



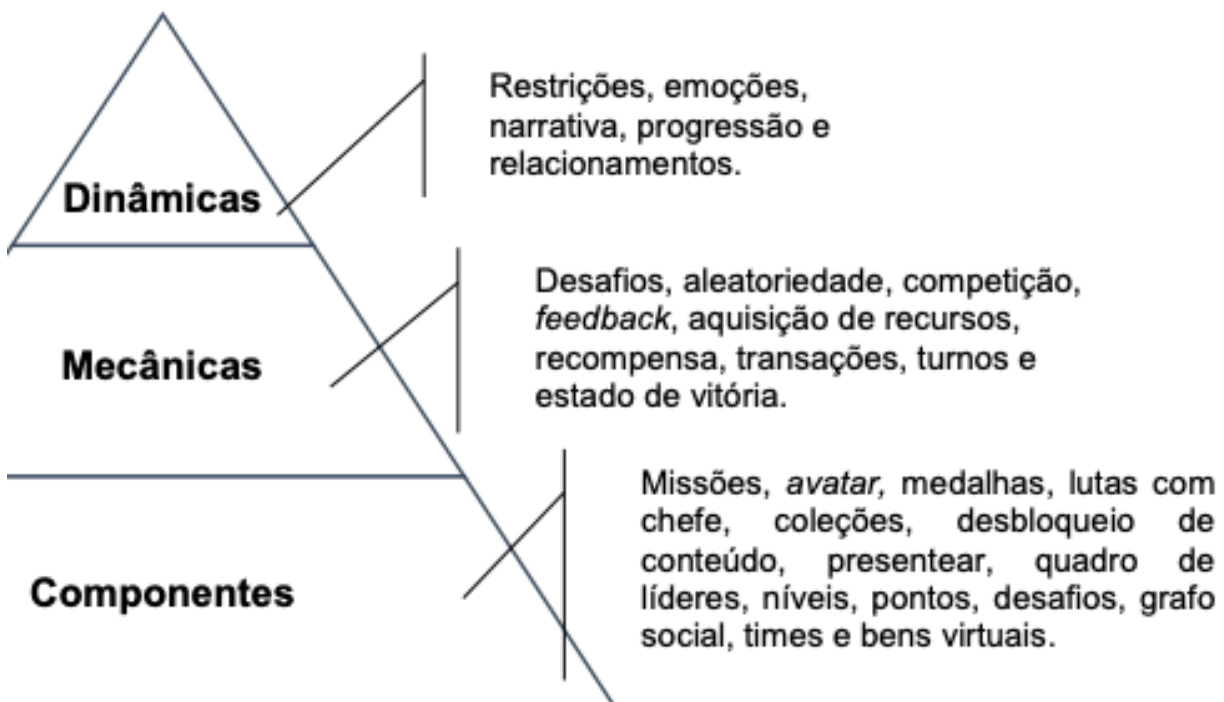
# Cidadão Infiltrado

Márcio Luiz Carlos de Moraes

# Agenda



- O QUE É GAMIFICATION?
- DINÂMICAS
- TEORIA DO FLOW
- FRAMEWORK DA GAMIFICATION
- DESAFIOS E MISSÕES



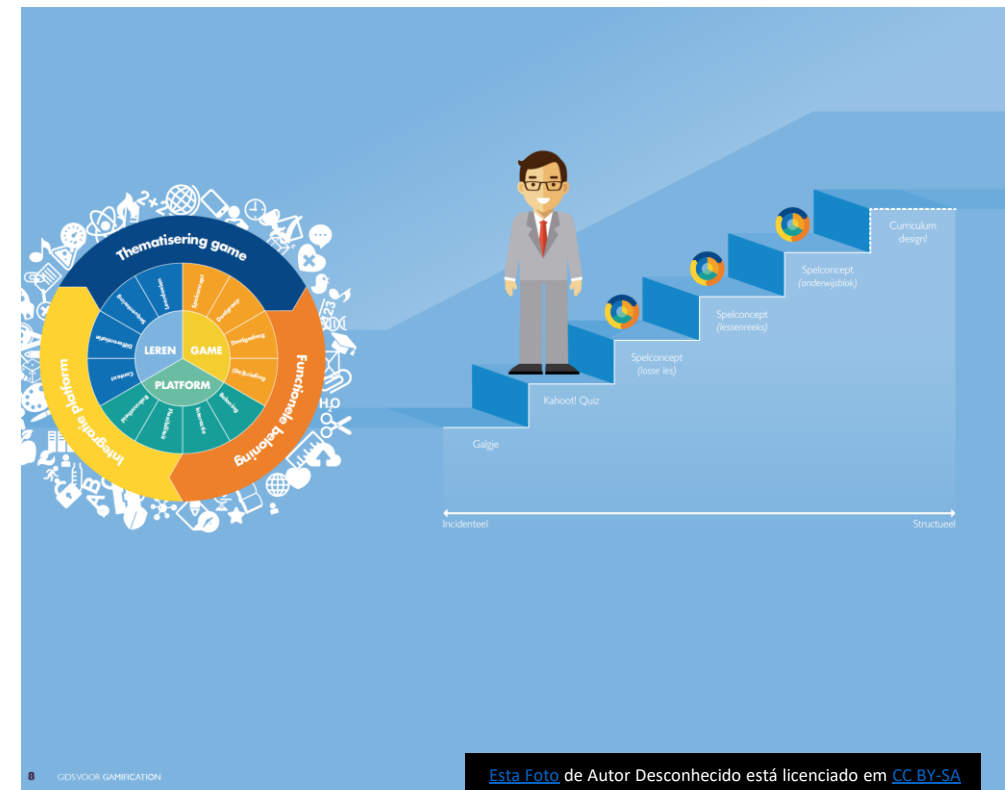
## Pirâmide da Gamification

<b>Dinâmicas</b>	<b>Descrição</b>
Emoções	Jogos podem criar diferentes tipos de emoções, especialmente a da diversão (reforço emocional que mantém as pessoas jogando)
Narrativa	Estrutura que torna o jogo coerente. A narrativa não tem que ser explícita, como uma história em um jogo. Também pode ser implícita, na qual toda a experiência tem um propósito em si
Progressão	Ideia de dar aos jogadores a sensação de avançar dentro do jogo
Relacionamentos	Refere-se à interação entre os jogadores, seja entre amigos, companheiros ou adversários
Restrições	Refere-se à limitação da liberdade dos jogadores dentro do jogo

Fonte: Costa e Marchiori (2015)

Dinâmicas

Mecânicas	Descrição
Aquisição de recursos	O jogador pode coletar itens que o ajudam a atingir os objetivos
Avaliação (Feedback)	A avaliação permite que os jogadores vejam como estão progredindo no jogo
Chance	Os resultados de ação do jogador são aleatórios para criar uma sensação de surpresa e incerteza
Cooperação e competição	Cria-se um sentimento de vitória e derrota
Desafios	Os objetivos que o jogo define para o jogador
Recompensas	O benefício que o jogador pode ganhar a partir de uma conquista no jogo
Transações	Significa compra, venda ou troca de algo com outros jogadores no jogo
