Form do usuário

===============

Agradecer após o envio

----------------------

Pegar dados do Psicólogo

Nome e CRP

Data

Questionário

Para psicólogo:

O gameficador é um aplicativo que transforma atividades do dia a dia em desafios com recompensas e elementos de jogo, tornando a organização mais divertida e motivadora.

Como base nessa premissa, gostaríamos de saber:

1- Como funciona o sistema de recompensas no cérebro?

2- Quais tipos de recompensas engajam melhor um usuário desse tipo de aplicação ?

(Ranking, desafios, recompensas)

3- Existem malefícios para um usuário de uma aplicação que gamifica tarefas?

4- Quais públicos podem ser prejudicados ou beneficiados com essa aplicação?

5- Quais estratégias psicológicas podem ajudar na conclusão de tarefas repetitivas ou monótonas?

6- A gamificação pode ser adaptada para diferentes faixas etárias? Quais considerações psicológicas, como o nível de desenvolvimento cognitivo e emocional, devem ser levadas em conta para cada faixa etária?

7- A competição com outros usuários é mais desmotivante ou estimulante para a maioria das pessoas? Existe alguma maneira de contornar os efeitos negativos da competitividade?

8- Como garantir que as tarefas não percam a seriedade e o foco no objetivo principal, mesmo quando associadas a elementos de jogo?

9- Um progresso visível (como barras de progresso ou níveis) pode beneficiar quais tipos de usuários e em quais contextos?

10- Quando os estímulos visuais e auditivos deixam de ser motivadores e passam a ser uma distração ou até mesmo prejudiciais?

11- Como o design de recompensas pode gerar satisfação e sensação de conquista, evitando a criação de um comportamento de vício?

12- Qual a importância de oferecer pausas e limites claros dentro de um sistema gamificado? Como essa abordagem deve ser implementada?

13- De que forma o reconhecimento social (como "likes" ou compartilhamentos de conquistas) impacta a motivação do usuário?

14- A personalização das metas e a autonomia para escolher os desafios são elementos importantes para a sustentabilidade do engajamento?

15- O que a Psicologia Comportamental diz sobre a eficácia de sistemas de pontuação para promover a mudança de hábito?

16- A motivação gerada por elementos de jogo é mais intrínseca (prazer na atividade em si) ou extrínseca (recompensa externa)? E por que isso é importante?

Agradecer

Para o usuário:

1- Você já usou ou usa algum aplicativo para organizar as atividades do dia a dia?

2- Você sabe o que é gamificar tarefas?

3- Você acredita que a gamificação de tarefas ajudaria a aumentar sua produtividade?

4- O que te faria desistir de usar um aplicativo nos primeiros momentos?

5- Um aplicativo de organização integrado ao calendário/agenda nativo do seu smartphone seria interessante para você?

6- Você gosta de competir com outras pessoas em atividades ou jogos?

7- Narrativas (histórias) de jogo ajudariam no seu engajamento com as tarefas diárias?

8- O que mais te incomoda nos aplicativos de organização de tarefas que você já usou?

9- Recompensas reais (como cupons ou prêmios) te motivariam mais do que recompensas virtuais (como pontos e medalhas)?

10- Notificações que lembram sobre as tarefas ajudam ou te incomodam?

11- Para você, é importante que o aplicativo permita a personalização de metas e tarefas?

12- O que te faria sentir-se mais satisfeito após completar uma tarefa: ver seu progresso visível, ganhar uma recompensa, ou ter o reconhecimento de outras pessoas?