

GAMIFICAÇÃO

Eixo Inovação



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria de Gestão e Recursos Humanos



**Escola de Serviço Público do
Espírito Santo - Esesp**

Eixo: Inovação

GAMIFICAÇÃO

Prof. Rafael Lontra

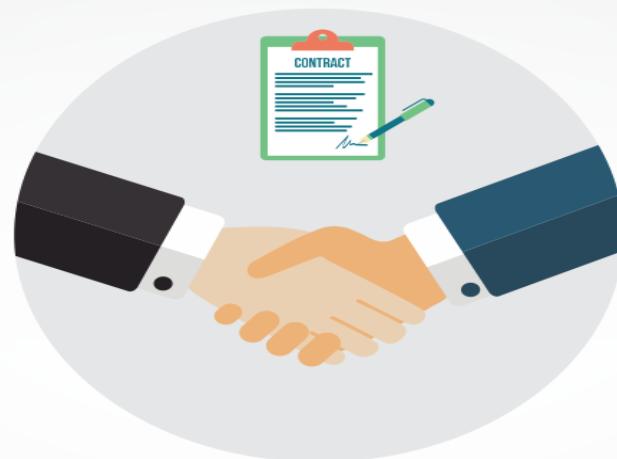
2018

1

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
*Secretaria de Gestão e
Recursos Humanos*



CONTRATO DIDÁTICO



EXPECTATIVAS E CONTRIBUIÇÕES

Reflexão

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

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)

- 2.2 Bilhões de jogadores
 - USD 110 Bilhões
 - 7.8% a mais que 2016
 - 87% Jogos Digitais
 - 42% Jogos Mobile
-

O que podemos aprender com o sucesso dos Jogos?

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

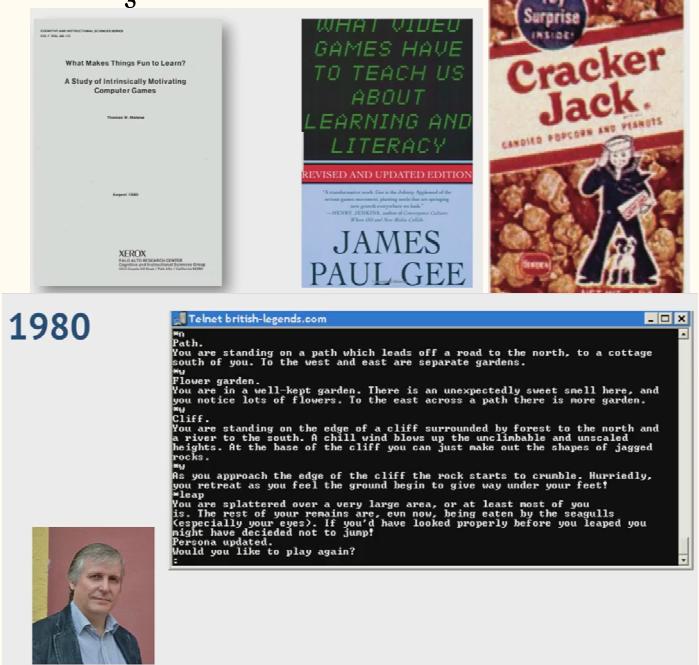
Muito antes do conceito de Gamificação como um sistema existir, já haviam ações gamificadas.

