



Gamificação



Harry Potter

Qualquer coisa é possível se
tens coragem suficiente...

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade Acadêmica Especializada em Ciências Agrárias
Escola Agrícola de Jundiaí
Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Técnico de Informática
Profa. Alessandra Mendes

O que é?

- Elementos e princípios de **jogos** usados para criar uma experiência eficaz e envolvente;
- A hipótese é que a diversão pode atuar como **agente de mudanças positivas** no comportamento das pessoas;
- Foco: **cooperação** e **competitividade**.

Onde é utilizada?

- Empresas, práticas pedagógicas, ...
- Tem como um dos principais objetivos **melhorar o desempenho** de colaboradores;
- Geram **motivação** e **feedback** em tempo real;
- Promove a busca por objetivos **individuais** e em **grupo**.

Recompensas

- Oferecidas aos participantes que realizam **tarefas** pré-determinadas;
- Definição de tarefas que estejam de acordo com o **objetivo**;
- Definição de **métricas** para controlar os indicadores de cada tarefa;
- Incentivos virtuais e **prêmios** físicos.

Programação

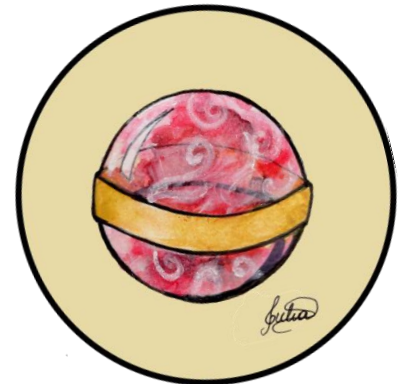
- Disciplina transformada em um jogo dentro do universo de **Harry Potter** (para trouxas e bruxos – mestiços ou puro-sangues – e aurores);
- Estudantes poderão realizar **atividades** que valem **pontos de experiência** (XP's).
- O acúmulo de XP's é revertido em **recompensas**:
 - Medalhas (*bottons*)
 - Abertura da Sala Precisa com itens virtuais

Regras para aquisição de XP's

- Os XP's são **pessoais e intransferíveis**. Em caso de constatação de **irregularidades** nas aquisições, como cópias e extrapolações de prazos, os envolvidos perderão todos os XP's acumulados até aquele momento, pois não são aceitas aquisições através de magias provenientes das **artes das trevas**.
- Novas regras e aquisições poderão ser criadas.

Como obter XP's?

- **Lembrol**: presença em todas as aulas da semana, a partir da 1ª chamada. Para todos. **XP = 20**
- **Gritador**: resolução correta em sala de questão marcada pelo professor como gritador usando o quadro e/ou projetor para toda a turma. Somente para bruxos. **XP = 100**



Como obter XP's?

- *Chapéu Seletor*: entrega de lista de exercício via SIGAA contendo as questões corretamente resolvidas e comentadas (exceto algoritmo das trevas) em até 4 dias do recebimento e explicação oral da resolução de uma questão aleatoriamente sorteada pelo professor. Para todos. **XP = 100**



Como obter XP's?

- **Penseira**: entrega de vídeo (com voz em áudio explicando o passo-a-passo da solução enquanto programa) contendo a construção correta de um algoritmo das trevas, na plataforma de desenvolvimento adotada na disciplina, em até 48 horas após o seu recebimento. Somente para aurores. **XP = 300**



Como obter XP's?

- ***Voto Perpétuo***: O aluno propõe um algoritmo/sistema/projeto* que atenda aos requisitos do conteúdo exposto (avaliado pelo professor), o desenvolve corretamente e o expõe em vídeo disponibilizando-o para a turma e/ou em sala de aula (a critério do professor). Somente para aurores. **XP = até 400** (professor)



*Critérios
a definir

A Sala Precisa

- A cada **1.000 XP's** adquiridos, o estudante poderá solicitar um item à **Sala Precisa**.



- A cada solicitação, **um item** será randomicamente sorteado e entregue.

