

# PLAYBOOK

**Playbook for application of Ideation Workshop for  
crowdsourcing using the Engagement by Design  
method**

Creator: Leonardo Pio Vasconcelos

March 2023.

# Develop your Crowdsourcing Project with Engagement by Design

To get started designing your crowdsourcing project, here's how to get started.

This playbook is aimed at mediators (groups of 2 to 4 postgraduate students). He guides workshop participants in designing a crowdsourcing solution by strengthening engagement in a **nine-step process**.

## 1. Requirements for conducting the Workshop

To carry out this workshop it is necessary to have a scenario, persona and the question of design.

Facilitators: at least 2 facilitators are suggested

Participants: minimum of 2 and maximum of 6 participants

Estimated workshop time for 5 participants: 2 hours and 30 minutes.

Choose a multidisciplinary team to participate in the workshop. It is suggested that this team of participants be between 2 and 6 people (this team does not include the facilitators). The team should be made up of different stakeholders of your problem.

Prepare the Consent Form for the participants and send the form to each participant and ask them to complete it before the workshop. Here you will find a term suggestion.

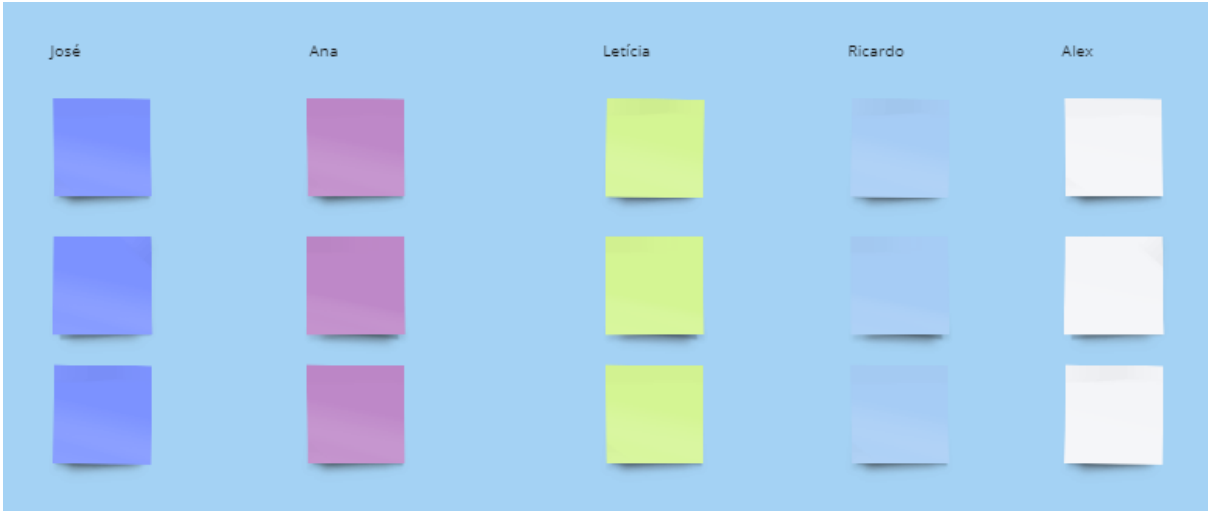
[https://docs.google.com/forms/d/1\\_F4xRFolBWCn4bHwwqz1\\_eMBmHzB3yOsLbyXCoCR7A/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1_F4xRFolBWCn4bHwwqz1_eMBmHzB3yOsLbyXCoCR7A/edit?usp=sharing)

Log in to miro and create a copy of the following template in miro:

[https://miro.com/welcomeonboard/ZDZyc2lBUkhEbG5lcGxZbVZrODJxUDdveIVDN0tNcXV1MTV5NHRpbnhUeWNyaVIGc2dITINlaDIUa3ZtdTJwRXwzNDU4NzY0NTE1MzUzOTY4NzQ0?invite\\_link\\_id=100981765641](https://miro.com/welcomeonboard/ZDZyc2lBUkhEbG5lcGxZbVZrODJxUDdveIVDN0tNcXV1MTV5NHRpbnhUeWNyaVIGc2dITINlaDIUa3ZtdTJwRXwzNDU4NzY0NTE1MzUzOTY4NzQ0?invite_link_id=100981765641)

Insira os nomes de cada participante no lugar de participante 1, participante 2, participante 3, participante 4 e participante 5.