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

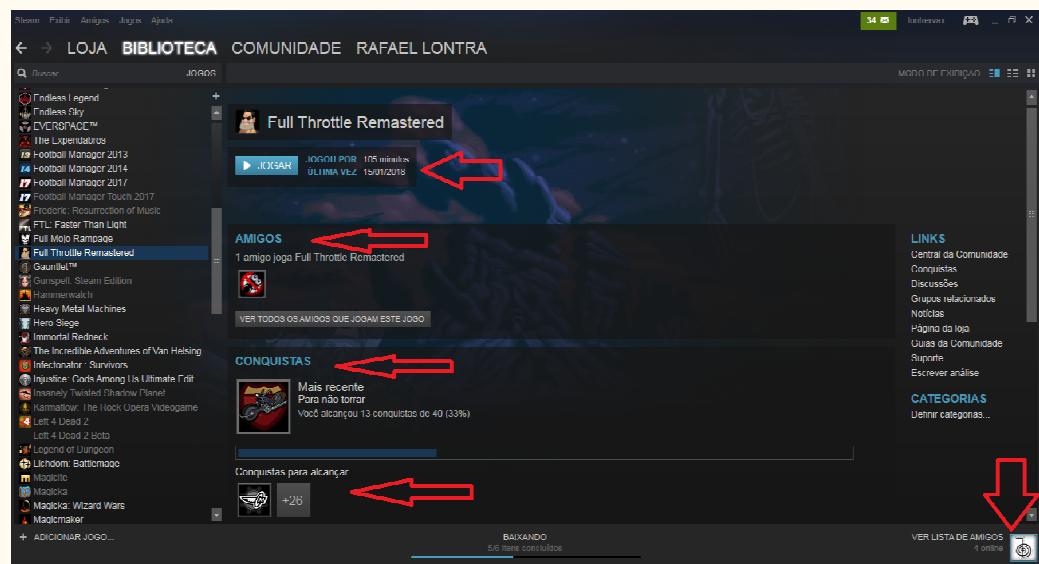
1. 1912 - Primeiro caso, Cracker Jack, prêmio surpresa em algumas caixas do biscoito.
2. 1980 - MUD1 (Multi User Dungeon), Criado por Richard Bartle ESSEX England
3. Primeiros estudos feitos pela XEROX em Palo Alto.
4. 2000 Associações (Serious Games e Simuladores)
5. 2010 em diante - Era de ouro



Técnicas e Elementos

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. Etc..



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



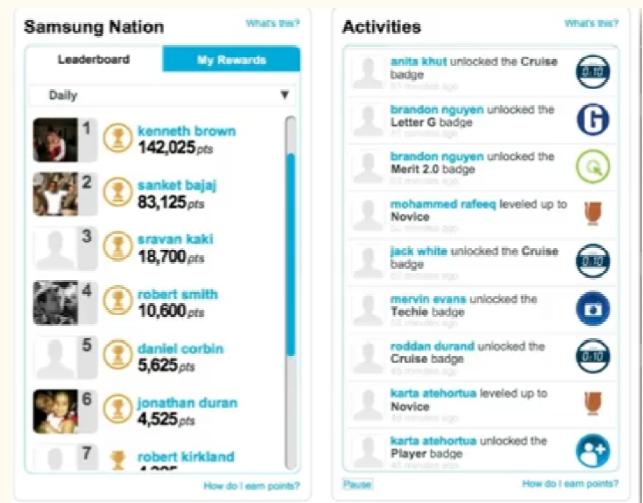
Aplicações

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:

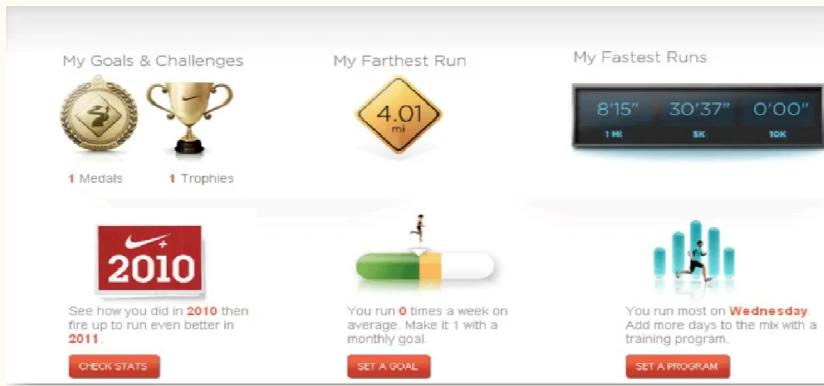
- Externas
 - Marketing
 - Vendas
 - Engajamento de Clientes
- Internas
 - Recursos Humanos
 - Melhoria de produtividade
 - Produção colaborativa
- Desenvolvimento Pessoal
 - Saúde, educação e bem estar
 - Sustentabilidade
 - Finanças pessoais

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

Elementos

O que quer? R: Que as pessoas corram

1. Dados

Como? R: Sensores, Fones e interatividade.

2. Troféus



3. Histórico

4. Metas

5. Competição e interação com amigos

6. Imersão

Mercado

O mercado de Gamificação faturou U\$ 1,6 Bi em 2015 e deve chegar a 15 Bi até 2020

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

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.

