FRACTAL MIND
Enhancing Experiences

GAMIFICATION

DO CONCEITO À IMPLEMENTAÇÃO

SET 2018

APRESENTAÇÕES

MANUEL PIMENTA

HUMAN EXPERIENCE SHERPA
@ **FRACTAL MIND**

coursera

engagement alliance

udemy

Octalysis

GAMIFICATION WORLD MEETUPS
PORTUGAL

CLIENTES

adidas®

vodafone

Cetelem
BNP PARIBAS Group

worten

SONAE

DELTA
CAFÉS

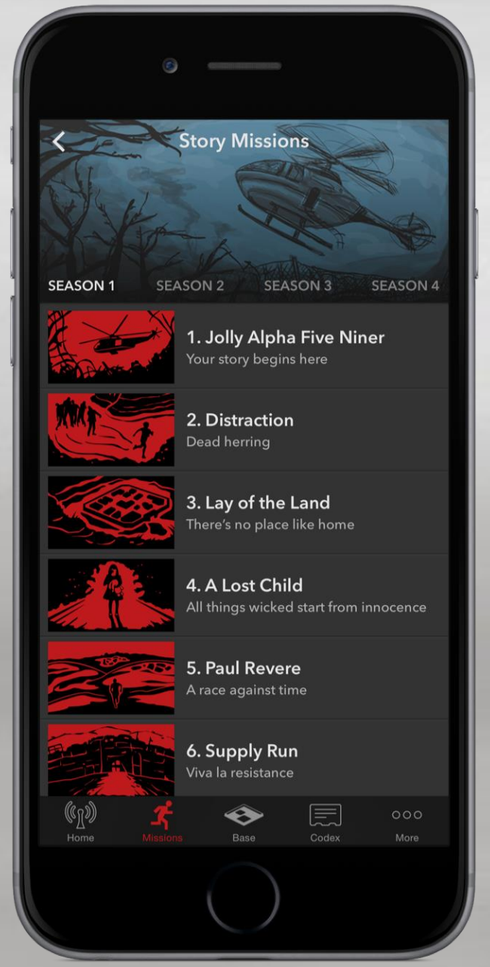
GAMIFICATION

O QUE É GAMIFICATION?

GAMIFICATION é o uso de **conceitos dos jogos** em contextos que não o de um jogo, para **ultrapassar desafios e envolver as pessoas.**

REALITY

Worst game ever.


Story Missions
SEASON 1
SEASON 2
SEASON 3
SEASON 4
1. Jolly Alpha Five Niner
Your story begins here
2. Distraction
Dead herring
3. Lay of the Land
There's no place like home
4. A Lost Child
All things wicked start from innocence
5. Paul Revere
A race against time
6. Supply Run
Viva la resistance
Home
Missions
Base
Codex
More

ZOMBIES
RUN!

CLASSCRAFT A - Test Class

Devin 123 gained 200 GP (Reward for battle against Stone Rumbler - Classcraf...

PLAYERS TEAMS CLASS

- Alex T
- Ann Coppolo
- Anna Bezuyerskaya
- Anthony Dana
- Anyta Costales
- Christina Kharem
- Christy Derickson
- Claudia Imbert
- Connor Tucker
- Devin 123
- Devin Young
- Frank Brawn
- Georgia Boubou
- Harriet Austin
- Jen Tynan
- Jimmy Tucker
- John Micheal
- Kareem Hagazi
- Kevin C
- Kevin Huynh
- Mike madakoroo
- Patricia Wain
- Peter McCoy
- Pierre Pierre
- Richard Picardi

Ancient Masters

Kareem Hagazi	Harriet Austin	Patricia Wain	Alex T	Anyta Costales
1 / 19	6 / 50	10 / 35	16 / 14	40 / 30

Harriet Austin

Level 58
Mage

HP	6	30
AP	50	50
XP	81 059	81 200
GP	48 990	

GP

Mana Transfer · Teleport · Invisibility
Mana Shield · Cheat Death · Time Warp
Fountain of Mana · Clairvoyance · Mage Circle

