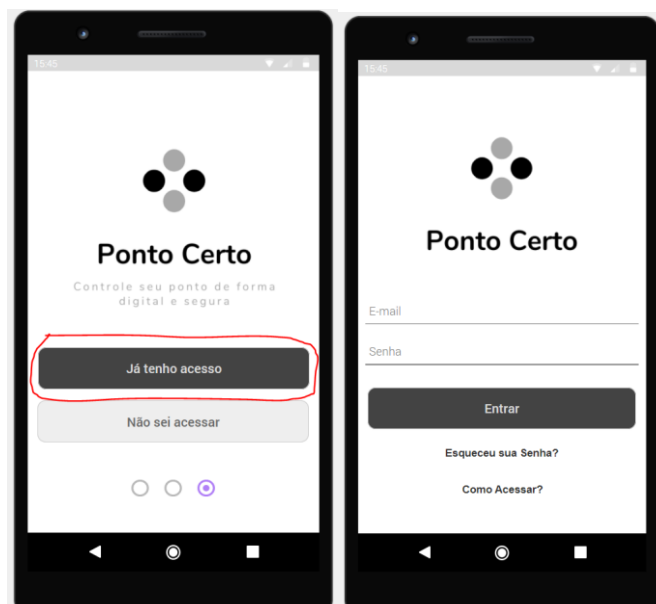
2- Nessa tela o usuário pode optar por duas opções, a primeira caso ele estiver acesso ao app e a segunda caso ele não souber como acessar o app. Caso ele tocar no botão “**Não sei acessar**” irá para outra tela



3- Nessas telas ele terá que recuperar sua senha pelo email corporativo cadastrado no app. Essa senha será enviada para o email dele, cujo link será redirecionado a outra página para definir sua senha.



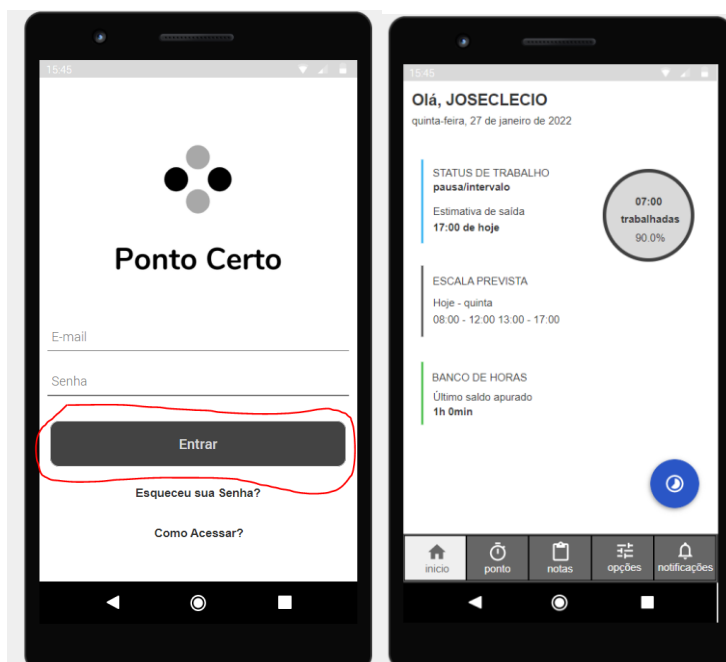
4- Caso ele tocar no botão “**Já tenho acesso**”, será direcionado a tela de login. Onde terá que colocar seu email e sua senha para entrar no aplicativo.



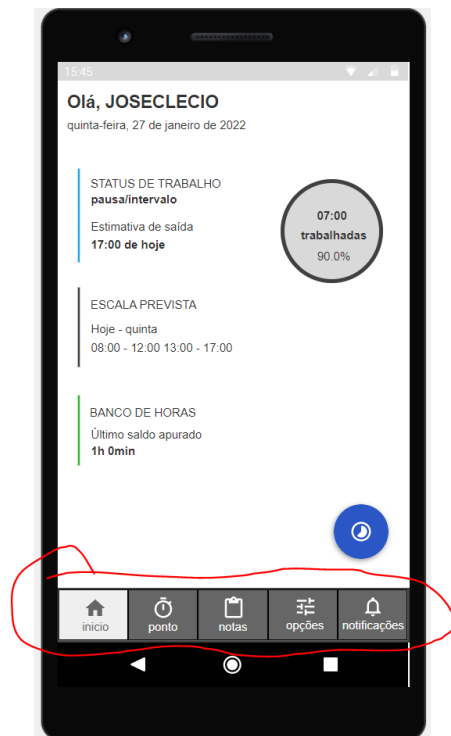
5- Logo abaixo do botão “**Entrar**” terá dois botões com links úteis para recuperação de senha e para aprender a acessar a plataforma.



