

# GAMIFICATION MODEL CANVAS



Esse Framework tem o objetivo de proporcionar o desenho de um projeto de gamificação seguro e assertivo. Para isso, selecionamos os principais passos e inserimos, em cada um deles, perguntas que nortearão o desenvolvimento do mesmo. Basta segui-lo fielmente e, ao final, você terá condições de colocá-lo em prática e atingir seus objetivos.

<h2>1 - OBJETIVOS e RETORNOS</h2> <p><b>Objetivo do Jogo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual a dor a ser resolvida com a gamificação?</li> <li>- Qual a solução a ser alcançada?</li> </ul> <p><b>Exemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Estimular cooperação entre jogadores.</li> <li>. Estimular troca de informações entre jogadores.</li> <li>. Gerar novo aprendizado. Os jogadores devem aprender fazendo.</li> </ul> <p><b>Retornos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Como mediremos o sucesso do jogo? Quais métricas e indicadores nos mostrarão os resultados alcançados?</li> <li>- Qual retorno econômico ou social espera-se atingir com a gamificação?</li> </ul>	<h2>2 - COMPORTAMENTOS</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais os comportamentos que devem ser melhorados?</li> <li>- Quais comportamentos devem ser estimulados/desenvolvidos para alcançar os objetivos do jogo?</li> <li>- Quais comportamentos devem ser reforçados?</li> <li>- Quais comportamentos devem ser inseridos no repertório de comportamentos do jogador para resolver a dor do negócio?</li> </ul> <p><b>Exemplo de objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Liderança eficaz.</li> </ul> <p><b>Exemplos de comportamentos a serem desenvolvidos/estimulados através do game:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Feedback assertivo.</li> <li>. Reuniões produtivas.</li> <li>. Comunicação eficaz (escuta ativa e resposta ativa/construtiva).</li> <li>. Empatia.</li> </ul>	<h2>3 - JOGADORES</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quem são os jogadores?</li> </ul> <p><i>(Definição da persona - criadas a partir de comportamentos observados em campo: gênero, idade, profissão, escolaridade, eixos comportamentais e geração).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de jogadores predominantes? (taxonomia de Bartle: killers, achievers, explorers, socializers)</li> </ul>	<h2>6 - ESTÍMULOS</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais elementos captarão a atenção dos jogadores?</li> <li>- Como os jogadores poderão se divertir?</li> <li>- Qual a classe de emoções inseridas (People Fun, Hard Fun, Serious Fun ou Easy Fun)?</li> <li>- Por que eles deveriam jogar?</li> </ul> <p><b>Exemplos do Octalysis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Significado</li> <li>. Empoderamento</li> <li>. Influência social</li> <li>. Imprevisibilidade.</li> <li>. Evitação</li> <li>. Escassez</li> <li>. Propriedade</li> <li>. Realização</li> </ul>	<h2>7 - DINÂMICA</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais as melhores dinâmicas para os jogadores?</li> </ul> <p><b>Exemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Restrições.</li> <li>. Emoções.</li> <li>. Qual narrativa envolvida (storytelling)?</li> <li>. Progresso.</li> <li>. Relacionamento.</li> </ul> <h2>7.1 - ESTÉTICA</h2> <p><b>TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual tema representa o objetivo do jogo?</li> <li>• A metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo do jogo?</li> </ul> <p><b>HISTÓRIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A história criada tem o potencial de engajar os jogadores?</li> </ul> <p><b>ESTÉTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual estética se quer privilegiar no jogo?</li> <li>• A estética reforça e consolida a história?</li> </ul>
<h2>4 - MOTIVAÇÃO PREDOMINANTE (do jogador)</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O que os jogadores desejam?</li> <li>- O que motiva os jogadores?</li> <li>- Como são motivados (Motivação extrínseca ou intrínseca)?</li> </ul>		<h2>5 - PLATAFORMAS</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual é a plataforma mais adequada para seu jogo?(Jogo de tabuleiro, computador, jogo de cartas, aplicativo, internet).</li> <li>- Em qual plataforma o jogo será executado?</li> </ul> 		
<h2>8 - MECÂNICA</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descreva as regras do jogo para criar o game play.</li> <li>- Como usaremos componentes selecionados para desenvolver comportamentos?</li> <li>- Como serão explicadas as mecânicas dos jogos aos usuários?</li> <li>- Como podemos aumentar a dificuldade das mecânicas através do tempo?</li> </ul> <p><b>Exemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Desafios do jogo</li> <li>. Chances (elementos surpresa)</li> <li>. Feedback</li> <li>. Aquisição de recursos</li> <li>. Recompensas</li> <li>. Transações</li> <li>. Jogada</li> <li>. Regras</li> <li>. Estados de vitória</li> </ul> 	<h2>9 - COMPONENTES</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais componentes utilizaremos para criar as dinâmicas, os jogos e dar feedback ao usuário?</li> <li>- Quais componentes serão utilizados para fornecer feedback?</li> </ul> <p><b>Exemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Avatares</li> <li>. Pontos</li> <li>. Emblemas</li> <li>. Realizações.</li> <li>. Tabelas de classificação</li> <li>. Nível</li> <li>. Contagem regressiva</li> <li>. Barra de progresso</li> <li>. Dados</li> <li>. Moeda virtual</li> <li>. Prêmios reais</li> <li>. Ranking (como vai funcionar?)</li> </ul>	<h2>10 - CUSTOS</h2> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quais os custos previstos para o projeto?</li> <li>- Que orçamento está disponível para alcançar os desafios?</li> <li>- Podemos distribuir os custos ao longo do tempo, com base na realização dos objetivos?</li> </ul>		