LEARN POWERS

LEVEL 10

Pontos: 155663

410 30 69 0 3 0 0 0 0

RV | SIMULAÇÃO

R$ 10.520,00

FAZER SIMULAÇÃO

COMBO DO DIA

ver todos

AUTO
Meta: 2 / 5
Ticket Médio: R$ 1.356,00 / R$ 1.356,00

PREVIDÊNCIA
Meta: 5 / 5
Ticket Médio: R$ 750,00 / R$ 500,00

MULTIRISCO
Meta: 0 / 5
Ticket Médio: R$ 0,00 / R$ 2.490,00

PERFORMANCE

VIDA 120%
MULTIRISCO 5%
VIDA PF PA 10%
VIDA PF PU 23%
RESIDENCIAL 88%
PRESTAMISTA 0%
BEM FAMÍLIA 20%
VIDA PF PM 15%
PREVIDÊNCIA 47%

2

PERFIL | TV | TMC | REUNIÃO GG | ÁUDIO GV | VISITA GV | MAILING | REDE

DESAFIOS

ver todos

Maior % de realizado no dia
Tenha o maior percentual das metas realizadas para os produtos AUTO

Bater o Combo do Dia por 5 dias seguidos ×5

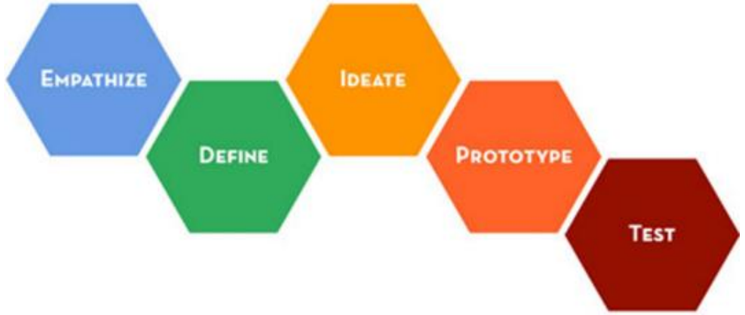
Competição de ASVENS
REQUER NÍVEL 17

RANKING

ver todos

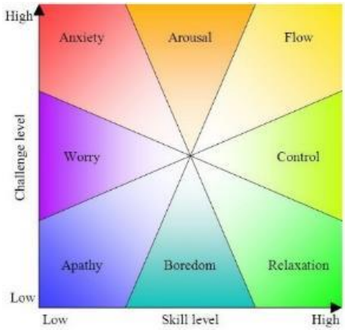
DO CONCEITO À IMPLEMENTAÇÃO

GAMIFICATION: debaixo do capot



Human-Centric Design

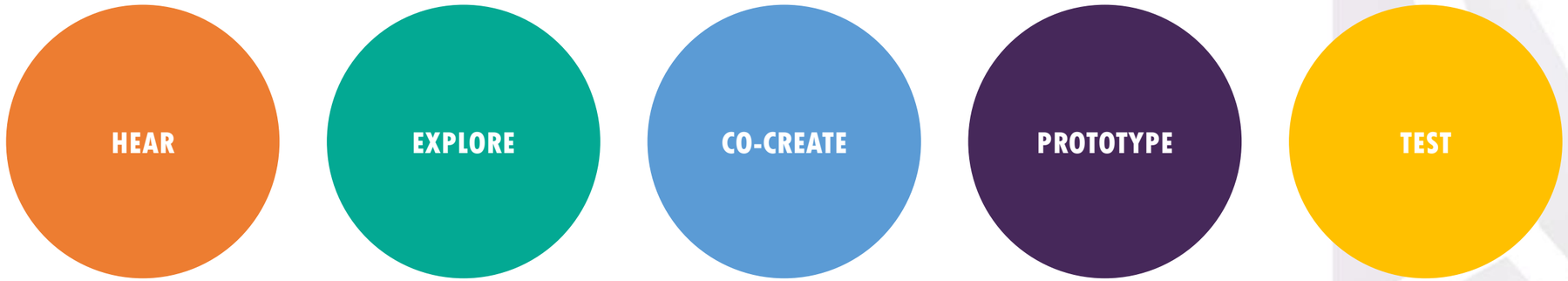
Mecânicas e Técnicas de Design de Jogos



Ciência Comportamental

GAMIFICATION: o processo

GAMIFICATION DESIGN THINKING



GAMIFICATION: o processo

HEAR

S — SPECIFIC

WHO, WHAT, WHERE, WHEN, WHY, WHICH

Define the goal as much as possible, with no ambiguous language.