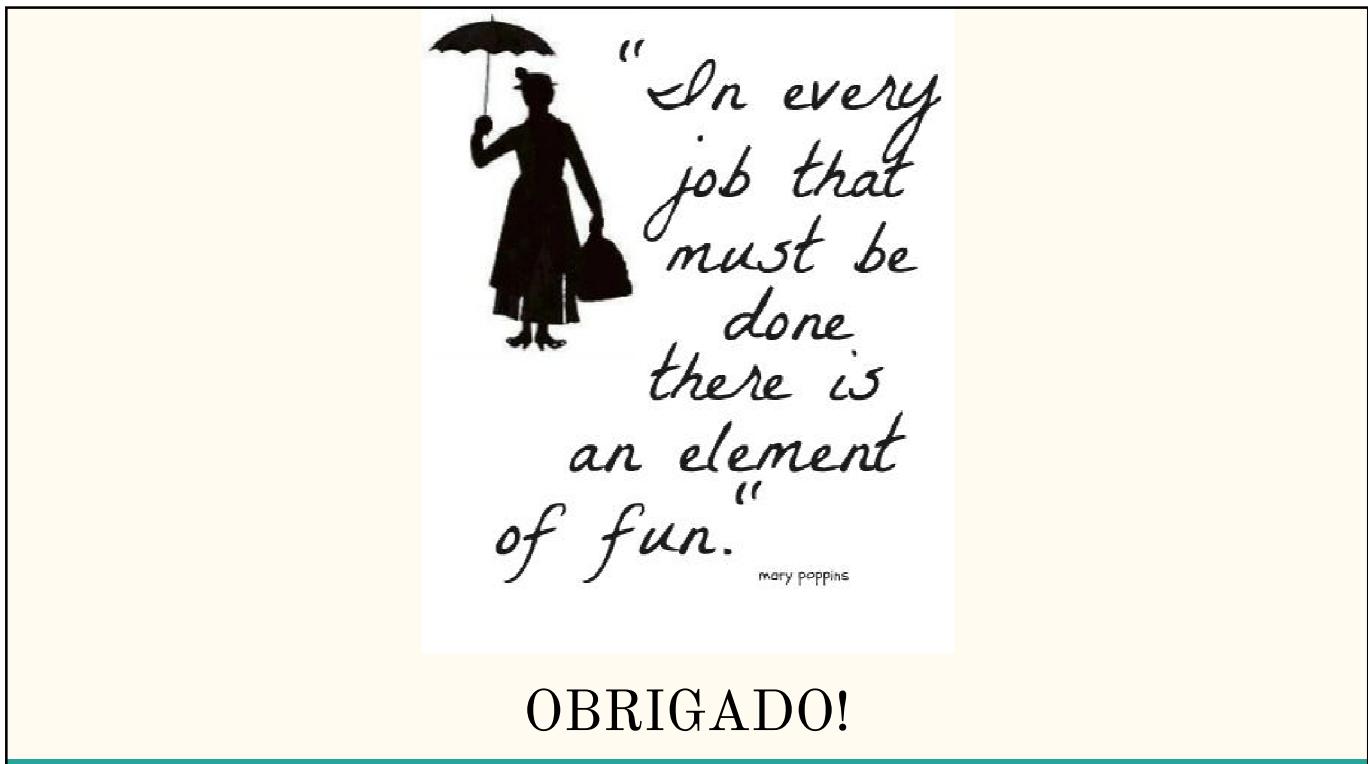
[PLAN IT!](#)

[OUTROS](#)

- 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](#))

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;



OBRIGADO!

Atividade FINAL

- 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;

The advertisement features a blue background with various school-related icons like lightbulbs, books, and arrows. In the center is the logo for 'ENEM Toca Game', which consists of a red and white poker chip with the words 'ENEM' and 'Toca Game' on it. To the left is a circular portrait of a young man, and to the right is a circular portrait of a young woman, both interacting with mobile devices. Below the logo, the text 'ESCOLA PREMIUM' is displayed in large, gold, block letters. Below that, the tagline 'MELHORE A NOTA DOS SEUS ALUNOS NO ENEM E OBTENHA ESTATÍSTICAS DE DESEMPENHO' is written in white. In the bottom left corner is a gold seal with '10º BRASIL' on it. In the bottom right corner is a blue seal that says 'STARTUP ACCELERATED INOVATIVA 2017' and 'Maior Aceleradora do Brasil'. At the bottom, there are download links for 'DISPONÍVEL NO Google Play' and 'Baixar na App Store'.

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;

