

GAMIFICAÇÃO

Eixo: Inovação





by WLOP



Eixo: Inovação

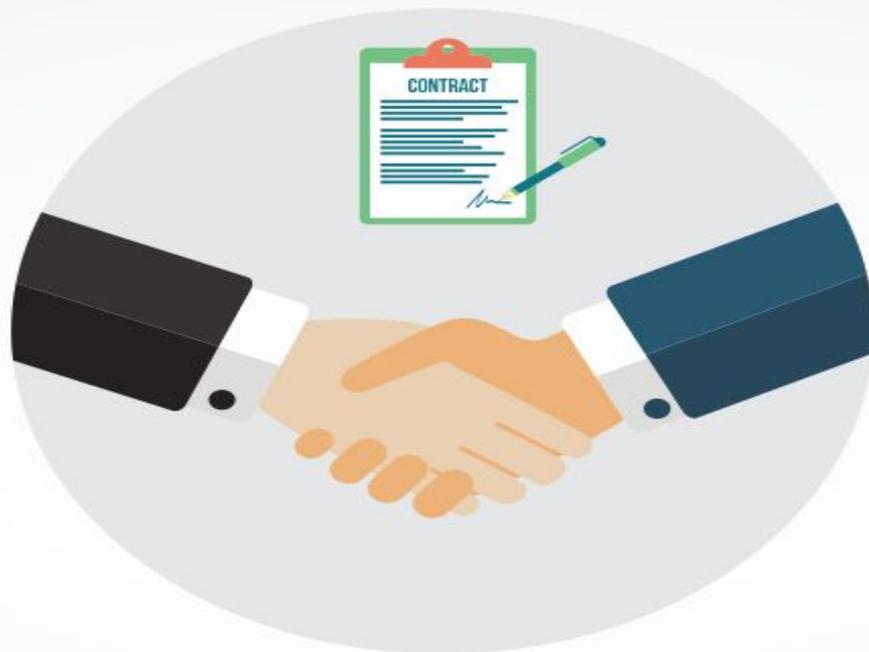
GAMIFICAÇÃO

Prof. Rafael Lontra

2019



CONTRATO DIDÁTICO



EXPECTATIVAS E CONTRIBUIÇÕES

**PRESS
START**

Evolution of Video Games

Reflexão

“Um dia todas as escolas adotarão a metodologia dos Jogos”.
(Nolan Bushnell, Fundador da Atari)

Definição de JOGO

“Jogos e diversão (play) são parte essencial do que nos faz humanos. Mais ainda do que coisas sérias da vida como religião, governo, sistema legal, etc. O jogo cria um círculo mágico que separa os jogadores do mundo real. Quando você está no círculo mágico, as regras do jogo que valem, não do mundo real, e isso está alinhado com o lúdico, a motivação, a voluntariedade e a diversão.”(Huizinga)

- Objetivo pré jogo
 - Regras constituintes
 - Atitude lúdica
-

Mercado de Jogos

“Eu fico feliz por ver a volta dos jogos casuais, jogos que não são violentos nem complexos onde você pode simplesmente sentar e se divertir”(Nolan Bushnell)

- 2.3 Bilhões de jogadores
 - USD 138 Bilhões
 - 13.3% a mais que 2017
 - 91% Jogos Digitais
 - 51% Jogos Mobile
-

O que podemos aprender
com o sucesso dos Jogos?

Nick
toons



A BRIGHT SUNNY DAY... PERFECT FOR PLAYING
VIDEO GAMES IN THE DARK FOR 36 HOURS!

Gamificação

É o uso de **elementos e técnicas de game design** em **aplicações práticas** que **não são necessariamente jogos**.

OBJETIVOS:

- O que é gamificação?
 - Como **PODE** ser valioso?
 - Como fazer de forma eficiente
 - Aplicações práticas e específicas
-

História

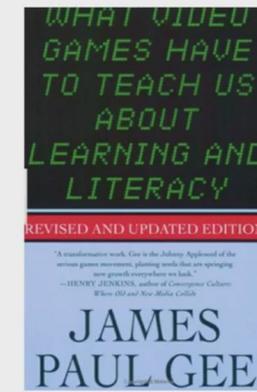
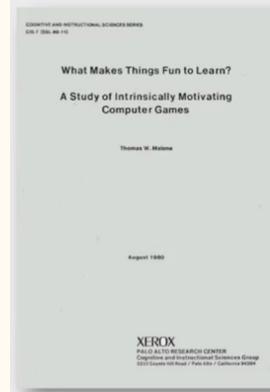
Muito antes do conceito de Gamificação como um sistema existir, já haviam ações gamificadas.