Enter the names of each participant in place of participant 1, participant 2, participant 3, participant 4, and participant 5.



Fill in the Immersion Frame (Frame 2) with the chosen Scenario, personas, and design issue.

Cenário

Atualmente o governo está avaliando as universidades com base no retorno que ela está dando à sociedade. Sendo assim, os reitores estão sendo cobrados sobre o futuro profissional dos estudantes egressos. Na UFF o reitor tentou pegar esses dados via redes sociais, mas a tentativa foi um fracasso, pois há muitos estudantes espalhados nos diversos lugares do mundo. Para solucionar esse problema, a UFF escolheu vocês (uma excelente equipe multidisciplinar) para gerar uma solução inovadora.

O Mercado de Tecnologia esta muito acelerado, o numero de tecnologias crescente e a falta de profissionais qualificados torna a vida dos recrutadores bastante complexa. Profissionais com diversos níveis de conhecimento querem encontrar e participar de processos seletivos que ofereçam feedback sobre seu desempenho em busca de oportunidades de crescimento profissional. Por outro lado, profissionais em início de carreira acreditam que há poucas vagas para o seu nível e se sentem perdidos. Enquanto isso, profissionais experientes são bombardeados por contatos para participar de processos seletivos longos, sem feedback e que muitas vezes não são alinhados a seus perfis e desejos de evolução na carreira.

Com o mercado aquecido, a maior dificuldade para uma empresa é encontrar um candidato ideal para a vaga de TI. Um recrutador precisa validar o conhecimento técnico e comportamental dos profissionais através de testes específicos ou fazendo dinâmicas demoradas e cansativas. Como os profissionais qualificados estão escassos, essa tarefa tem se tornado bem exaustiva.

Para solucionar esse problema, contamos com a ajuda de vocês (uma excelente equipe multidisciplinar) para nos ajudar com uma solução inovadora para o seguinte problema:

Como estimular as pessoas a conseguir encontrar o candidato qualificado de TI para uma empresa?

Personas

Aluno: João

João é um aluno egresso da UFF que está muito bem empregado no Brasil. Devido ao seu background teórico adquirido na Universidade ele está ocupando um dos melhores cargos de sua empresa. João se sente frustrado por não ter mais contato direto com a Universidade e gostaria de relembrar os seus "bons tempos" de universidade tanto do local, quanto dos amigos.

Aluno: José

José é um aluno egresso da UFF que está muito bem empregado no Brasil. Devido ao seu background teórico adquirido na Universidade ele está ocupando um dos melhores cargos de sua empresa. José não tem interesse em se comunicar com a Universidade e nem gostaria de rever amigos. No entanto, ele não teria problema em informar os seus dados.

UFF

Preto urgente de saber sobre o futuro profissional dos alunos egressos!!

A UFF é uma das melhores instituições de Ensino no Brasil que funciona de domingo à domingo. Atualmente ela encontra-se frustrada por não conseguir rastrear os seus alunos e saber sobre o futuro profissional deles. Esta informação será muito relevante tanto para melhorar a sua avaliação quanto para organizar eventos futuros.

Questão de Design

Sendo assim, escolhemos vocês (uma excelente equipe multidisciplinar) para gerar uma solução inovadora. Levantamos a seguinte questão:

Como podemos desenvolver um aplicativo para estimular os alunos egressos de graduação da UFF a se comunicarem com a Universidade?

