SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Quem sou eu?

Ariana Gilberto

Pós-Graduada em Gestão de Pessoas pelo SENAC.
Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Campinas.
Possuo 17 anos de experiência em Treinamento e Desenvolvimento de Pessoas, Gestão de Pessoas e R&S com atuação em empresas de serviços e varejo na área de Telecomunicações, Educação e Entretenimento.
Docente em conceituada instituição de ensino.

conexão empresarial
sindivarejista



Gamificação e Desenvolvimento de Equipes

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

AGENDA

09:00 - 10:15

O que é Gamificação
Gamificação com o objetivo de melhorar a performance de uma Equipe.

10:15 - 10:30

Break

10:30 – 11:30

Exemplos de Gamificação



SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Gamificação

- *Ao utilizar o programa de milhagem para voar...*

- *Ao assistir um game na TV...*

*Você está experimentando da **GAMIFICAÇÃO**!*

conexão empresarial
sindivarejista

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Gamificação

"...Gamification consiste no processo de utilização de pensamento de jogos e Dinâmica de jogos para engajar audiências e resolver problemas"

"...a utilização de técnicas de games para tornar atividades mais divertidas e engajadoras"



SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Gamificação

"...é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseado em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas"



SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Games/Jogos

Os jogos são sistemas em que os jogadores são engajados de diversas formas para alcançar um objetivo comum ou ainda para atingir um determinado nível dentro daquele universo.
Eles podem incluir uma história, regras, interatividade e até feedback



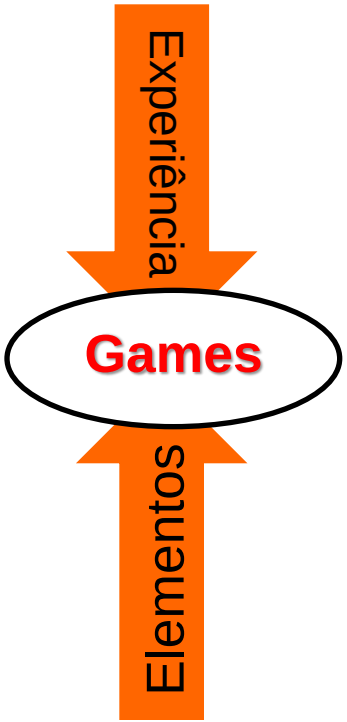
E o que Não é Gamificação?



Reduzir a estratégia de Gamificação a ***contagem de pontos****,* ***entrega de distintivos*** *que simbolizem sucesso e* ***criação de painéis*** *e* ***colocação de jogadores****,* ***não é gamificação****, mas sim uma grande armadilha.*

E quais são os elementos do jogo?

- *Quando jogamos o que percebemos?*





Dinâmicas

- Restrições
- Emoções
- Narrativa
- Progressão
- Relacionamentos

Mecânicas

- Desafios
- Sorte
- Competição
- Cooperação
- Retorno
- Aquisição de Recursos
- Recompensa
- Transações
- Turnos
- Estado de Vitória

Componentes

- Atingimentos
- Avatar
- Medalhas
- Lutas com chefe
- Coleções
- Combate
- Desbloqueio de conteúdo
- Presentear
- Quadro de Líderes
- Níveis
- Pontos
- Desafios
- Grafo Social
- Times
- Bens Virtuais

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Elementos da GAMIFICAÇÃO



OBJETIVOS



REGRAS



DESAFIOS



PRÊMIOS

OBJETIVO

É preciso estabelecer os objetivos a serem alcançados por meio da gamificação;

O objetivo deve ser muito *claro* e *simples* para todos os jogadores. *O propósito para os usuários deve ser completamente óbvio.*



REGRAS

Quais são as regras a serem seguidas.
Afinal todo jogo tem regra!



DESAFIOS

É cada obstáculo, cada quebra-cabeça, cada adversário derrotado é um desafio.

Há a tendência em segmentar desafios em: ***micro-desafios*** (como saltar sobre um buraco, matar um cara mal);

Desafios *principais* (completar o nível), e o desafio geral (completar o jogo)

FEEDBACK

- *É a avaliação imediata que permite aos jogadores que vejam como estão progredindo no jogo;*

- *Através do Feedback que será possível recuperar dentro do jogo, alimentando os estímulos em busca de novos caminhos diante dos níveis de dificuldade apresentados*.

PRÊMIOS

*O **score** pode representar uma moeda virtual, riqueza, posse e ainda, ser trocado por um benefício real.*
Assim como nos jogos, as tarefas e missões nas empresas podem ser quantificadas por meio da atribuição de pontos.

E o Engajamento?