Os jogos modernos se apoiaram também em ações do passado, porém, tem a velocidade de inovação e distribuição como vantagens e catalizadores dessa evolução.

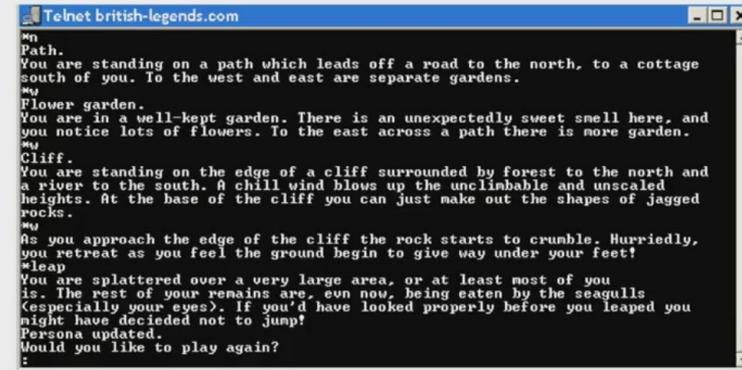
- Sorteios
 - Programas de Fidelidade
 - Displays em equipamentos
 - Cooperativas
 - Displays em transmissões televisivas
 - Torneios
 - Etc...
-

Linha do Tempo da Gamificação

1. 1912 - Primeiro caso, Cracker Jack, prêmio surpresa em algumas caixas do biscoito.
2. 1980 - MUD1 (Multi User Dungeon), Criado por Richard Bartle ESSEX England
3. Primeiros estudos feitos pela XEROX em Palo Alto.
4. 2000 Associações (Serious Games e Simuladores)
5. 2010 em diante - Era de ouro



1980





Técnicas de Game Design e Elementos de Jogos

Elementos e Técnicas de Game Design

1. HUD

2. Avatares

3. Rankings

4. Colaboração

5. Competição

6. Recursos

7. Progressão

8. Missões/História

9. Recompensas

10. Game Design Document



A importância das HUDS

O Heads Up Display, é o conjunto de informações que é apresentada de forma clara e de fácil acesso para que o jogador se sinta mais imerso e em controle do seu personagem.

