

Modelo de Canvas de Gamificação - Negociação de Ideias para disciplinas projetuais

PLATAFORMAS



Descreva as **plataformas** nas quais implementar a mecânica do jogo:

- Software gratuito com plataforma de comércio virtual -> e-commerce do facebook -> loja virtual.
- Rodada de negócios
- Espaços físicos da Universidade: Ateliês e Laboratórios para simulação e prototipagem
- Softwares de criação disponíveis para elaboração das propostas.

MECÂNICAS



Descreva as **regras do jogo** com componentes para a criação das dinâmicas.

- Negocie suas ideias e ganhe recursos para adquirir as ideias dos colegas e professores;
- Reflita, estude e compre as ideias encaminhadas pelos professores especialistas de cada saber;
- As negociações acontecerão em ____ rodadas;
- A cada rodada o saldo financeiro será renovado e a movimentação financeira computada como pontuação.

COMPONENTES



Descreva os **elementos** ou **características** dos jogos para criar mecânicas ou para dar *feedbacks*:

- Mercadorias virtuais: ideias
- Dinheiro virtual para comprar as mercadorias;
- *Feedbacks*: a cada rodada;
- Prêmios: utilização de ideias inéditas postadas pelas equipes;
- Medalhas: dadas pelos docentes especializados a cada solução.

DINÂMICAS



Descreva o **comportamento** em tempo de execução da mecânica que atua sobre o jogador ao longo do tempo.

- Criatividade e senso explorador: Captar, procurar e criar ideias para negociar;
- Produtividade: aplicação das ideias na proposta;
- Negociação: professores e alunos disponibilizam suas ideias para venda.

ESTÉTICA



Descreva as **respostas emocionais** desejáveis evocadas no jogador enquanto joga.

- Engajamento: trabalhos em grupo;
- Compartilhamento: com a troca de ideias entre indivíduos;
- Desafios: encaminhar ideias inéditas em tempos determinados;
- Narrativa e descobertas: adotar ideias de outros saberes e saber utilizá-las integradamente.

COMPORTAMENTOS

Descreva os **comportamentos** ou **ações** necessárias a desenvolver nos jogadores.

- Realizar levantamentos in loco;
- Pesquisar e refletir sobre as ideias disponíveis para aplicar nas propostas;
- Buscar soluções e compartilhá-las, descobrir que a troca de conhecimentos é saudável;
- Ser um bom negociador;
- Comprar e vender com segurança, pensar previamente nas possibilidades.



JOGADORES



Descreva **quem e como são** as pessoas em que queremos desenvolver comportamentos.

- Nossos jogadores são acadêmicos do curso de _____, frequentadores do ____ período.
- São em sua maioria jovens, de ____ a ____ anos, estudantes e _____;
- Devem aprender a trabalhar engajados, buscando soluções comuns a problemáticas diversas;
- Querem ter a proposta projetual com o maior número de soluções interdisciplinares bem aplicadas.

CUSTOS

Descreva os principais **custos** ou **investimentos** para o desenvolvimento do jogo.



- *Priorizar que não haja custos externos, além dos já previstos para a execução da disciplina; Se houver possibilidades de incremento financeiro, tentar aplicar na busca pela problematização da temática.*

RECEITAS

Descreva o **retorno econômico** ou **social** da solução com a introdução da gamificação.

- Os desafios do jogo são dados pela troca de ideias;
- O sucesso do jogo será dado pela aplicação das ideias nas propostas;
- Espera-se conseguir propostas que reflitam a interdisciplinaridade;
- Espera-se conseguir a disseminação de conteúdos em uma única ferramenta, e a aquisição dos conhecimentos com a análise reflexão de onde eles farão diferença.

