



GAME DESIGN DOCUMENT

GAMIFICAÇÃO

De acordo com Wikipedia é a aplicação de elementos e princípios de design de jogos fora do contexto dos jogos. Comumente emprega elementos de design de jogos para promover engajamento, produção organizacional, fluxo, aprendizado, entre outros. A maioria dos estudos mostram resultados positivos de efeitos nos indivíduos.

JOGO DE NEGOCIAÇÃO

para disciplinas projetuais

INSIRA A TEMÁTICA

INTRODUÇÃO

Este jogo tem o objetivo de engajar os acadêmicos em busca de ideias para propor _____

As ideias deverão ser negociadas e encaminhadas por professores de áreas especializadas que possam complementar o projeto. Devem ser complementadas por outras ideias pesquisadas pelos acadêmicos.

DESCRIÇÃO

O jogo irá acontecer a partir da formação dos grupos/equipes de trabalho definidos pela disciplina. Deverão discutir problemáticas para dar apoio a problemas do contexto _____

Definindo como prioridades os assuntos _____

A área será _____

Para apoio e integração de conhecimentos, haverá uma negociação de ideias, que servirá para apoiar determinadas problemáticas.



PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

Equipes

O jogo possui concepção de múltiplos jogadores, divididos em _____.

Interatividade

Gamificação estrutural - aplicação de elementos de jogo para estimular alunos a construir independentemente habilidades ou adquirir conhecimentos.

Objetivo

Promover a troca de conhecimento, de forma autônoma e reflexiva, por meio da negociação de ideias.

Tempo

Tarefas

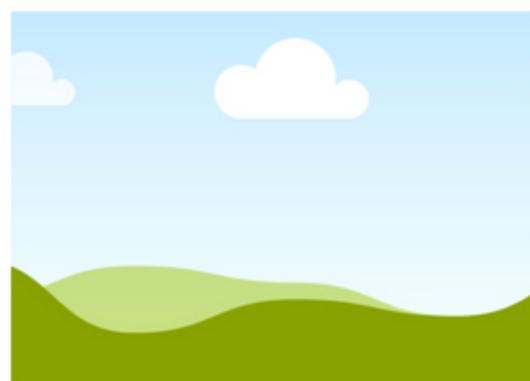
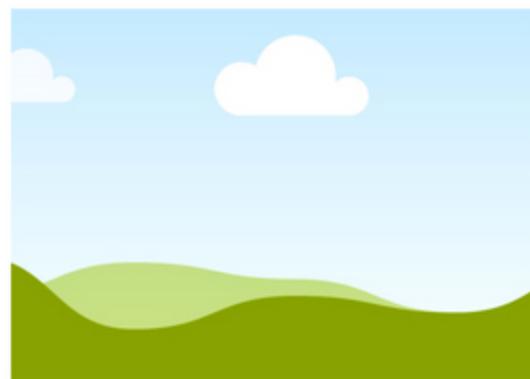
Negociar ideias em rodadas de negócios.

Pontuação a atingir

A pontuação será dada a partir da maior quantidade de negociações, e não dos saldos conseguidos, como forma de estímulo a compra de ideias dos colegas.

Chances

Os valores disponíveis para compras deverão ser iguais a cada rodada, para equilibrar os poderes de negociação.



INFORMAÇÕES GERAIS

Plataforma

A plataforma em que acontecerá as negociações será via e-commerce, a partir do f-commerce disponível no Facebook.

Perfil dos Jogadores

Estudantes de _____,
do ____ período, faixa etária entre ____ e ____ anos.
Níveis culturais e de vivência _____

Componentes

Mercadorias virtuais - em forma de ideias para serem compradas e vendidas;

Dinheiro virtual - a ser utilizado na negociação, com dado valor mínimo renovado e zerado a cada rodada;

Pontos - contabilizados a partir das compras e vendas;

Feedback - dado pelo saldo a cada negociação;

Estímulo - patente das ideias para as equipes que se anteciparem. Ideias de docentes especialistas para ajudar a sanar dúvidas.

Mecânicas

Compra e venda de ideias. O acúmulo de pontos é dado pelo volume de negócios realizados e a solução aplicada será avaliada pelos docentes especialistas.

Comportamentos

Espera-se que os alunos façam pesquisas sobre soluções para os problemas elencados, sejam bons negociadores e aproveitem o compartilhamento de ideias para melhorar seus projetos.