WHO is involved, WHAT do I want to accomplish, WHERE will it be done, WHY am I doing this – reasons, purpose, WHICH constraints and/or requirements do I have?

M — MEASURABLE

FROM and TO

Can you track the progress and measure the outcome?

How much, how many, how will I know when my goal is accomplished?

A — ATTAINABLE

HOW

Is the goal reasonable enough to be accomplished? How so?
Make sure the goal is not out reach or below standard performance.

R — RELEVANT

WORTHWHILE

Is the goal worthwhile and will it meet your needs?

Is each goal consistent with other goals you have established and fits with your immediate and long term plans?

T — TIMELY

WHEN

Your objective should include a time limit. "I will complete this step by month/day/year."

It will establish a sense of urgency and prompt you to have better time management.

GAMIFICATION: o processo

EXPLORE

- **Descrição:**

José, tem 45 anos é casado e tem 2 filhos.

É engenheiro e trabalha numa empresa de construção civil, todos os dias das 9h às 18h.

Na cozinha, não se vê propriamente como um chef, mas tenta ajudar a mulher na preparação das refeições familiares.

- **Os eixos motivacionais:**

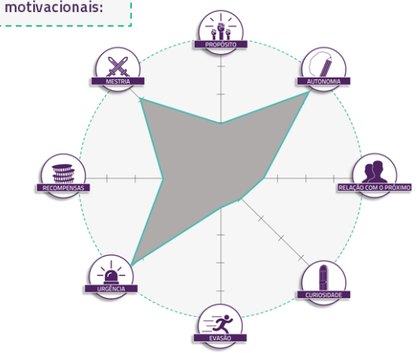


Imagem 3: Eixos motivacionais do User

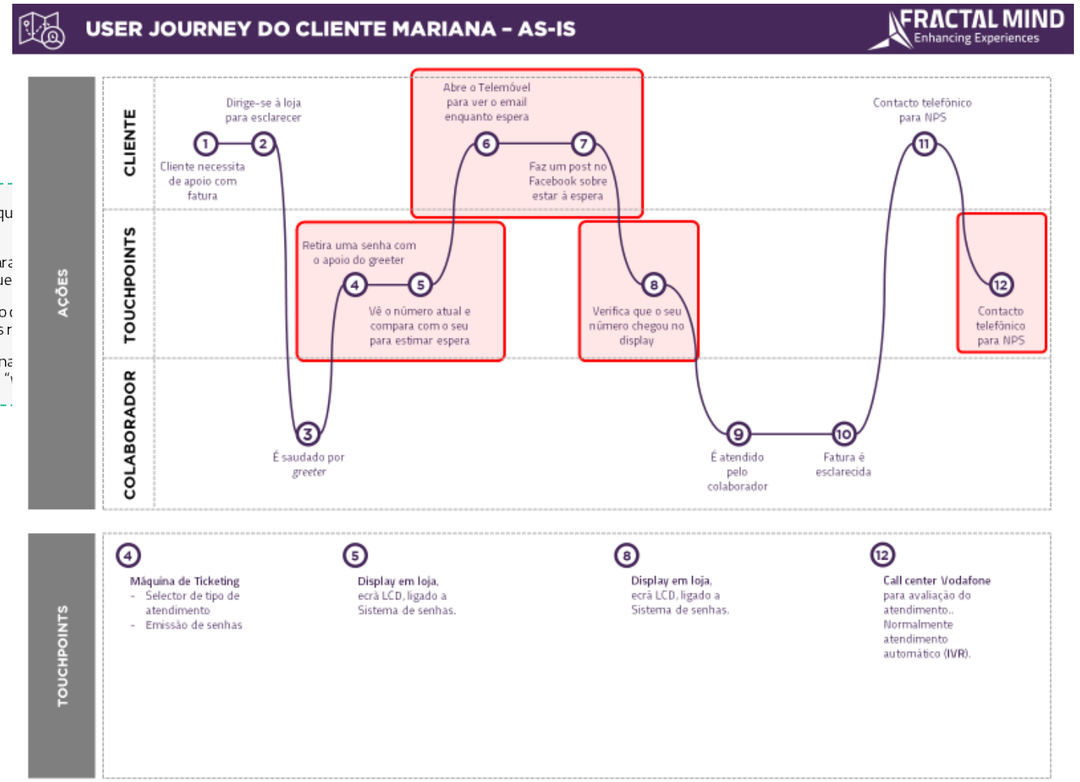
- **Necessidades & Expetativas:**

- Encontrar receitas acessíveis, rápidas de preparar e com ingredientes mais comuns - que tenha normalmente em casa ou que encontre facilmente no supermercado.
- Guardar receitas e conseguir seguir chefs/utilizadores que partilhem receitas rápidas e fáceis.
- Encontrar soluções ao procurar por ingredientes.