EXEMPLOS DE HUDS

- Elite: Dangerous - Wing
 - Metroid
 - League of Legends
 - MIX de FPS
-

Identifique os elementos



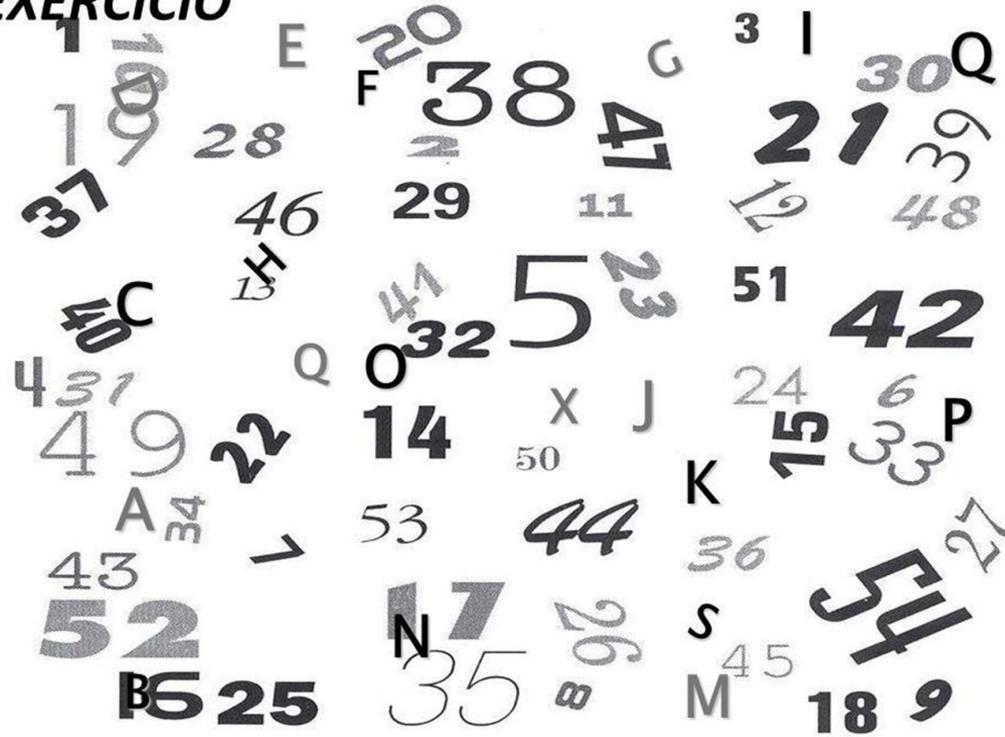
Atividade II

Uma prática muito comum nos treinamentos de 5S e padronização é um simples jogo de contar números. A partir de melhorias na organização fica evidente o ganho de performance após a aplicação das técnicas.

- Tente achar os números de 1 a 63, de forma ordenada.
- Você tem 60 segundos!

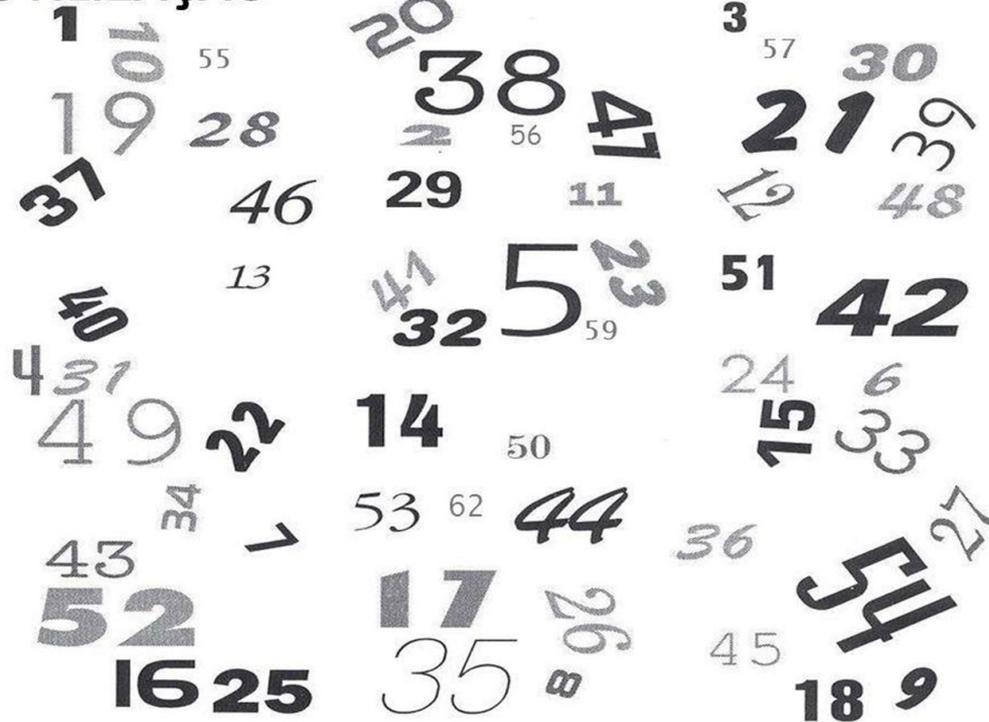
Atividade II

EXERCÍCIO



Atividade II

UTILIZAÇÃO



Atividade II

ORDENAÇÃO		
<p>1 109 55 19 28 37 46</p>	<p>20 38 2 56 47 29 11</p>	<p>3 57 30 21 39 12 48</p>
<p>40 13 4 31 49 22</p>	<p>41 23 32 59 14 50</p>	<p>51 42 24 6 15 33</p>
<p>43 34 7 52 16 25</p>	<p>53 62 44 17 26 35 8</p>	<p>36 27 45 54 18 9</p>

Atividade II

PADRONIZAÇÃO								
1	10	55	20	38	3	57	30	
	19	28	2	56	47	21	39	
37		46	29		11	12	48	
	40	58	13	41	5	23	51	
4	31		32		59	60	42	
	49	22	14	50		24	6	
						15	33	
	34	7	53	62	44	36	63	27
43				17	26		54	
	52	61				45		
	16	25		35	8		18	9