Turnos	Cada jogador no jogo tem seu próprio tempo e oportunidade para jogar. Jogos tradicionais como jogos de cartas e jogos de tabuleiro muitas vezes dependem de turnos para manter o equilíbrio no jogo, enquanto muitos jogos de computador modernos trabalham em tempo real
Vitória	O "estado" que define ganhar o jogo



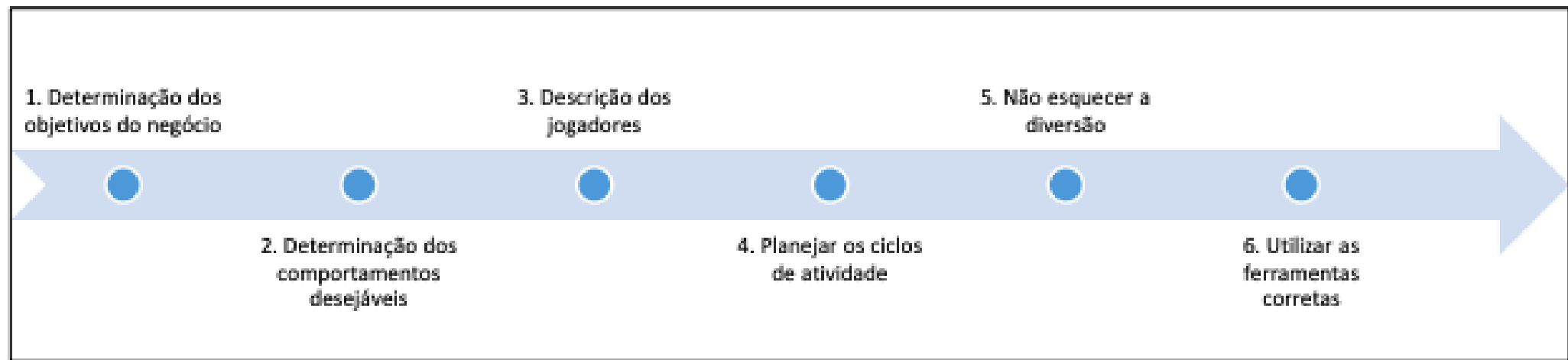
Fonte: Costa e Marchiori (2015)

Dinâmicas



# Teoria do Fluxo

# Framework da *gamification*



Fonte: Adaptada de Werbach e Hunter (2012)

# Desafios e Missões

<b>Desafio</b>	<b>Tipo</b>	<b>Competências</b>
1 – Entrevistar três moradores da comunidade perguntando o que eles entendem de impostos e quais eles pagam.	Entrevistar pessoas	Aprofundar ainda mais os conceitos de tributos junto aos membros da comunidade que não tiveram a mesma formação.
2 – Registrar uma foto em que o jogador esteja em uma reunião coletiva.	Fotografar com pessoas	Compreender e entender como funcionam as reuniões colegiadas.
3 – Sugerir missões para o jogo.	Opinião em texto	Participar como colaborador do jogo no papel de organizador.
4 – Postar uma foto do lado de uma pessoa com livro-texto do curso.	Fotografar com pessoas	Disseminar o livro, além de estar portando e comentando com outras pessoas.
5 – Fotografar duas placas de obras públicas.	Fotografar lugares e coisas	Identificar o valor investido na obra e fiscalizar se está no prazo.
6 – Ler um texto e propor como ser poderia ser feito um observatório para Fortaleza.	Expressar opinião em texto	Conhecer como criar ONG, conceitos de observatório social.

Fonte: Próprio autor

[Missões](#)





Obrigado