2 Conducting the Workshop

#	Atividade	Descrição	Tempo Estimado
1	Apresentações e Quebra Gelo	Apresentação dos participantes e dinâmica para conhecimento da ferramenta de colaboração (veja a explicação no item 2.2.1).	6 min

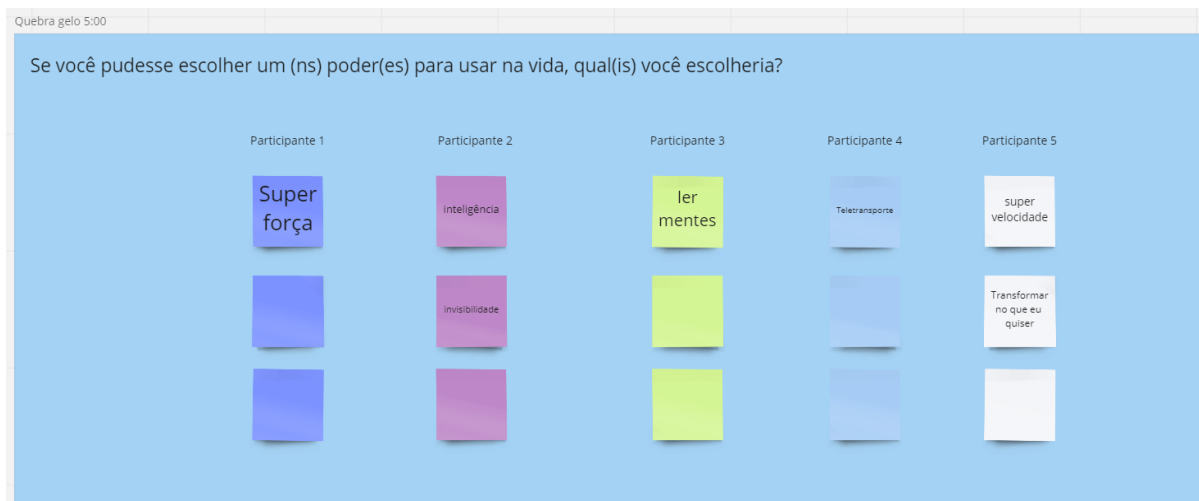
2	Introdução	Apresentação do cenário e personas (veja a explicação no item 2.2.2).	11 min
3	Escolha da Motivação	Explicação e escolha das cartas de motivação (veja a explicação no item 2.2.3).	15 min
4	Ideação da Motivação	Geração de ideias para as motivações escolhidas (veja a explicação no item 2.2.4).	11 min
5	Escolha dos atributos	Explicação e escolha das cartas de atributos (veja a explicação no item 2.2.5).	25 min
6	Ideação dos Atributos	Geração de ideias para os atributos escolhidos para as motivações (veja a explicação no item 2.2.6).	20 min
7	Prototipação das ideias	Prototipação individual das ideias (veja a explicação no item 2.2.7).	10 min
8	Arguição do Protótipo	Explicação dos protótipos individuais para o grupo (veja a explicação no item 2.2.8).	10 min
9	Debriefing	Feedback dos participantes sobre o workshop (veja a explicação no item 2.2.9).	23 min

## 1 - Apresentações e Quebra Gelo (Sugestão de tempo para 5 participantes: 6 minutos):

Utilize um software para gravar o experimento. Sugestão: Seria bom dois facilitadores gravarem, tendo em vista que se der algum problema no computador de alguém, o experimento não será perdido!

Faça uma apresentação dos nomes dos participantes. Passe o link do seu board do miro. Informe a eles que o experimento será gravado, que as suas informações serão anonimizadas e que eles terão o direito de verificar quando quiserem os resultados do experimento. Peça para que cada participante que dê o consentimento da gravação do experimento (essa parte deve ser gravada também!).

Após a apresentação realize uma dinâmica de quebra gelo. Essa dinâmica terá o objetivo de ambientar os participantes no workshop. Exemplo de dinâmica: Se você pudesse escolher um (ns) poder(es) para usar na vida, qual(is) você escolheria? Dê 1 minuto para os participantes preencherem os post-its. Depois, peça a cada participante que explique a sua escolha em 30 segundos. Uma sugestão de dinâmica é apresentada no frame 1 do Miro.