Atividade II

1	2	3	10	11	12	19	20	21
4	5	6	13	14	15	22	23	24
7	8	9	16	17	18	25	26	27
28	29	30	37	38	39	46	47	48
31	32	33	40	41	42	49	50	51
34	35	36	43	44	45	52	53	54
55	56	57						
58	59	60						
61	62	63						

goal
10

coins
5

6

4

Math Smashers

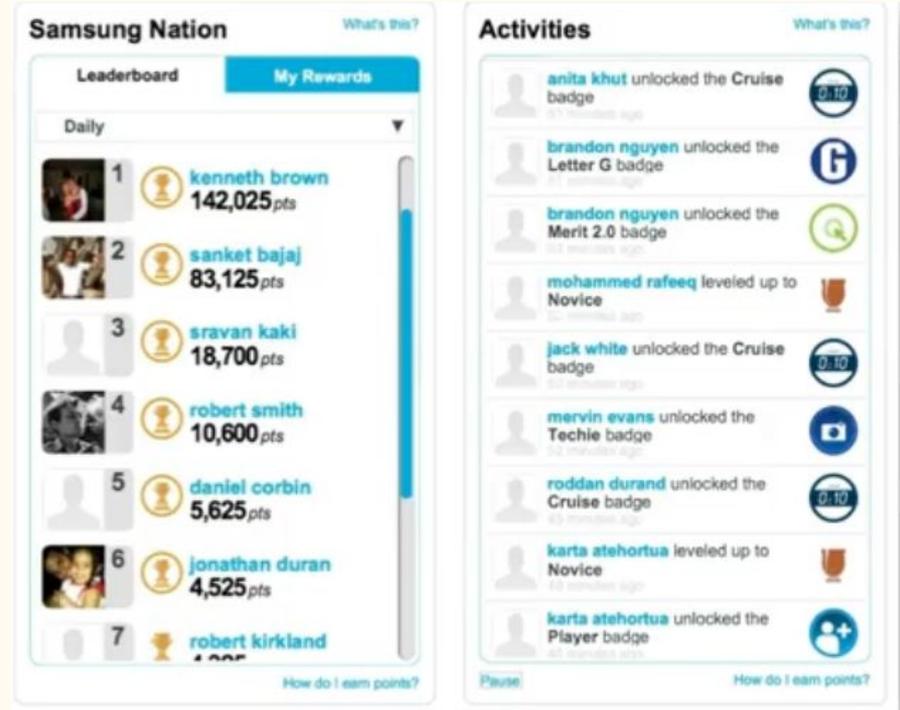
Aplicações

Além do Jogo

A gamificação se aplica em situações aonde o objetivo do "jogo" é algo além do simples sucesso no jogo.

Negócios, processos, educação, saúde, etc..

O produto pode parecer com um jogo, porém o objetivo final está além da experiência no jogo.



Principais aplicações

As técnicas devem estar conectadas ao universo da empresa que a emprega ou à finalidade do usuário final.

Existem algumas áreas em que a Gamificação é reconhecidamente aplicada e eficiente.

Essas áreas são divididas em 3 categorias:

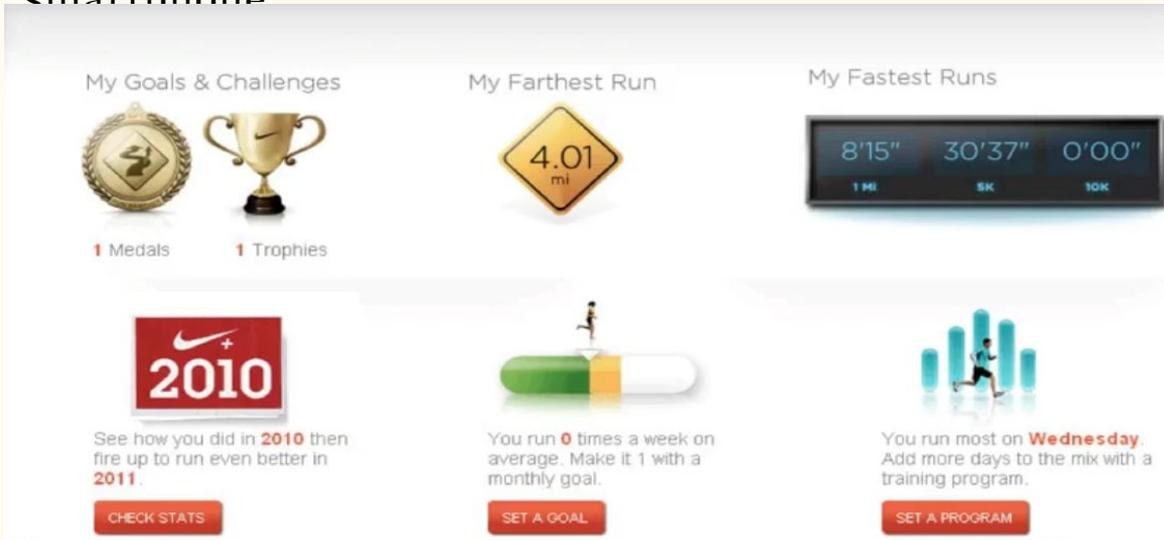
- Externas
 - Marketing
 - Vendas
 - Engajamento de Clientes
 - Internas
 - Recursos Humanos
 - Melhoria de produtividade
 - Produção colaborativa
 - Desenvolvimento Pessoal
 - Saúde, educação e bem estar
 - Sustentabilidade
 - Finanças pessoais
-

Exemplo: NIKE PLUS

O que é? R: Tennis de corrida

O que quer? R: Que as pessoas corram

Como? R: Sensor na sola do tênis que rastreia todos os passos, velocidade, etc, conectado com o smartphone



Elementos

1. Dados
2. Troféus
3. Histórico
4. Metas
5. Competição e interação com amigos

Exemplo: ZOMBIES RUN

O que é? R: Tennis de corrida

O que quer? R: Que as pessoas corram

Como? R: Sensores, Fones e interatividade.



Elementos

1. Dados
2. Troféus
3. Histórico
4. Metas
5. Competição e interação com amigos
6. Imersão



—
Mercado

O mercado de Gamificação faturou U\$ 5,5Bi em 2015 e deve chegar a 15Bi até 2020

- Nike
- Coca Cola
- Microsoft
- American Express
- Mc Donalds
- Dell
- Foursquare
- eBay
- Cisco
- Heineken
- Universal Music
- Playboy
- Starbucks
- Governos
- Instituições de Ensino
-

Governo



Aplicações Governamentais

Diversos Governos em todo o mundo estão utilizando as técnicas de Gamificação para conseguir influenciar o comportamento da população e atingir resultados específicos.

PLAN IT!

CHINA

- População
 - Comprovantes de processos utilizados como números do sorteio da loteria (NF, pedágio, radar, etc)
 - E-Services melhores e mais abrangentes para Educação, Economia, Segurança, e Saúde (Pain Squad)
- Servidores
 - Treinamento e recrutamento de pessoal
 - Planos de Carreira
 - Otimização de processos
- Políticos
 - Feedback e Engajamento de eleitores
 - Divulgação das ações
 - Colaboração popular para resolver problemas específicos (Foldit - AIDS)

Atividade II

- Fazer uma análise dos elementos e técnicas de Game Design presentes no jogo ENEM GAME;
- Fazer uma avaliação do uso desses elementos em relação ao objetivo do projeto de gamificação (se puder aproveita pra avaliar na loja do App) ;)
- Dar sugestões de novos usos para os elementos existentes ou novos elementos a serem incluídos no jogo para melhorar sua eficiência;