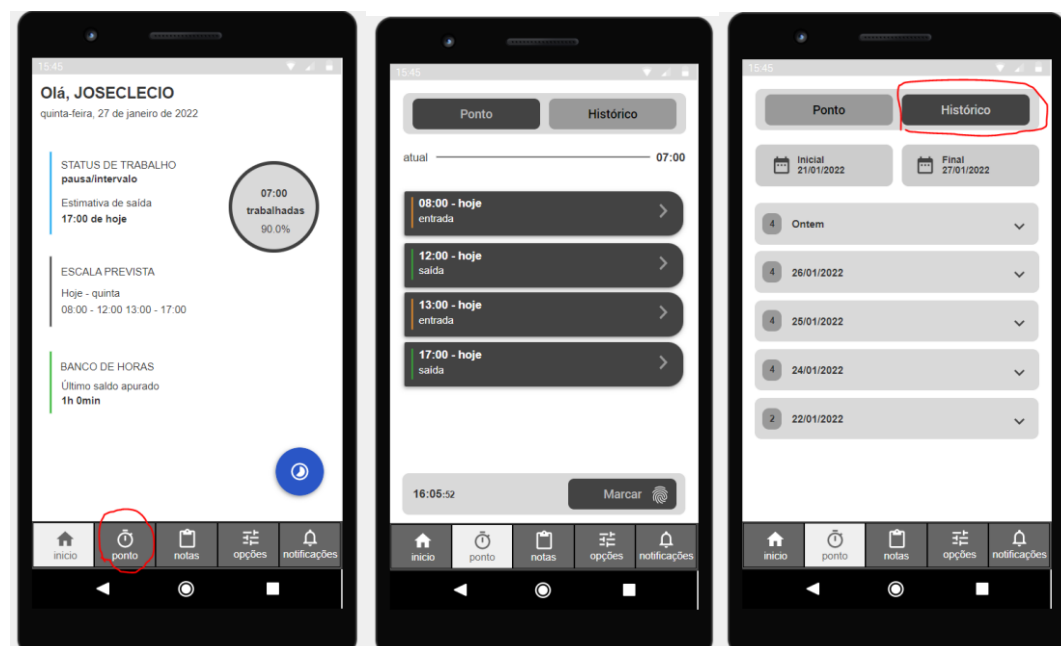
6- Ao tocar no botão de “**Entrar**” será redirecionado para a tela de início de ponto, onde ele poderá ver suas informações relacionadas ao horário de entrada, intervalo, saída, banco de horas e um botão gamificado logo abaixo.

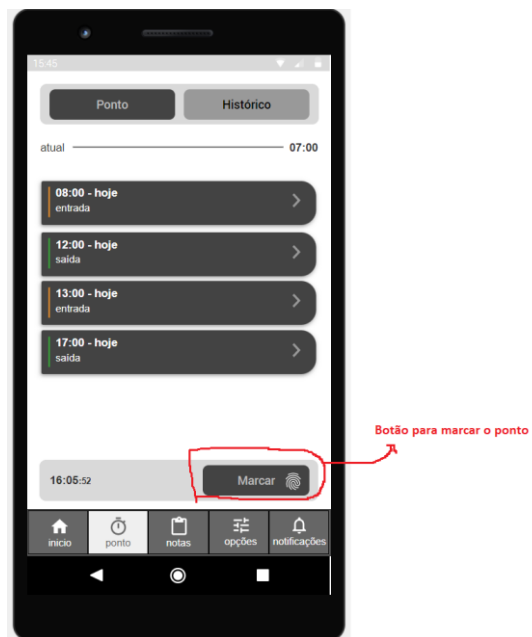


7- Logo abaixo tem uma barra de navegação horizontal que dá acesso para o usuário ter interação com o app.

