



GAMIFICATION, INC.

**Como
reinventar
empresas
a partir de
jogos**

Cartões de gamificação

Utilize esses cards como um guia para desenvolver seu projeto de gamificação.



VERSÃO PARA IMPRESSÃO

imprima as páginas seguintes (11 -14)
em tamanho A4 e recorte no local indicado



Passo 1 Compreenda o problema e o contexto

O projeto de gamificação inicia-se compreendo qual problema se está tentando resolver, e o contexto em que ele está inserido. Três aspectos fundamentais devem ser levados em consideração: **cultura da empresa**, **objetivos de negócio** e **entendimento do usuário**.

Técnicas utilizadas no Design Thinking

- entrevistas, questionários
- 5 porquês
- observação
- diários ou sondas culturais
- mapa mental
- jornada do usuário
- mapa de empatia
- mapa de skateholders

CHECKPOINT

[] OBJETIVOS DO JOGO

- Qual é o problema central a ser trabalhado? • Ele é relevante para a empresa?

[] COMPORTAMENTOS

- Qual é o atual comportamento não desejável? E qual o porquê dele? • Para qual comportamento deve ser modificado? • Por que é preciso modificar esse comportamento? • Quem se beneficia com essa mudança? • Como o jogador pode se beneficiar desta mudança? • O comportamento a ser estimulado está de acordo com as necessidades? E os objetivos do negócio?

[] AMBIENTE / CONTEXTO

- Em qual contexto o jogo a ser desenvolvido se insere? • Como esse contexto ou jogo se constitui fisicamente? • É um ambiente barulhento ou movimentado? • Quais são as regras e limitações impostas pelo ambiente? • O jogador vai participar de casa ou de algum ambiente específico?

[] PLATAFORMA

- Qual é a plataforma mais adequada para o seu jogo? • Jogo de tabuleiro, de computador, de atividade física? • Qual é a interface entre o jogador e o jogo?



Passo 2 Compreenda quem são os jogadores

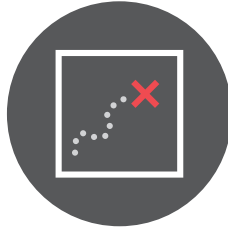
Tendo o problema definido, é importante entender mais a fundo quem são os jogadores. Para tal compreensão, **personas** são criadas a partir de comportamentos observados em campo: **gênero, idade, profissão, tipo de jogador, eixos comportamentais e geração.**

Foto	Descrição da persona atitudes, hábitos e comportamentos
Nome, idade	Principais atributos descreva e marque seu grau de acordo
Ocupação	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Um quote típico da persona	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

CHECKPOINT

[] QUEM É O JOGADOR?

- Quais são suas características demográficas e comportamentais?
- Quais atividades o jogador realiza?
- Que tipo de jogador ele é?
- Há outras pessoas a serem engajadas no jogo (por exemplo, supervisores)?



Passo 3 Critérios norteadores e missão do jogo

Estabeleça critérios norteadores para o seu jogo. Trata-se de diretrizes que guiam o projeto, para que aspectos cruciais não sejam negligenciados.

Exemplos de critérios

- estimular cooperação entre jogadores;
- estimular troca de informações entre jogadores;
- jogadores devem aprender fazendo.

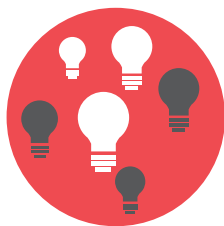
Defina a missão

Ela é a razão de ser do jogo, o objetivo principal da sua iniciativa de gamificação. A **missão** consolida necessidades encontradas nas etapas anteriores de desenvolvimento em **ações claramente delineadas** e, portanto, alcançáveis.

CHECKPOINT

[] MISSÃO

- Os critérios norteadores estão de acordo com o desafio inicial do projeto?
- Os critérios norteadores estão de acordo com os objetivos de negócio?
- A missão do jogo é clara, específica, alcançável e mensurável?



Passo 4 Desenvolva ideias para o jogo

O próximo passo é desenvolver ideias para determinar o formato do jogo. Use técnicas de geração de ideias como **analogias** e **brainstorming**.

Dicas

- anote todas as ideias que tiver;
- enxergue o problema por ângulos diferentes
- desenvolva ideias como se fosse outra pessoa;
- quando as ideias não estiverem fluindo, descanse e pense novamente depois;
- defina um tema e uma estética para o jogo.