ESCOLA PREMIUM

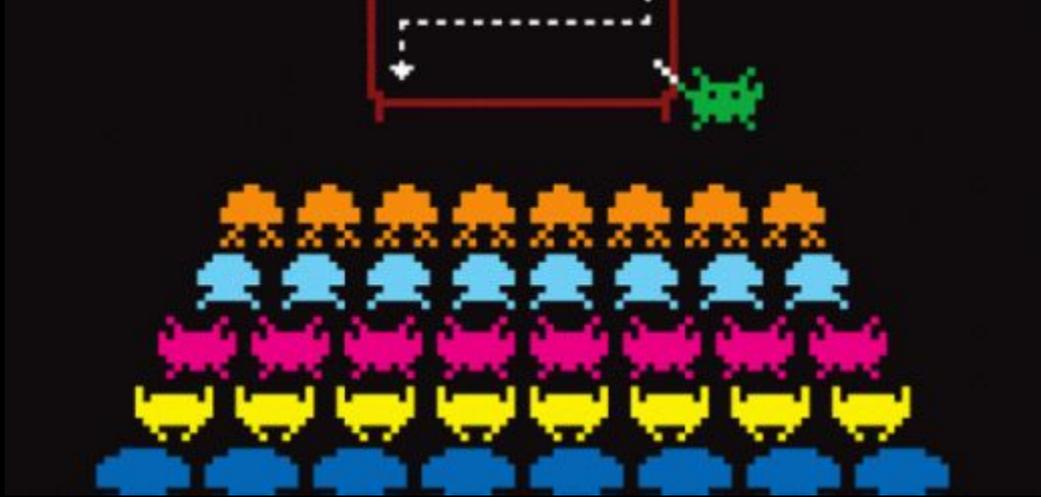


MELHORE A NOTA DOS
SEUS ALUNOS NO ENEM
E OBTENHA ESTATÍSTICAS DE DESEMPENHO



Dever de Casa

- Fazer uma análise das atividades e processos chave no seu trabalho;
- Fazer uma análise das motivações das pessoas para executar as atividades chave;
- Fazer uma avaliação de quais são os principais gargalos nos processos;
- Pensar em sugestões para resolver os gargalos;
- Anotar e trazer para a oficina prática;



GDD



Game Design Document

O que é?

O GDD é o esqueleto de todo jogo e uma parte fundamental de qualquer aplicação da Gamificação. Ele deve conter todas as informações necessárias para se entender o jogo, produzir, e manter controle sobre atualizações, futuras versões.

Ex 1 Dragon's Tavern

Ex2 Earth Defender

MODELO

- Apresentação
 - História
 - Personagens
 - Ambientação
 - Referências
 - Conceitos
 - Estilo do jogo
 - Mecânicas do jogo
 - Esboço das Telas
 - Regras
 - Balanceamento
 - Pontuação / Recompensas?
 - Competição/Colaboração?
-
- Evolução



"In every
job that
must be
done
there is
an element
of fun."
mary poppins

OBRIGADO!

- What's new?
- unlocked the Cruise 
- nguyen unlocked the badge 
- nguyen unlocked the badge 
- ed rafeeq leveled up to 
- unlocked the Cruise 
- rans unlocked the badge 
- urand unlocked the badge 
- ortua leveled up to 



1980



Telnet british-legends.com

```

Mn
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
My
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here, and
you notice lots of flowers. To the east across a p
My
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded
a river to the south. A chill wind blows up the un
heights. At the base of the cliff you can just mak
rocks.
My
As you approach the edge of the cliff the rock sta
you retreat as you feel the ground begin to give w
*leap
You are splattered over a very large area, or at l
is. The rest of your remains are, even now, being e
(especially your eyes). If you'd have looked prop
might have decided not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
  
```



Welcome to Conundra's website!

ndra is a UK-based consultancy specialising in "Gamification".

Alguns resultados do ENEM GAME em 2017

1. 200 mil jogadores;
2. 2 mi perguntas respondidas;
3. 500 mil partidas jogadas;
4. Presente nos 26 Estados;
5. 40 mil inscritos no primeiro torneio;
6. Recomendado pelo Google como TOP3 Apps educativos;
7. Prêmio INOVATIVA BRASIL 2017/01;

AÇÕES

ENEM GAME
7 de junho de 2017 · 🌐

Para isso que você tem o ENEM GAME, estude enquanto se diverte. (<https://goo.gl/dzyHXs>)

📍 Seu vídeo é popular em São Paulo (state) Impulsionar publicação

1,6 M visualizações

👍 Curtir 💬 Comentar ➦ Compartilhar

👤 ENEM GAME, Sabrina Mendes, Nydi Azevedo e outras 15 mil pessoas Comentários mais relevantes ▾

26.173 compartilhamentos 9,7 mil comentários

The image shows a collage of five photos: top-left shows two people in white and red shirts; top-right shows a lecture hall; middle-left shows a group of people in white and red shirts; middle-right shows a person at a computer; bottom-right shows a large group of people in a classroom setting.