## 2 - Imersão (Sugestão de tempo para 5 participantes: 11 minutos):

Essa tarefa precisa ser executada exatamente conforme a sugestão abaixo!

Faça uma imersão (Frame 2) com os participantes apresentando o cenário, as personas e a(s) questão(ões) de design.

## 3 - Escolha da motivação (Sugestão de tempo para 5 participantes: 11 minutos):

Essa tarefa precisa ser executada exatamente conforme a sugestão abaixo!

Apresente as cartas de motivação (Frame 3). Leia cada carta com os participantes. No final, abra um espaço para tirar as possíveis dúvidas.

Insira uma motivação do seu interesse

Gorilla

Apelo Social

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta algum interesse comum.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com a interação de pessoas que afetem a sociedade e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Aprendizado

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta o conhecimento.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com o conhecimento e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Competitividade

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta o status.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com o status e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Comunidade

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta a interação entre grupos.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com a interação de pessoas que afetem a sociedade e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Altruismo

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta o interesse pessoal.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com o interesse de pessoas que afetem a sociedade e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Interesse Pessoal

O que é?

É a conexão que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a quem em uma causa que afeta o interesse pessoal.

Como pode ser usado?

Em aplicações que tenham alguma ligação com o interesse de pessoas que afetem a sociedade e de alguma forma contribuam no sentido para gerar o bem de todos.

Participante 1

Participante 2

Participante 3

Participante 4

Participante 5

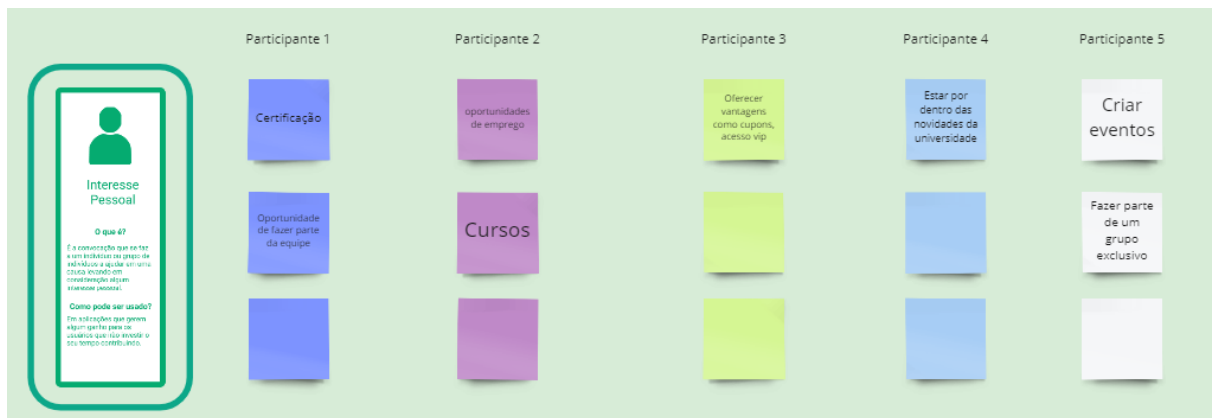
Peça aos participantes para escolher (independente da quantidade) as motivações que eles acham interessante para a aplicação. A carta coringa serve para o caso de eles identificarem uma informação que é importante para a aplicação e que esta motivação não esteja no conjunto de cartas. Para isso, peça para que eles arrastem as bolinhas na frente do seu nome. Dê o tempo de 1 minuto para a escolha. Peça para que cada participante justifique a sua escolha.

O facilitador deve reorganizar as bolinhas de votação e solicitar aos participantes para votarem nas duas cartas de motivação que eles acham mais importantes para serem encaminhadas à fase de ideação. Informe que as outras cartas serão consideradas na pesquisa, no entanto serão encaminhadas as duas cartas mais importantes por questão de tempo. Após a escolha, o facilitador deve copiar e colar a primeira carta para os Frames 4 e 7 e a segunda carta para os Frame 5 e 8.