História

É a sequência de eventos que se desenrolam em um jogo, e deve ser reforçada com as mecânicas. Todos os acontecimentos precisam se combinar para que seja alcançado o objetivo de propiciar uma experiência coerente para o jogador.

CHECKPOINT

[] TEMA

- Qual tema representa o objetivo do jogo?
- A metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo do jogo?

[] HISTÓRIA

- A história tem o potencial de engajar os jogadores?

[] ESTÉTICA

- Qual estética se quer privilegiar no jogo? • A estética reforça e consolida a história?



Passo 5 Definição do jogo e de sua mecânica

Neste momento, a mecânica da atividade já pode começar a ser desenhada. Ela é o núcleo do jogo. Sua função é deixar claro para o jogador quais objetivos devem ser perseguidos e o que acontece após cada ação realizada.

Aspectos importantes do jogo

- duração
- arco cromático
- frequência de interação
- objetos
- ações
- regras

Exemplos de mecânicas

- restrições
- pontuação
- conquistas
- comentários
- compromisso dinâmico
- contagem regressiva
- desincentivos

CHECKPOINT

[] DURAÇÃO DO JOGO

- Quais são as regras de duração do jogo?
- Como é a curva de experiência do jogador?

[] FREQUÊNCIA DE INTERAÇÃO

- Com que frequência o jogador vai interagir com a plataforma?

[] PONTUAÇÃO

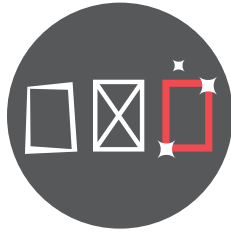
- A pontuação está equilibrada? É justa? • O que os jogadores sentem quando perdem?

[] MECÂNICA DO JOGO

- Quais são as mecânicas que regem o jogo? • As mecânicas são engajadoras para os jogadores? • A mecânica auxilia o alcance dos objetivos iniciais do jogo?

[] RECOMPENSA

- Há recompensas no jogo? • Há riscos de as recompensas destruirerem interesses intrínsecos?



Passo 6 Teste em baixa, média e/ou alta fidelidade

A **prototipação** tem como objetivo validar a ideia desenvolvida, assim como obter insumos para aperfeiçoá-la. Esses testes podem ocorrer a qualquer momento do projeto. Geralmente, começa-se com protótipos de baixa fidelidade e contextualidade, e, com as iterações e o aperfeiçoamento do jogo, pode-se aumentar a fidelidade. Não há um tempo predefinido ou indicado para a fase de prototipação, a duração é relativa ao aspecto analisado.

Meios de prototipação

- story board
- prototipação em papel
- modelo de volume

Dicas para prototipação

- Faça testes de maneira rápida, e o mais cedo possível
- Inicialmente não pense em aperfeiçoar a qualidade do protótipo.
- Não se prenda a ideias, soluções melhores podem surgir durante a prototipação.

CHECKPOINT

[] AVALIAÇÃO

- Avalie a mecânica do jogo: ela funcionou com os participantes?
- Avalie a pontuação: o modelo de atribuição de pontuação está justo?
- Avalie o conceito do jogo: a mecânica fez sentido para os jogadores?
- Os jogadores se divertiram com o jogo?



Passo 7 Implementação e monitoramento

Após a implementação do jogo, é necessário fazer o gerenciamento constante e avaliar a possibilidade de implementar modificações. Por isso é importante ter métricas bem estabelecidas para validar as ações, a motivação e o engajamento dos jogadores.



Passo 8 **Mensuração e avaliação**

Sobre a mensuração que diz respeito à avaliação de métricas, algumas sugestões têm afinidade com os propósitos comumente associados aos jogos corporativos:

Quanto ao engajamento despertado

- Número médio de ações implementadas
- Montante de usuários implementando ações
- Índices de reincidência ao jogo
- Progresso alcançado ao longo da atividade
- Nível de satisfação demonstrado pelos jogadores

Quanto ao tempo dispensado à atividade

- Tempo de retenção dos jogadores no jogo
- Frequência de visitas à plataforma
- Tempo de resposta aos desafios propostos

Quanto ao E61 alcançado

- Número de participantes ativos
- Índices de aumento da produtividade
- Redução de custos alcançada
- Aumento dos números de venda