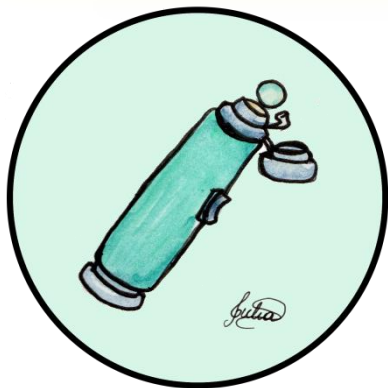
A Sala Precisa

- O item poderá ser usado nas **atividades avaliativas** da disciplina a serem realizadas a partir do momento de sua aquisição e após utilizados perderão seus efeitos;
- Os itens adquiridos **são pessoais e intransferíveis**, não podendo ser herdados, trocados, vendidos, doados, leiloados, transmutados, enfeitizados e/ou traficados;

A Sala Precisa

- Quando um item for **entregue** pela Sala Precisa, os XP's respectivos serão **consumidos** por magia;
- Os itens **adquiridos e não utilizados** na disciplina transmutar-se-ão em **Patronos** que poderão ser conjurados pelo bruxo **fora da EAJ**.

Itens da Sala Precisa



Desiluminador: Ignora uma questão da prova a sua escolha no cálculo da nota, elevando proporcionalmente os valores das demais questões.

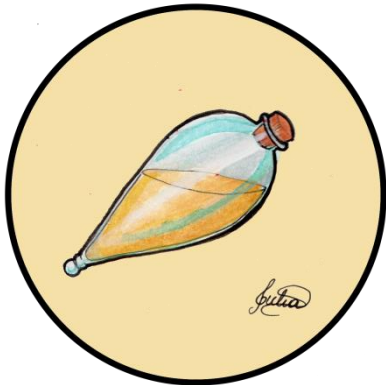


Espelho de Ojesed: Dobra o valor de uma questão da prova a sua escolha.

Itens da Sala Precisa



Bisbilhoscópio: Troca os valores entre as questões da prova.

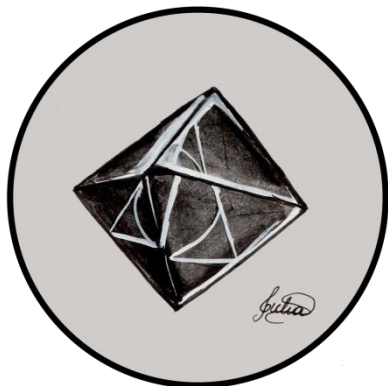


Félix Felicis: Escolhe uma questão da prova na qual a sua nota tenha sido parcial e a eleva à nota máxima.

Itens da Sala Precisa



Mapa do Maroto: Ao obter nota máxima em uma questão de prova, ganhe 0,5 ponto extra.



Pedra da Ressurreição: Aumente 1.0 na média da unidade corrente.

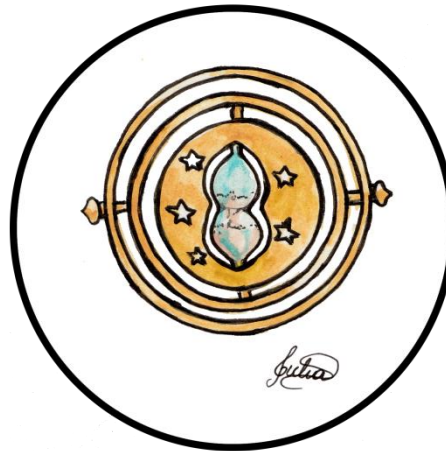
Conquistas

- Ao final das atividades, unidades, semestres e/ou términos da disciplina, o desempenho do aluno será **avaliado** e, a partir desta avaliação, serão concedidas **conquistas**.
- As conquistas são **premiações** em forma de *bottons* com a finalidade de **reconhecer** o esforço, dedicação e nível de aprendizado do **aluno** na disciplina.

Conquistas

Vira Tempo

Obter 85% ou mais de frequência ao final da disciplina.