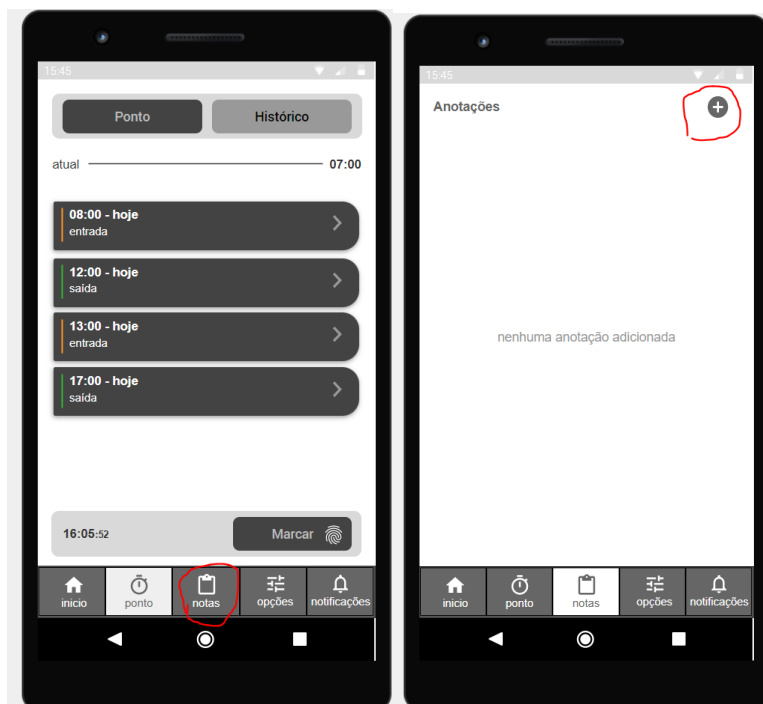


8- Ao tocar no botão “**ponto**” do menu de navegação horizontal, o usuário será redirecionado para a tela de marcação e status do ponto, onde ele poderá consultar a hora de entrada, intervalo e saída. Além também de marcar seu ponto e ver seus históricos de pontos perante os dias passados.