	<p>Insira uma motivação do seu interesse</p>  <p>Coringa</p>	<p> Apelo Social</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa que ofereça algum retorno à sociedade.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Em aplicações que tenham alguma ligação com a solução de problemas que afetam a sociedade de alguma forma, incentivam os usuários para apoiar o envio de dados.</p>	<p> Aprendizado</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa visando o seu aprendizado.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Em aplicações que os usuários irão adquirir algum conhecimento para os seus estudos.</p>	<p> Competitividade</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos usando um desafio para ajudar em uma causa.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Em aplicações que tenham uma meta, onde os usuários irão se desafiar por interações em grupo.</p>	<p> Comunidade</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos usando a inserção de uma comunidade para ajudar em uma causa.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Elas pode ser utilizadas em aplicações em que os usuários irão se ajudar por interações em grupo.</p>	<p> Altruismo</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa sem levar em conta os seus interesses pessoais.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Em aplicações que tenham alguma ligação com a solução de problemas que afetam a sociedade de alguma forma, incentivam os usuários para apoiar o envio de dados.</p>	<p> Interesse Pessoal</p> <p>O que é?</p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa visando algum benefício pessoal.</p> <p>Como pode ser usado?</p> <p>Em aplicações que gerem algum ganho para os usuários, incentivando-os a contribuir.</p>
Participante 1							
Participante 2							
Participante 3							
Participante 4							
Participante 5							

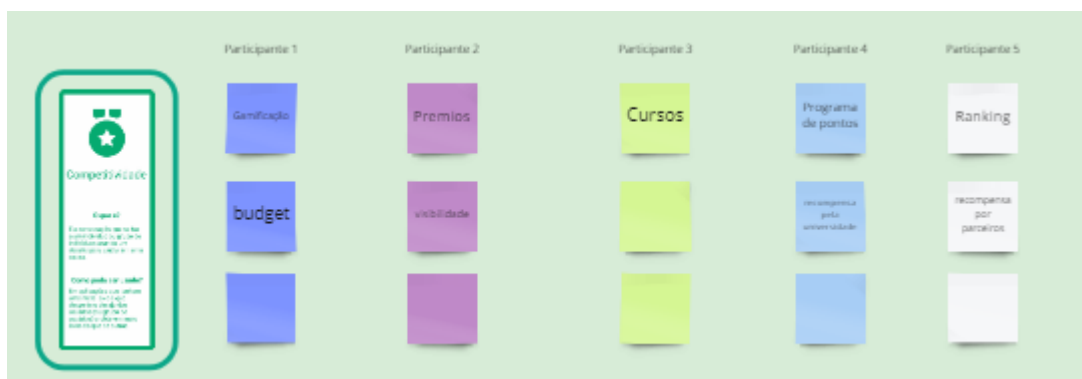
#### 4 - Ideação da motivação (tempo estimado para 5 participantes: 11 min):

4.1 - Encaminhe os participantes para o Frame 4. Peça para que eles gerem ideias para a motivação 1 escolhida utilizando a técnica “Como nós podemos” durante 2 minutos.  
 TEMPLATE: Como nós podemos gerar a **[MOTIVAÇÃO ESCOLHIDA]** na aplicação?



4.2 - Peça aos participantes para explicarem as suas ideias em 30 segundos (por pessoa).

4.3 - Encaminhe os participantes para o Frame 5. Peça para que eles gerem ideias para a motivação 2 escolhida utilizando a técnica “Como nós podemos” durante 2 minutos. Exemplo: Como nós podemos gerar a **[MOTIVAÇÃO ESCOLHIDA]** na aplicação?



4.4 - Peça aos participantes para explicarem as suas ideias. Tempo estimado de 1 minuto (por pessoa).