- ✓ *O jogo é uma maneira de promover a autossatisfação dos colaboradores diante da superação das dificuldades;*

- ✓ *o **uso do design e da mecânica de jogos** para enriquecer contextos diversos normalmente não relacionados a jogos, com o objetivo de **instruir**, **influenciar no comportamento** e **incentivar resultados práticos**.”*

*a **autonomia**, é aquele engajamento gerado quando a pessoa controla suas próprias funções e ritmo. A motivação é gerada pela responsabilidade e confiança dada a ela;*

***domínio** acontece quando o funcionário percebe que está se capacitando e que o trabalho está se proporcionando maior experiência na sua área de interesse;*

*O último tipo é o **propósito**, que é o que acontece quando aplicamos um conteúdo gamificado na organização.*


15 min

Iniciando na Gamificação ...

Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos;

É plataforma de criação de questionário, pesquisa e quizzes que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha



Utilizando a Ferramenta:

- ✓ Faça um cadastro em https://getkahoot.com/

(para elaborar um Quiz)

Vamos Jogar?

Em seu smartphone insira o endereço:
https://kahoot.it/

Cadastro de login e senha

Faça um cadastro em https://getkahoot.com/.

Este login é necessário para ter acesso a qualquer funcionalidade do sistema como cadastro de perguntas e busca por quizzes já existentes.

Criação de perguntas

Caso seja de interesse criar novas perguntas e respostas, clique no botão no topo da página ‘My Kahoots’, em seguida ‘New Kahoots’, selecione a opção ‘Quiz’ e dê um nome para seu quiz.

Após a inserção do nome do quiz, clique em ‘go’ e inicie o cadastro da sua primeira pergunta e respostas.

As telas nesta etapa são intuitivas o suficiente para o cadastro de inúmeras perguntas e respostas sem dificuldade. Quando todas as perguntas estiverem cadastradas, clique em ‘Save & Continue’ e adicione detalhes para o seu quiz como linguagem, público, tags e privacidade.

Jogando uma sessão do Kahoot

Após entrar na página do conjunto escolhido, clique em ‘Play’, e aparecerá um número chamado ‘Game pin’.

Este número deverá ser repassado aos jogadores, que entrarão em https://kahoot.it/#/ em seus dispositivos para inserção deste número.

Assim que todos os jogadores acessarem o jogo, pode ser dado o início do jogo pelo botão ‘Start now’.

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Importante

- *A Gamificação não está somente nas* plataforma *digitalizadas*;
- *Ele existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos que ele possa estar*;



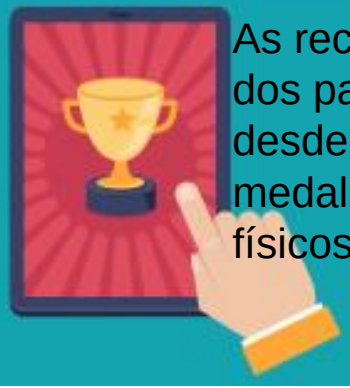
- O objetivo da Atividade deve ser claro e atrelado ao objetivo da empresa;



- *As regras devem ser atreladas ao objetivo do jogo*



- *E o Feedback deve ser em tempo real;*



As recompensas pelas interações dos participantes podem variar, indo desde incentivos virtuais, como medalhas, eventualmente, prêmios físicos.

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Dicas para Elaboração de Estratégias Gamificadas

- *Anote todas as ideias que tiver;*

- *Tente enxergar o problema por ângulos diferentes: faça sessões de brainstorming em locais inusitados, mude de sala, observe mais;*

- *Tenha em mente o que Precisa ser modificado através Da Gamificação.*



SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

Por onde começar...

Parcerias estratégicas	***Definição de aspectos do jogo***
Há outras pessoas a serem engajadas no jogo (por exemplo, supervisores)? Que áreas dentro da empresa deverão apoiar o jogo? De que forma?	Quais atividades o jogador deve realizar no jogo? Qual é a plataforma mais adequada para o jogo (Jogo de tabuleiro, de computador, atividade física)? Que critérios definem a duração do jogo? Com que frequência o jogador vai interagir com a plataforma? Quais são as regras do jogo? Como funciona a mecânica de pontuação do jogo? Quais são as recompensas oferecidas ao jogador?



Para sabermos como foi o dia de hoje, por favor responda a Avaliação de Reação!

SINDI VAREJISTA
de Campinas e Região

OBRIGADA!

Ariana Gilberto

Consultora em Recursos Humanos

ariagila@gmail.com

Contato

falecom@sindivarejistacampinas.org.br

19 3775 5560

conexão empresarial
sindivarejista