VERSÃO PARA IMPRESSÃO

imprima as páginas seguintes (11 -14)
em tamanho A4 e recorte no local indicado



Passo 1 Compreenda o problema e o contexto

O projeto de gamificação inicia-se compreendo qual problema se está tentando resolver, e o contexto em que ele está inserido. Três aspectos fundamentais devem ser levados em consideração: **cultura da empresa, objetivos de negócio e entendimento do usuário.**

Técnicas utilizadas no Design Thinking

- entrevistas, questionários
- 5 porquês
- observação
- diários ou sondas culturais
- mapa mental
- jornada do usuário
- mapa de empatia
- mapa de stakeholders

CHECKPOINT

[] OBJETIVOS DO JOGO

- Qual é o problema central a ser trabalhado? • Ele é relevante para a empresa?

[] COMPORTAMENTOS

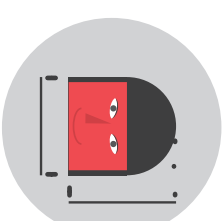
- Qual é o atual comportamento não desejável? E qual o porquê dele? • Para qual comportamento deve ser modificado? • Por que é preciso modificar esse comportamento? • Quem se beneficia com essa mudança? • Como o jogador pode se beneficiar desta mudança? • O comportamento a ser estimado está de acordo com as necessidades? E os objetivos do negócio?

[] AMBIENTE / CONTEXTO

- Em qual contexto o jogo a ser desenvolvido se insere? • Como esse contexto ou jogo se constitui fisicamente? • É um ambiente barulhento ou movimentado? • Quais são as regras e limitações impostas pelo ambiente? • O jogador vai participar de casa ou de algum ambiente específico?

[] PLATAFORMA

- Qual é a plataforma mais adequada para o seu jogo? • Jogo de tabuleiro, de computador, de atividade física? • Qual é a interface entre o jogador e o jogo?



Passo 2 Compreenda quem são os jogadores

Tendo o problema definido, é importante entender mais a fundo quem são os jogadores. Para tal compreensão, **personas** são criadas a partir de comportamentos observados em campo: **gênero, idade, profissão, tipo de jogador, eixos comportamentais e geração.**

Foto	Descrição da persona atitudes, hábitos e comportamentos
Nome, idade	Principais atributos descreva e marque seu grau de acordo
Ocupação	- _____ +
Um quote típico da persona	_____ +
	_____ +
	_____ +
	_____ +

CHECKPOINT

[] QUEM É O JOGADOR?

- Quais são suas características demográficas e comportamentais? • Quais atividades o jogador realiza? • Que tipo de jogador ele é? • Há outras pessoas a serem engajadas no jogo (por exemplo, supervisores)?



Passo 3 Critérios norteadores e missão do jogo

Estabeleça critérios norteadores para o seu jogo. Trata-se de diretrizes que guiam o projeto, para que aspectos cruciais não sejam negligenciados.

Exemplos de critérios

- estimular cooperação entre jogadores;
- estimular troca de informações entre jogadores;
- jogadores devem aprender fazendo.

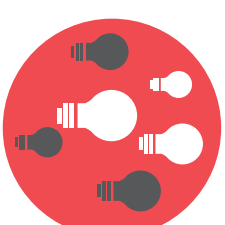
Defina a missão

Ela é a razão de ser do jogo, o objetivo principal da sua iniciativa de gamificação. A **missão** consolida necessidades encontradas nas etapas anteriores de desenvolvimento em **ações claramente delineadas** e, portanto, alcançáveis.

CHECKPOINT

[] MISSÃO

- Os critérios norteadores estão de acordo com o desafio inicial do projeto?
- Os critérios norteadores estão de acordo com os objetivos de negócio?
- A missão do jogo é clara, específica, alcançável e mensurável?



Passo 4 Desenvolva ideias para o jogo

O próximo passo é desenvolver ideias para determinar o formato do jogo. Use técnicas de geração de ideias como **analogias** e **brainstorming**.

Dicas

- anote todas as ideias que tiver;
- enxergue o problema por ângulos diferentes
- desenvolva ideias como se fosse outra pessoa;
- quando as ideias não estiverem fluindo, descanse e pense novamente depois;
- defina um tema e uma estética para o jogo.