## 5 - Escolha dos atributos (tempo estimado para 5 participantes: 25 min):

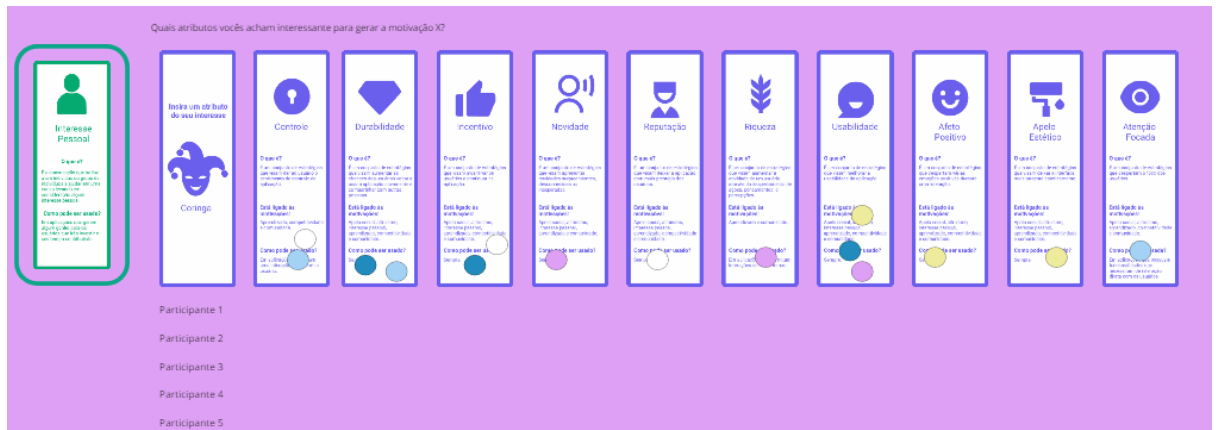
Essa tarefa precisa ser executada exatamente conforme a sugestão abaixo!

5.1 - Apresente o primeiro conjunto das cartas de Atributos (Frame 6). Leia cada carta com os participantes. No final, abra um espaço para tirar as possíveis dúvidas (tempo estimado: 5 min).

5.2 - Peça aos participantes para escolherem os atributos que eles achem importante para gerar as motivações escolhidas na etapa anterior. Dê o tempo de 5 minutos para a escolha. Para isso, peça para que eles arrastem as bolinhas na frente do seu nome.

5.3 - Peça para que cada participante justifique a sua escolha (Dê 1 minuto para cada participante).

5.4 - Solicite aos participantes para votarem em um atributo por motivação que eles acham mais importantes para serem encaminhadas à fase de ideação. O facilitador deve reorganizar as bolinhas de votação e solicitar aos participantes para votarem no carta de atributos que eles achem mais relevantes para gerar as motivações escolhidas na etapa anterior para serem encaminhadas à fase de ideação. Informe que as outras cartas serão consideradas na pesquisa, no entanto serão encaminhadas somente um carta de atributo por questão de tempo.



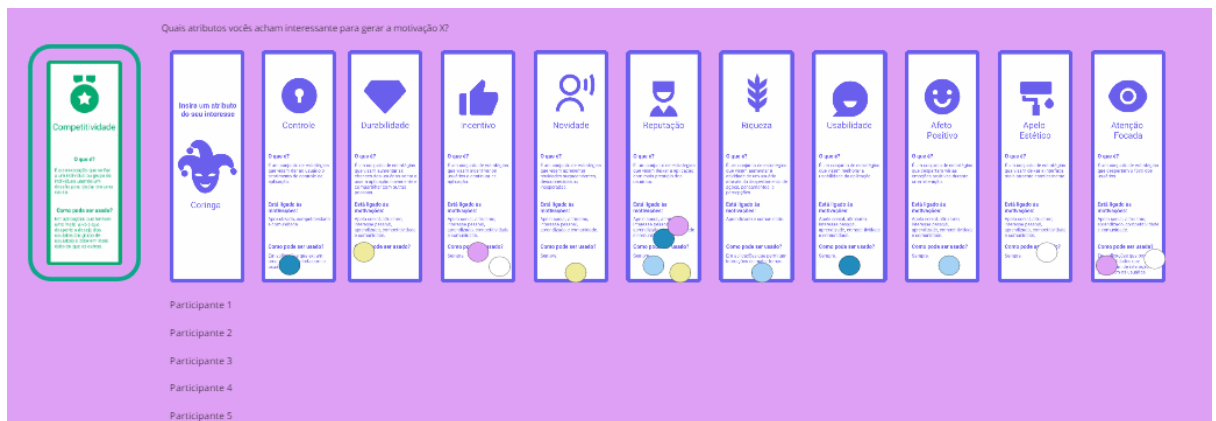
5.5 - Apresente o segundo conjunto das cartas de Atributos (Frame 6). Leia cada carta com os participantes. No final, abra um espaço para tirar as possíveis dúvidas (tempo estimado: 5 min).