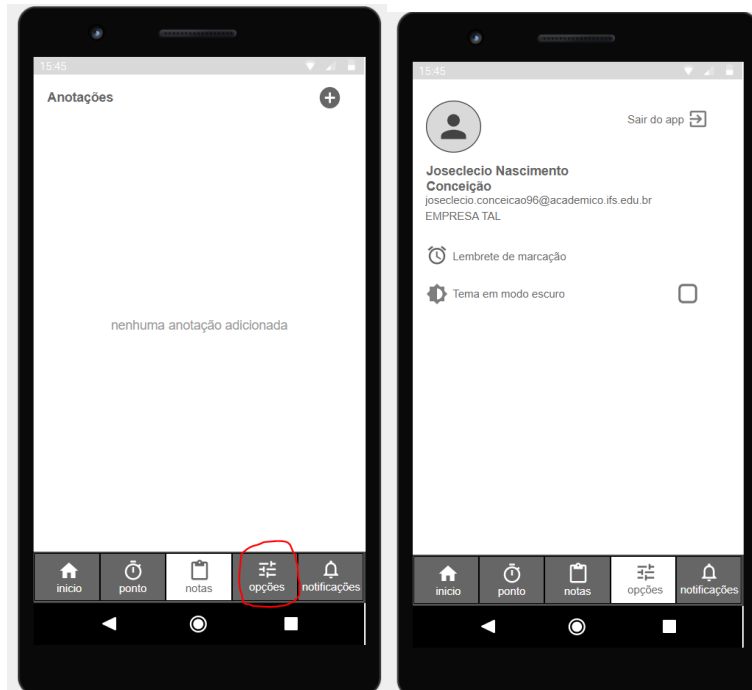




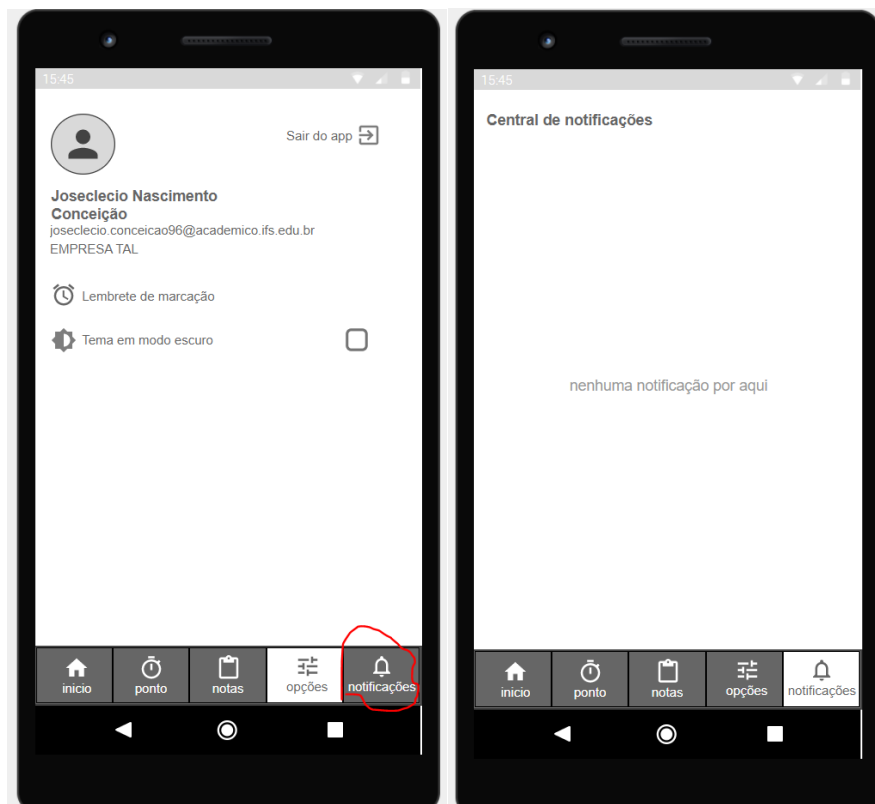
9- Ao tocar no botão “**notas**” o usuário irá para uma tela onde ele poderá adicionar lembretes e notas como desejar tocando no ícone de “+” no canto superior direito da tela.



10- Ao tocar no botão “**opções**” o usuário irá para uma tela de perfil, onde terá sua foto, seu nome completo, seu email e a empresa na qual o mesmo trabalha. Além também de ter opções de deixar o app no modo escuro e adicionar alarmes para lembrar de bater o ponto. Na parte superior esquerda tem um botão “**Sair do app**”, que será utilizado para o usuário sair do app e deslogar.

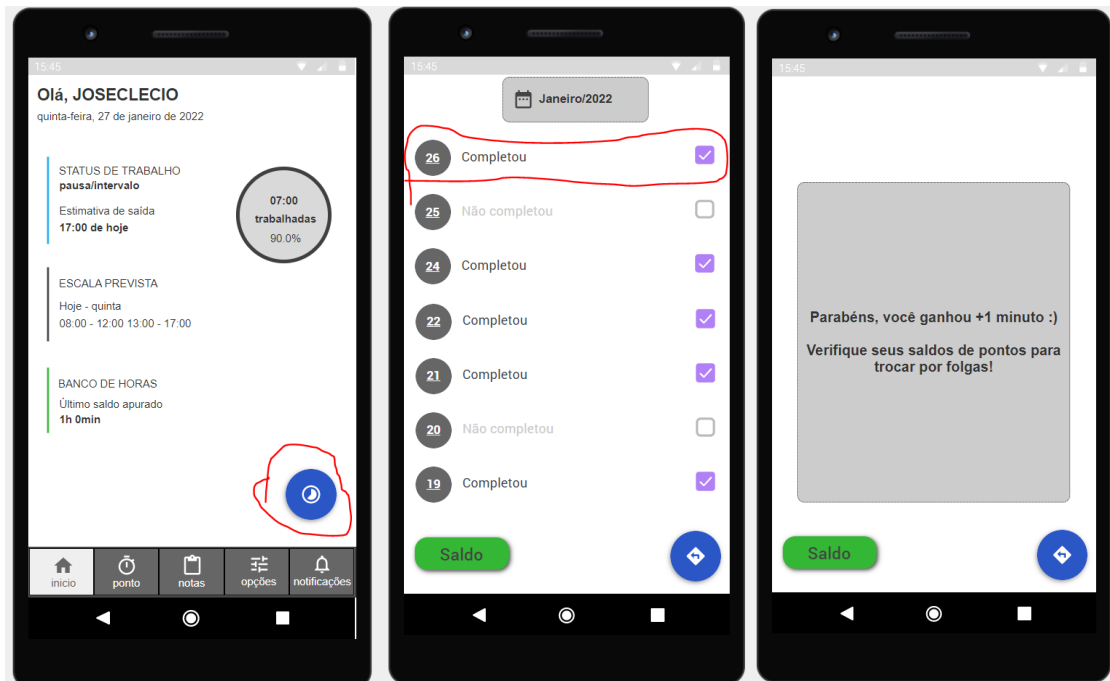


11- Ao tocar no botão “**notificações**” o usuário irá para uma tela na qual irá receber notificações da empresa.

