

CRIAÇÃO DA BIBLIOTECA DE METADADOS PARA FRAMEWORK DE GAMIFICAÇÃO

Jeremias Ponciano da Silva¹ (FATEC/SJC, Bolsista PIBIC/CNPq)
Eduardo Martins Guerra² (CTE/LAP/INPE, Orientador)

RESUMO

A Gamificação (do original do inglês: gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos ou a familiarizarem-se com as funcionalidades da aplicação. É importante lembrar que Gamificação não significa criar ou participar de jogos e sim aplicar elementos que fazem parte dos games responsáveis pelo engajamento e comportamento das pessoas nos mais diversos contextos. A gamificação envolve incentivar pessoas a se engajar em determinados comportamentos aproveitando a pré-disposição natural que o ser humano tem para resolver problemas e competir em jogos. Para que participem efetivamente, é preciso que elas saibam o caminho que precisa ser percorrido, tenham autonomia e visualizem o quanto estão evoluindo no processo. E para fazer tudo isso, é preciso, fundamentalmente, de tecnologia. Técnicas de gamification podem ser usadas para educação e treinamento, fazendo que com seus funcionários desenvolvam novas habilidades e competências, melhorando sua performance. Podem ser usadas para impulsionar o trabalho em equipe, aumentando o senso de colaboração e produtividade dos times. Para este trabalho foi utilizado o Framework Esfinge Gamificaion, que provê uma solução baseada em metadados, que permite a definição da lógica de Gamificação de uma aplicação, com pontos, troféus, etc, possa ser feita de forma declarativa e separa da funcionalidade principal, para a implementação mais flexível e desacoplada desse tipo de solução, utilizando de Reflexões e Anotações de JAVA.

¹ Aluno do curso de Análise de Sistemas – E-mail: Jeremiason2911@gmail.com

² Pesquisador do Laboratório Associado de Computação e Matemática Aplicada
E-mail: guerraem@gmail.com