5.6 - Peça aos participantes para escolherem os atributos que eles achem importante para gerar as motivações escolhidas na etapa anterior. Dê o tempo de 5 minutos para a escolha. Para isso, peça para que eles arrastem as bolinhas na frente do seu nome.

5.7 - Peça para que cada participante justifique a sua escolha (Dê 1 minuto para cada participante).

5.8 - Solicite aos participantes para votarem em um atributo por motivação que eles acham mais importantes para serem encaminhadas à fase de ideação. O facilitador deve reorganizar as bolinhas de votação e solicitar aos participantes para votarem no carta de atributos que eles achem mais relevantes para gerar as motivações escolhidas na etapa anterior para serem encaminhadas à fase de ideação. Informe que as outras cartas serão consideradas na pesquisa, no entanto serão encaminhadas somente um carta de atributo por questão de tempo.





Após a escolha, copie o primeiro atributo para o Frame 7 e o segundo atributo para o Frame 8 (tempo estimado: 10 min).

## 6 - Ideação dos atributos (tempo estimado para 5 participantes: 20 min):

6.1- Encaminhe os participantes para o Frame 7. Peça para que eles gerem ideias para o atributo escolhido para gerar a motivação utilizando a técnica “Como nós podemos”.  
 TEMPLATE: Como nós podemos usar o **[ATRIBUTO ESCOLHIDO]** para gerar a **[MOTIVAÇÃO ESCOLHIDA]** na aplicação (tempo estimado: 5 min)?

Exemplo: Como nós podemos usar a **Usabilidade** para gerar o **Interesse pessoal** para estimular os alunos egressos de graduação da UFF a se comunicarem com a Universidade?



6.2 - Peça aos participantes para explicarem as suas ideias durante 1 minuto (por pessoa).

6.3 - Encaminhe os participantes para o Frame 8. Peça para que eles gerem ideias para o atributo escolhido para gerar a motivação utilizando a técnica “Como nós podemos”.  
 TEMPLATE: Como nós podemos usar o **[ATRIBUTO ESCOLHIDO]** para gerar a **[MOTIVAÇÃO ESCOLHIDA]** na aplicação (tempo estimado: 5 min)?

Exemplo: Como nós podemos usar a **Reputação** para gerar a **Competitividade** para estimular os alunos egressos de graduação da UFF a se comunicarem com a Universidade?



6.4 - Peça aos participantes para explicarem as suas ideias em 1 minuto (por pessoa).

## 7 - Prototipação individual guiada (tempo estimado: 10 min):

Encaminhe os participantes para o Frame 9. Nesta etapa cada participante irá prototipar as ideias sugeridas na etapa anterior usando método what? how? why?. Esse método tem o objetivo de auxiliar uma pessoa a fazer uma observação profunda dando suporte a síntese de ideias e direcionamento para futuras áreas de necessidade.

Por exemplo:



## 8 - Arguição do protótipo (tempo estimado para 5 participantes: 10 min)

Essa tarefa precisa ser executada exatamente conforme a sugestão abaixo!