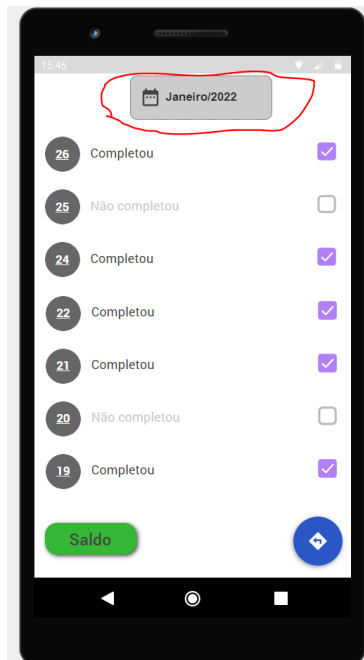


Apresentação do Processo Gamificado

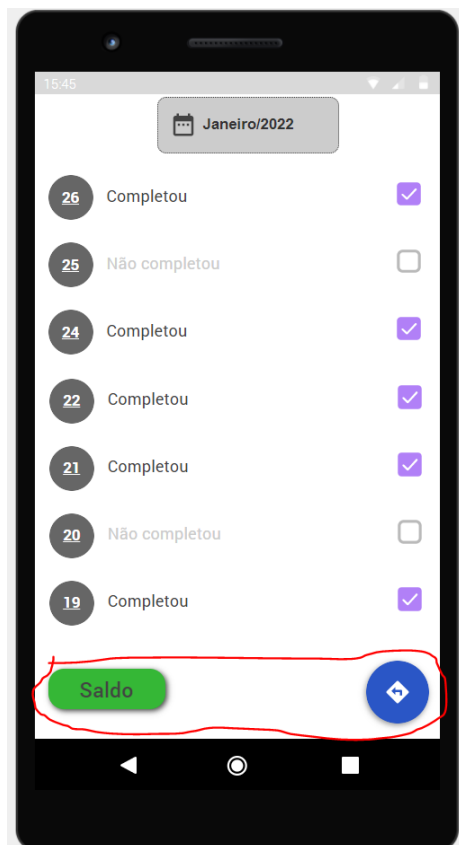
1- Na tela inicial do ponto, terá um botão gamificado, onde ao tocar nele o usuário irá para uma outra tela na qual ele irá ver os dias em que bateu o ponto exato. Nos itens **“Completo”** diz respeito ao ponto batido naquele dia cuja hora foi exata, os círculos com os números são os dias em que ele bateu o ponto. Nos itens **“Não completo”** diz respeito na qual ele não bateu o ponto exato naquele dia. Nessa mesma tela caso o usuário tocar no botão **“Completo”**, ele será direcionado a uma tela de popup onde verá que ganhou +1 ponto naquele dia de trabalho.



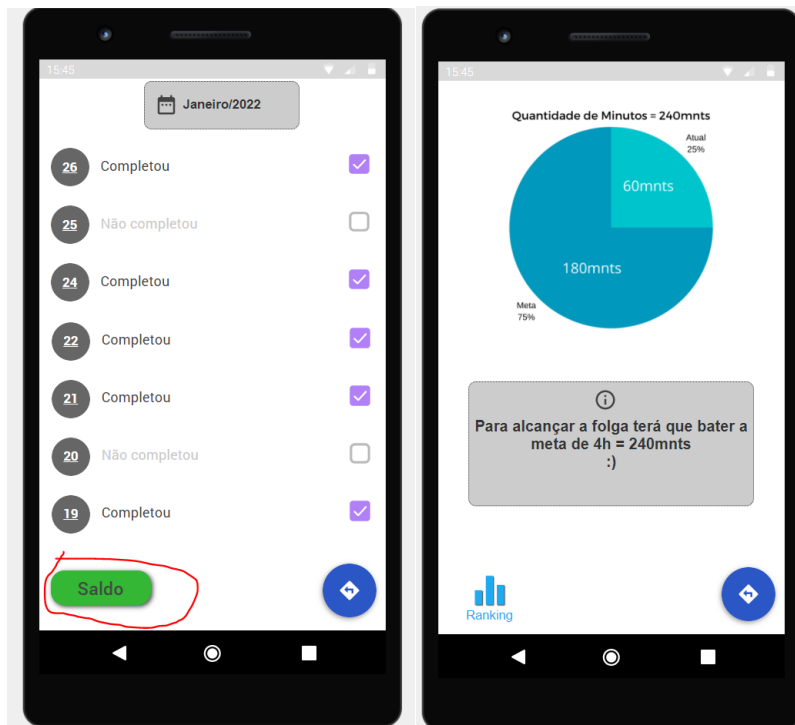
3- Na parte superior terá um menu com a data na qual ele poderá ver os outros pontos batidos em um respectivo dia.