- **Receios:**

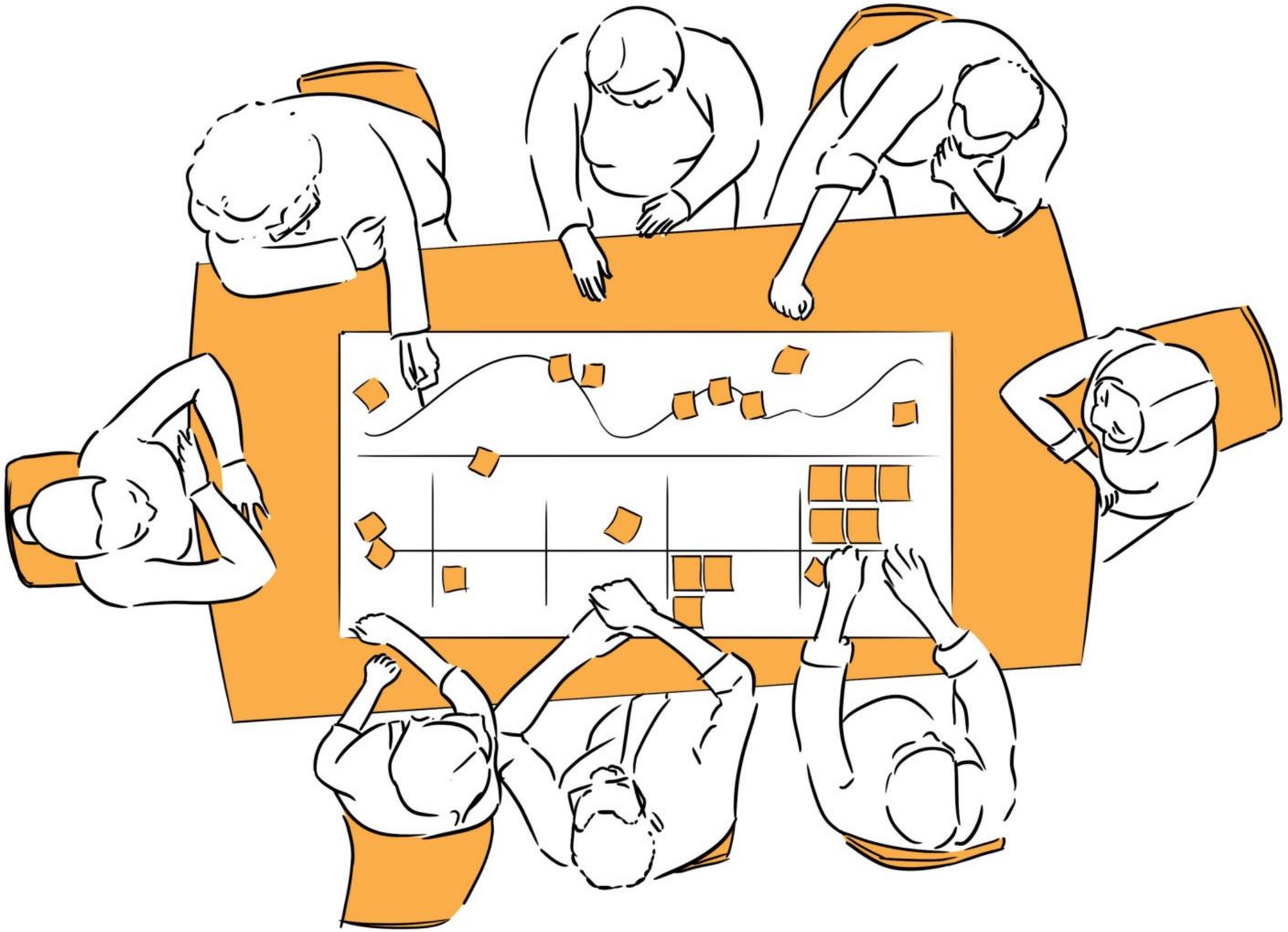
- Paradigma: facilidade de execução vs. qualidade.
- Escassez de recursos e perda de tempo.