Após a geração do protótipo, os participantes irão explicar os seus protótipos. O facilitador deverá verificar SEMPRE se as ideias documentadas estão claras. Se elas não estiverem, o facilitador deverá perguntar o que não ficou claro e pedir exemplos de aplicação das ideias.

## 9 - Debriefing (tempo estimado para 5 participantes: 25 min)

Essa tarefa precisa ser executada exatamente conforme a sugestão abaixo!



















Encaminhe os participantes para o Frame 10 e faça as perguntas do Debriefing. Dê um minuto para cada resposta de um participante por pergunta.

Gostaria de deixar alguma sugestão para a etapa de geração de ideias do workshop?

Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
				
				
				

### 2.2.10 - Cartões

Veja abaixo os cartas que serão utilizados no workshop.

 <p><b>Apelo Social</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa que ofereça algum retorno à sociedade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que tenham alguma ligação com a solução de problemas que afetam a sociedade e de alguma forma sensibilizam os usuários para apoiar o envio de dados.</p>	 <p><b>Altruísmo</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa sem levar em conta os seus interesses pessoais.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que tenham alguma ligação com a solução de problemas que afetam a sociedade e de alguma forma sensibilizam os usuários para apoiar o envio de dados.</p>	 <p><b>Interesse Pessoal</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa levando em consideração algum interesse pessoal.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que gerem algum ganho para os usuários que irão investir o seu tempo contribuindo.</p>	 <p><b>Aprendizado</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos a ajudar em uma causa visando o seu aprendizado.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que os usuários irão adquirir algum patrimônio intelectual ao disponibilizar os seus dados.</p>	 <p><b>Competitividade</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos usando um desafio para ajudar em uma causa.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que tenham uma meta alvo e que desperte o desejo dos usuários (ou grupo de usuários) a obterem mais êxito do que os outros.</p>	 <p><b>Comunidade</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É a convocação que se faz a um indivíduo ou grupo de indivíduos usando a inserção de uma comunidade para ajudar em uma causa.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Ela pode ser utilizada em aplicações em que os usuários irão se estimular por interações entre grupos.</p>
<p><b>Insira uma motivação do seu interesse</b></p>  <p><b>Coringa</b></p>	 <p><b>Atenção Focada</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que despertam o foco dos usuários.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, aprendizado, competição e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usada?</b></p> <p>Em aplicações que possuam funcionalidades que necessitam de interação direta com os usuários.</p>	 <p><b>Afeto Positivo</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que despertam várias emoções positivas durante uma interação.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	 <p><b>Apelo Estético</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam deixar a interface mais atraente esteticamente.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	 <p><b>Durabilidade</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam aumentar as chances dos usuários voltar a usar a aplicação novamente e compartilhar com outras pessoas.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	 <p><b>Novidade</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam apresentar novidades surpreendentes, desconhecidas ou inesperadas.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>
 <p><b>Riqueza</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam aumentar a atividade de um usuário através do despertamento de ações, pensamentos e percepções.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Aprendizado e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que permitam interações de maior tempo.</p>	 <p><b>Controle</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam dar ao usuário o sentimento de controle da aplicação.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Aprendizado, competição e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Em aplicações que exijam uma interação direta com o usuário.</p>	 <p><b>Reputação</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam deixar a aplicação com mais prestígio dos usuários.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	 <p><b>Incentivo</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam incentivar os usuários a continuar na aplicação.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	 <p><b>Usabilidade</b></p> <p><b>O que é?</b></p> <p>É um conjunto de estratégias que visam melhorar a usabilidade da aplicação.</p> <p><b>Está ligado às motivações:</b></p> <p>Apelo social, altruísmo, interesse pessoal, aprendizado, competitividade e comunidade.</p> <p><b>Como pode ser usado?</b></p> <p>Sempre.</p>	<p><b>Insira um atributo do seu interesse</b></p>  <p><b>Coringa</b></p>