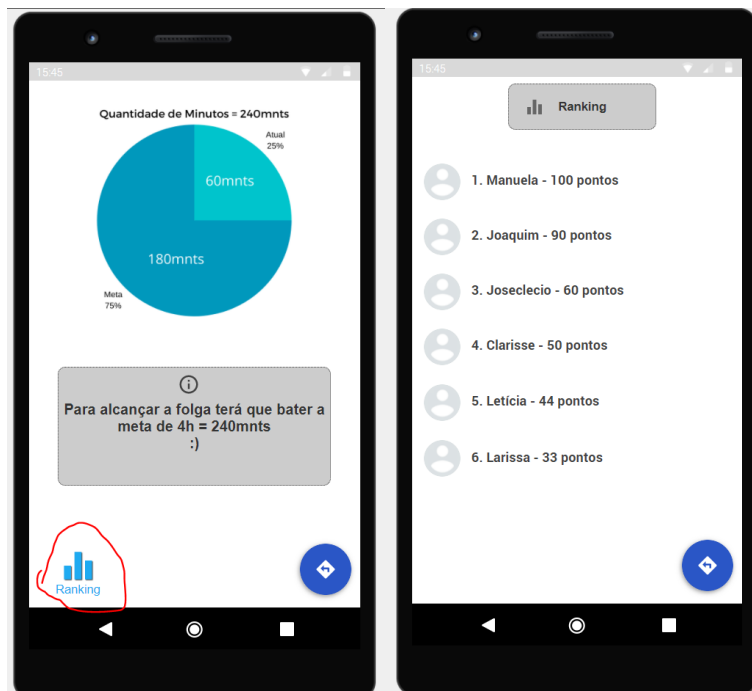
4- Logo abaixo terá também dois botões um para voltar para a tela anterior e o outro para o usuário poder consultar seu saldo acumulado.



5- Ao tocar no botão **“Saldo”** o usuário irá para uma tela na qual verá seu saldo de pontos de forma visual em gráfico.



6- Logo abaixo também terá um botão **“Ranking”**, onde o usuário poderá ver a pontuação de seus colegas de trabalho e quais terão folga primeiro.



Elementos que Serão Utilizados no Projeto

Elementos da Gamificação Adicionados ao Projeto	Explicação
Desafios, conquistas e missões	No app terá o desafio para cada colaborador bater o ponto na hora exata com minutos e segundos exatos, suas conquistas serão vistas na parte de “ Saldo ” e “ Ranking ”, como explicado anteriormente nas telas.
Recompensa	A recompensa se dará como 1 minuto para cada ponto concluído naquele dia, este saldo será acumulado e quando chegar a 240 minutos(4 horas), o colaborador terá direito a pegar essas 4 horas para folgar em qualquer dia da semana.
Pontos	A pontuação será dada para aquele que concluir a etapa naquele dia, caso o colaborador não bater pelo menos 1 dos 4 pontos daquele dia, não terá a recompensa de 1 minuto.
Progressão	O colaborador poderá ver sua progressão na tela de Saldo, lá terá um gráfico em forma de pizza onde ele poderá estar acompanhando quantos minutos falta para folgar e quantos minutos foram ganhos até aquele dia.
Competição	A competição se daria pelo fato do colaborador sempre bater o ponto certo, e ao ver o Ranking dará aquela sensação de sempre querer superar seus colegas de trabalho.
Ranking	Terá no app uma tela de Ranking, onde o colaborador poderá ver a progressão de quem pegará folga primeiro dentre seus colegas de trabalho, o que está em primeiro da lista, pegará folga primeiro.

Referências

<https://flitapp.com.br/>