- **Urgência:** A preocupação maior do José é ter a resposta ideal para "o qu hoje?", com um ênfase na minimização do tempo e dos recursos.
- **Autonomia:** Outra grande motivação é ter o máximo de autonomia para receitas que precisa, no momento em que precisa e no formato em que
- **Mestria:** Procura evoluir na utilização da plataforma e na maximização d recursos disponíveis, não necessariamente na forma como prepara as r
- **Recompensas:** Por outro lado há também alguma vertente "egoísta" na uma plataforma deste género em alternativa ao que já possa existir – "v me?"



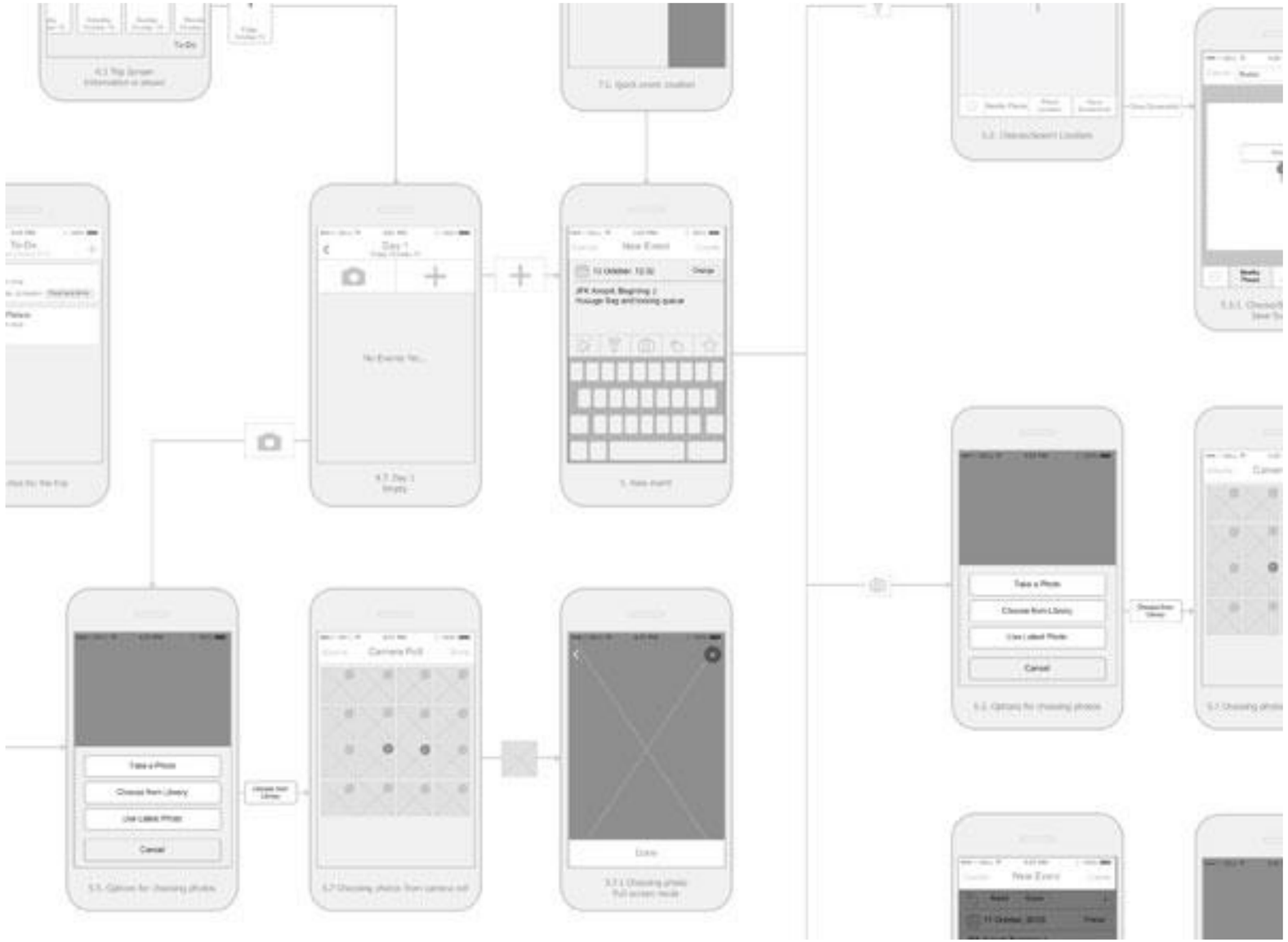
GAMIFICATION: o processo

CO-CREATE



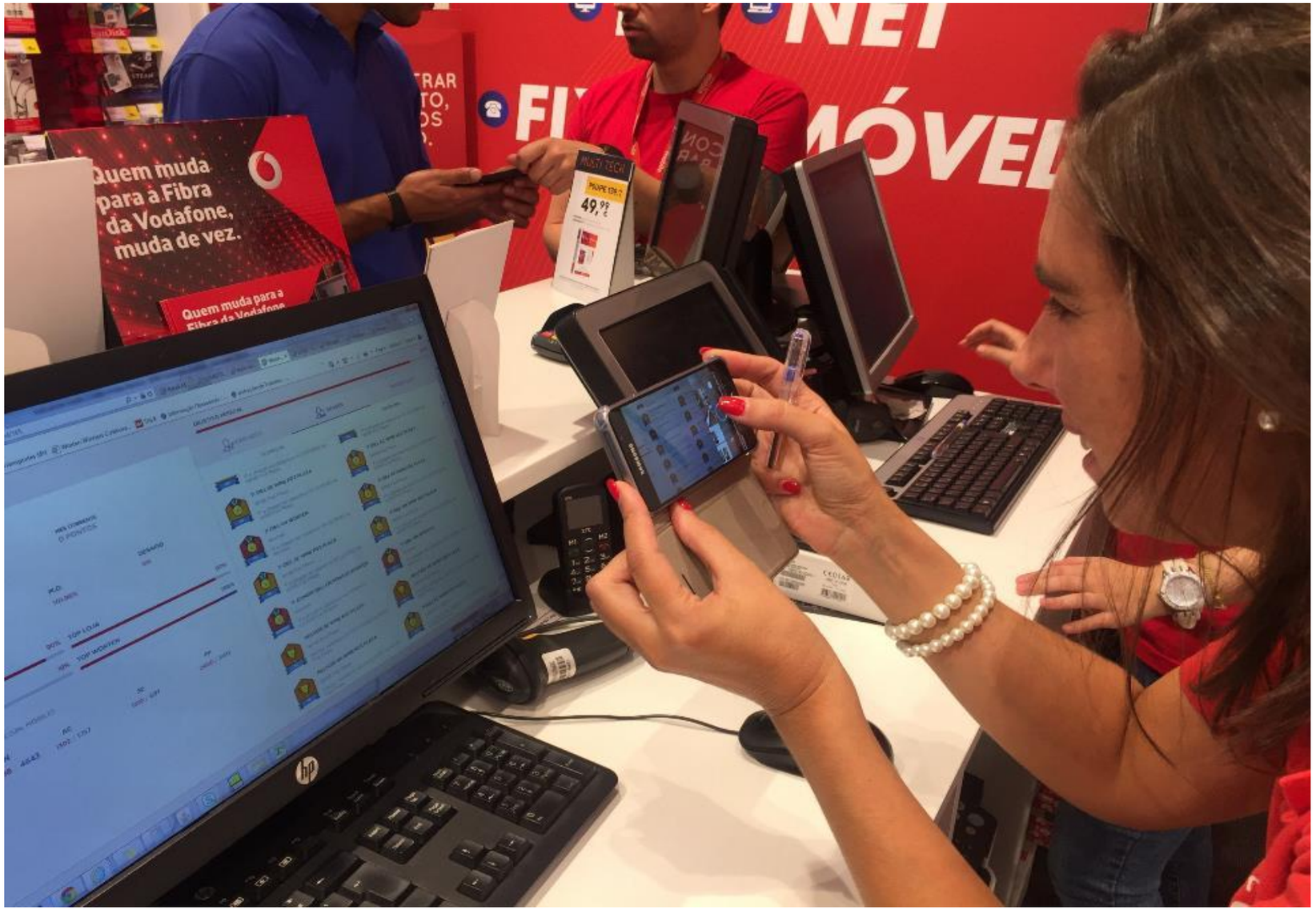