História

É a sequência de eventos que se desenrolam em um jogo, e deve ser reforçada com as mecânicas. Todos os acontecimentos precisam se combinar para que seja alcançado o objetivo de propiciar uma experiência coerente para o jogador.

CHECKPOINT

[] TEMA

- Qual tema representa o objetivo do jogo?
- A metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo do jogo?

[] HISTÓRIA

- A história tem o potencial de engajar os jogadores?

[] ESTÉTICA

- Qual estética se quer privilegiar no jogo? • A estética reforça e consolida a história?



Passo 5 Definição do jogo e de sua mecânica

Neste momento, a mecânica da atividade já pode começar a ser desenhada. Ela é o núcleo do jogo. Sua função é deixar claro para o jogador quais objetivos devem ser perseguidos e o que acontece após cada ação realizada.

Aspectos importantes do jogo

- duração
- darco cromático
- frequência de interação
- objetos
- ações
- regras

Exemplos de mecânicas

- restrições
- pontuação
- conquistas
- comentários
- compromisso dinâmico
- contagem regressiva
- desincentivos

CHECKPOINT

[] DURAÇÃO DO JOGO

- Quais são as regras de duração do jogo?
- Como é a curva de experiência do jogador?

[] FREQUÊNCIA DE INTERAÇÃO

- Com que frequência o jogador vai interagir com a plataforma?

[] PONTUAÇÃO

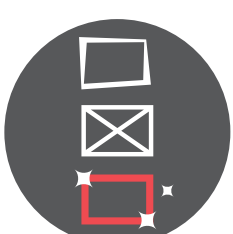
- A pontuação está equilibrada? É justa? • O que os jogadores sentem quando perdem?

[] MECÂNICA DO JOGO

- Quais são as mecânicas que regem o jogo? • As mecânicas são engajadoras para os jogadores? • A mecânica auxilia o alcance dos objetivos iniciais do jogo?

[] RECOMPENSA

- Há recompensas no jogo? • Há riscos de as recompensas destruírem interesses intrínsecos?



Passo 6 Teste em baixa, média e/ou alta fidelidade

A **prototipação** tem como objetivo validar a ideia desenvolvida, assim como o obter insumos para aperfeiçoá-la. Esses testes podem ocorrer a qualquer momento do projeto. Geralmente, começa-se com protótipos de baixa fidelidade e contextualidade, e, com as iterações e o aperfeiçoamento do jogo, pode-se aumentar a fidelidade. Não há um tempo predefinido ou indicado para a fase de prototipação, a duração é relativa ao aspecto analisado.

Meios de prototipação

- story board
- prototipação em papel
- modelo de volume

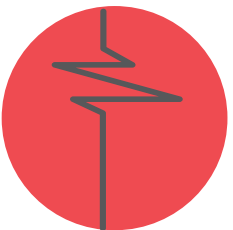
Dicas para prototipação

- Faça testes de maneira rápida, e o mais cedo possível
- Inicialmente não pense em aperfeiçoar a qualidade do protótipo.
- Não se prenda a ideias, soluções melhores podem surgir durante a prototipação.

CHECKPOINT

[] AVALIAÇÃO

- Avalie a mecânica do jogo: ela funcionou com os participantes? • Avalie a pontuação: o modelo de atribuição de pontuação está justo? • Avalie o conceito do jogo: a mecânica fez sentido para os jogadores? • Os jogadores se divertiram com o jogo?



Passo 7 Implementação e monitoramento

Após a implementação do jogo, é necessário fazer o gerenciamento constante e avaliar a possibilidade de implementar modificações. Por isso é importante ter métricas bem estabelecidas para validar as ações, a motivação e o engajamento dos jogadores.



Passo 8 Mensuração e avaliação

Sobre a mensuração que diz respeito à avaliação de métricas, algumas sugestões têm afinidade com os propósitos comumente associados aos jogos corporativos:

Quanto ao engajamento despertado

- Número médio de ações implementadas
- Montante de usuários implementando ações
- Índices de reincidência ao jogo
- Progresso alcançado ao longo da atividade
- Nível de satisfação demonstrado pelos jogadores

Quanto ao tempo dispensado à atividade

- Tempo de retenção dos jogadores no jogo
- Frequência de visitas à plataforma
- Tempo de resposta aos desafios propostos

Quanto ao E61 alcançado

- Número de participantes ativos
- Índices de aumento da produtividade
- Redução de custos alcançada
- Aumento dos números de venda