

Título d:

Gamificação empresarial baseada em indicadores de sucesso centrados no contexto organizacional: uma abordagem pautada no propósito de negócio e nos perfis dos participantes

AUTORES:

Marcos Venícios Conceição de Araújo - mvcaraujo@gmail.com

GFT Group | Universidade Presbiteriana Mackenzie

Mestre em Ciência da Computação

Formação: Graduação em Computação pelo CESUPA (1993), Mestre em Ciência da Computação pela UFSC (2002), Doutorando em Engenharia Elétrica e Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM); **Atuação:** É consultor principal e líder de agilidade de negócios na multinacional de consultoria GFT Technologies SE, e doutorando/pesquisador no JAS3 (Laboratório de Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais) da UPM; **Experiência sobre o tema do tutorial:** Consultor de agilidade de negócios, com foco no uso de elementos de gamificação em ambiente empresarial para a evolução de negócios e engajamento de pessoas.

Anara Olimpio - anaraolimpio@ig.com.br

Banco do Brasil | Universidade Presbiteriana Mackenzie

Mestre em Engenharia Elétrica e Computação

Formação: Possui graduação em Processamento de Dados pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM (1999), Mestrado em Engenharia Elétrica e Computação pela UPM (2020), atualmente é doutoranda em Engenharia Elétrica e Computação pela UPM; **Atuação:** Analista de Tecnologia da Informação no Banco do Brasil e doutoranda/pesquisadora no JAS3 (Laboratório de Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais) da UPM; **Experiência sobre o tema do tutorial:** Doutoranda com tema de pesquisa em indicadores e heurísticas de usabilidade para games e gamificações.

Pollyana Coelho da Silva Notargiacomo - pollyana.notargiacomo@mackenzie.br

Formação: Possui Graduação em Pedagogia (1992), Mestrado (1999) e Doutorado (2003) pela USP, e Pós-Doutorado em Engenharia Elétrica (2015) pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU);

Atuação: Atua na Faculdade de Computação e Informática (FCI) e no Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica e Computação (PPGEEC) da UPM, além de ser a Coordenadora do Grupo CNPq GETS (Games, Educação, Tecnologia e Sociedade) e Líder do JAS3 Lab. (Laboratório de Jogos, Aprendizagem, Simulação, Sistemas e Sinais). Possui experiência na área de Jogos Digitais e na área de Educação, mais especificamente em Tecnologia Educacional, atuando principalmente nos seguintes temas: Game Design, Gamificação, Serious Games, Mecânica de Jogos, Narratologia, Estudos Culturais em Jogos, Estilos de Aprendizagem, Redes e Mídias Sociais, Design Instrucional, Arquitetura Informacional e Usabilidade; **Experiência sobre o tema do tutorial:** Professora de game design e mecânica de jogos com expertise e pesquisa na área de análise e desenvolvimento de jogos voltados ao âmbito educacional.

ASSUNTO DO TUTORIAL: Arte e Design, Computação, Indústria, Cultura.

TÓPICOS DE INTERESSE:

1. Gamificação empresarial;
2. Engajamento e comportamento humano;
3. Avaliação heurística para gamificação.

NÍVEL DO TUTORIAL: Intermediário;

DURAÇÃO: 2 hora;

RESUMO:

Segundo o relatório anual da empresa de pesquisa GALLUP, estima-se que a redução do engajamento custa à economia global US \$7,8 trilhões e representa 11% do PIB global. A análise teve como base 112.312 unidades de negócios em 96 países, encontrando uma significativa ligação entre engajamento e resultados de desempenho, como retenção, produtividade, segurança e lucratividade (State of the Global Workplace 2022 Report). Neste cenário, a gamificação, ao fazer uso de narrativas e elementos motivacionais, constitui uma abordagem viável para promover o engajamento das pessoas, especificamente em ambientes empresariais, pois estes exigem o entendimento do contexto empresarial, dos objetivos de negócio e do perfil dos funcionários. Este tutorial apresenta um modelo de design de gamificação empresarial para alinhar o engajamento profissional com a visão estratégica da empresa, e dispõe um framework de indicadores e de avaliação heurística de gamificação para acompanhamento.

TÓPICOS

1. Desafios de mercado e ambiente empresarial
 - 1.1. Agilidade de negócios
 - 1.2. Pensamento sistêmico
2. Gamificação
 - 2.1. Elementos de gamificação
 - 2.2. Gamificação em ambientes empresariais
 - 2.3. Ferramentas para gamificação
3. Motivação e modelos comportamentais
 - 3.1. Fundamentos do comportamento humano
 - 3.2. Perfis comportamentais
4. Modelo de gamificação empresarial
 - 4.1. Etapas de um processo de gamificação empresarial
 - 4.2. Canvas design de gamificação empresarial
5. Indicadores e heurísticas de usabilidade para gamificação
 - 5.1. Heurísticas de usabilidade
 - 5.2. *Playability*: usabilidade aplicada a games
 - 5.3. Indicadores de usabilidade para gamificação
6. Relato de uma aplicação de gamificação para evolução ágil de times de produto de software

METODOLOGIA

- A. Apresentação dos conceitos pertinentes ao contexto do tutorial;
- B. Apresentação de pesquisas de mercado sobre o cenário de transformação ágil e digital de empresas;
- C. Demonstração de um processo iterativo e incremental para a elaboração de gamificação em ambiente empresarial;
- D. Discussão sobre a importância de alinhar cenário organizacional, propósito de negócio e perfil de pessoas;
- E. Discussão e apresentação de métricas e indicadores de sucesso e de usabilidade para orientar a evolução da gamificação empresarial;
- F. Painel de perguntas.

MOTIVAÇÃO:

Fortalecer a importância do planejamento de uma proposta de gamificação em ambientes empresariais, envolvendo atividades de mapeamento da jornada do jogador, identificação de métricas de evolução, e definição de condição de sucesso. O público-alvo é formado por desenvolvedores de jogos digitais, professores e demais interessados no tema.