GAMIFICATION: o processo

PROTOTYPE



GAMIFICATION: o processo

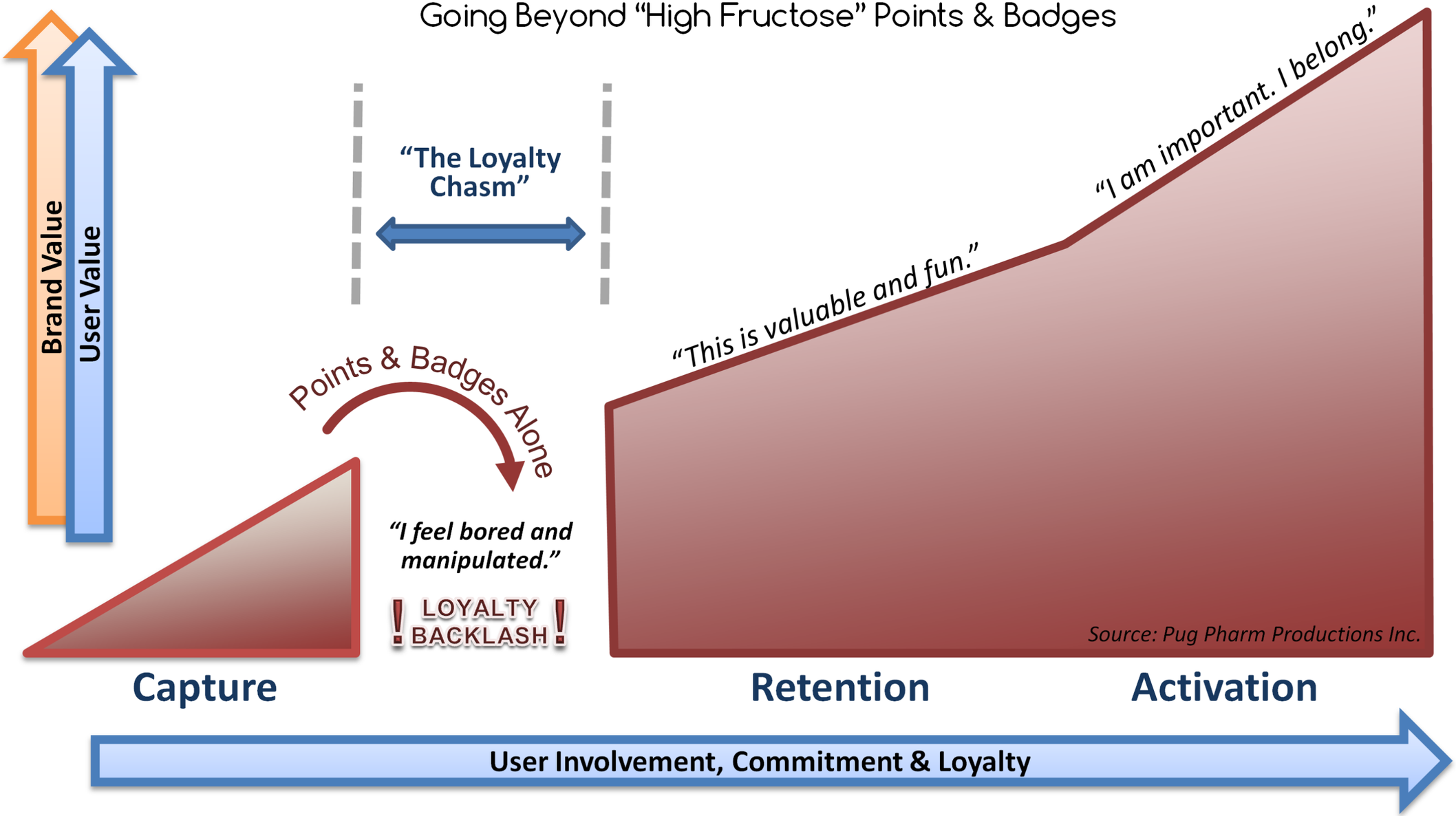
TEST



O
“EPIC MEANING”

Crossing the Loyalty Chasm

Going Beyond "High Fructose" Points & Badges



OBRIGADO!

Contacts

Manuel Pimenta
manuel.pimenta@fractalmind.pt
(+351) 96 365 03 33
www.fractalmind.pt

FRACTAL MIND
Enhancing Experiences