Conquistas

Firebolt

Entregar pelo menos uma atividade marcada* até a meia noite do dia seguinte na unidade.

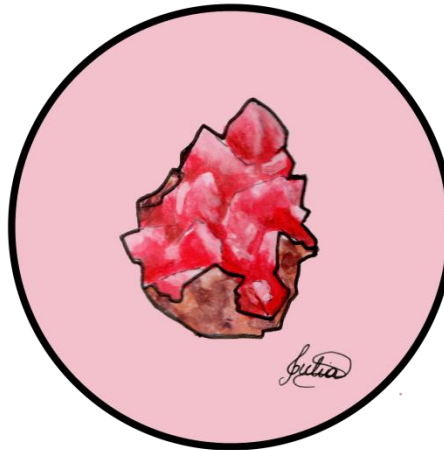


* Critério a definir

Conquistas

Pedra Filosofal

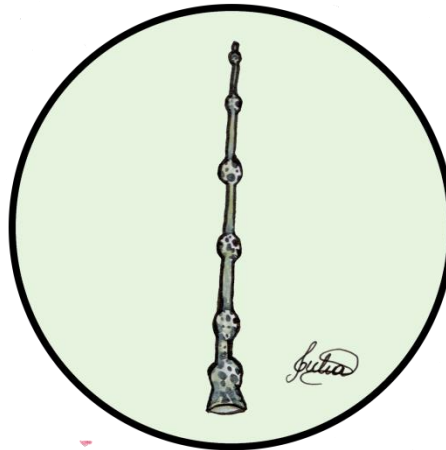
Obter média maior ou igual a 8,0 na unidade.



Conquistas

Varinha das Varinhas

Completar a disciplina com o maior número de XP's adquiridos na turma.



Conquistas

Capa da Invisibilidade

Ser fiel completando com sucesso pelo menos um Voto Perpétuo no semestre.



Conquistas

Cálice de Fogo

Ser selecionado para participar de projetos de pesquisa ou extensão*.



* Critérios a definir

Conquistas

Pomo de Ouro

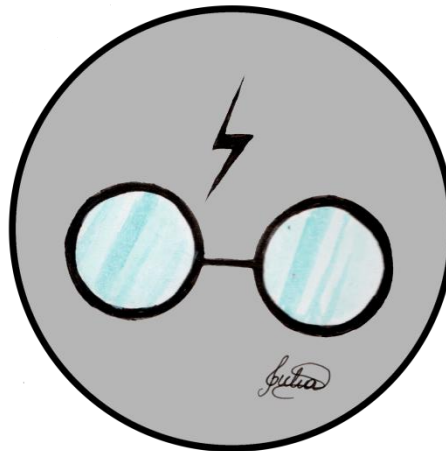
Entregar todas as listas via SIGAA dentro do prazo em um semestre da disciplina.



Conquistas

O Menino Que Sobreviveu I

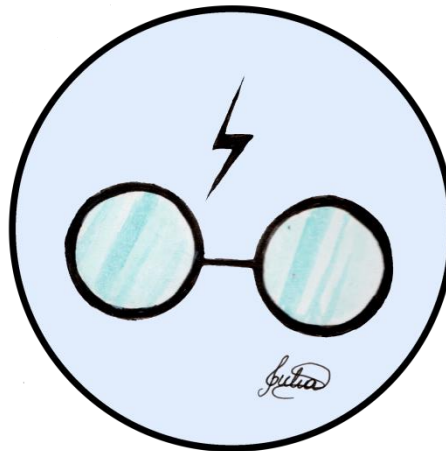
Recuperar as notas de um semestre, ou seja, notas de REC maiores que as anteriores.



Conquistas

O Menino Que Sobreviveu II

Conseguir pelo menos 4 penseiras em um semestre (vencer a arte das trevas).



Conquistas

Horcrux

Ser aprovado na disciplina sem REC
(deixando parte de sua alma).





Gamificação



Harry Potter

São nossas escolhas que
mostram quem realmente
somos, muito mais do que
nossas habilidades...



Gamificação



Harry Potter

Objeto

Magia

LEMBROL Se a pessoa que está segurando este objeto tiver se esquecido de algo, uma fumaça vermelha surge no seu interior.

PENSEIRA É uma bacia de pedra que serve para rever lembranças.

CHAPÉU SELETOR É o chapéu que define em qual das quatro casas o feiticeiro deve ficar

GRITADOR É uma espécie de carta 'encantada' que grita o seu conteúdo quando aberta. Se não for aberta, explode.

VOTO PERPÉTUO É uma promessa que um bruxo faz a outro, em troca de sua vida pelo pedido selado. As mãos são entrelaçadas e o feitiço é dito. Cada vez que uma promessa é feita, um fio de fogo (que não queima) se enrosca nas mãos unidas. A partir daquele momento o voto não poderá ser quebrado, ou o bruxo morrerá por seu prejuízo.



Gamificação



Harry Potter

Objeto	Magia
DESILUMINADOR	Tem forma de isqueiro e suga para dentro dele as luzes do ambiente, ocultando o bruxo e a atenção que seria dada a ele, além de possuir outros poderes ocultos.
ESPELHO DE OJESED	Esse espelho tem o poder de mostrar tudo aquilo que cada pessoa mais deseja.
PEDRA DA RESSUREIÇÃO	É usada para ressuscitar pessoas, mas não permanentemente.
MAPA DO MAROTO	É um mapa mágico da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Mostra todos os corredores e passagens secretas, além de seus ocupantes e a localização destes.
FÉLIX FELICIS	Poção da sorte líquida. Quem a bebe obtém êxito em tudo o que faz durante 24 horas.



Gamificação



Harry Potter

Objeto

Magia

BISBILHOSCÓPIO É um tipo de pião que acende e gira quando alguém e/ou algo suspeito está por perto.

VIRA TEMPO

Trata-se de um aparelho que consegue voltar no tempo, apesar de dever ser usado sob regras rígidas: o passado não pode ser mudado e a pessoa que voltar ao passado não poderá deixar que os outros percebam que ela está em dois lugares ao mesmo tempo ou que o seu "eu passado" descubra o seu "eu do futuro".

FIREBOLT

Foi a vassoura que Sirius Black deu a Harry . É a melhor vassoura que existe, sendo sua velocidade o principal atrativo.

PEDRA

FILOSOFAL

É capaz de transformar todo metal bruto como chumbo no mais puro ouro. Também pode criar o Elixir da Vida, que deve ser tomado frequentemente para manter o bruxo vivo.



Gamificação



Harry Potter

Objeto	Magia
CAPA DE INVISIBILIDADE	Mantém o bruxo invisível. O bruxo consegue ver a capa de dentro para fora mas ninguém consegue vê-la de fora para dentro.
VARINHA DAS VARINHAS	É uma varinha inquebrável e invencível e foi feita a partir de um pedaço de madeira de sabugueiro. Seu dono poderia ser fraco e, ao estar com a varinha se tornaria poderoso.
CÁLICE DE FOGO	É um cálice mágico que solta chamas no início de cada Torneio Tribruxo, utilizado exclusivamente para escolher os campeões das escolas que irão participar, servindo como um "juiz imparcial".
POMO DE OURO	É a principal bola do quadribol. É a função do apanhador pegá-la. Se isso acontecer o jogo é encerrado e credita-se 150 pontos ao time do apanhador.
O MENINO QUE SOBREVIVEU	Harry Potter



Gamificação



Harry Potter

Objeto	Magia
HORCRUX	Objetos criados por magia negra. Cada um contém uma parte da alma do bruxo que a criou
SALA PRECISA	Também conhecida como Sala das Necessidades ou a Sala Vai e Vem, é uma sala secreta dentro de Hogwarts, que só aparece quando uma pessoa está em grande necessidade. A sala, em seguida, transforma-se em qualquer que seja o lugar que o bruxo ou bruxa precisa estar naquele momento, embora existam algumas limitações.