

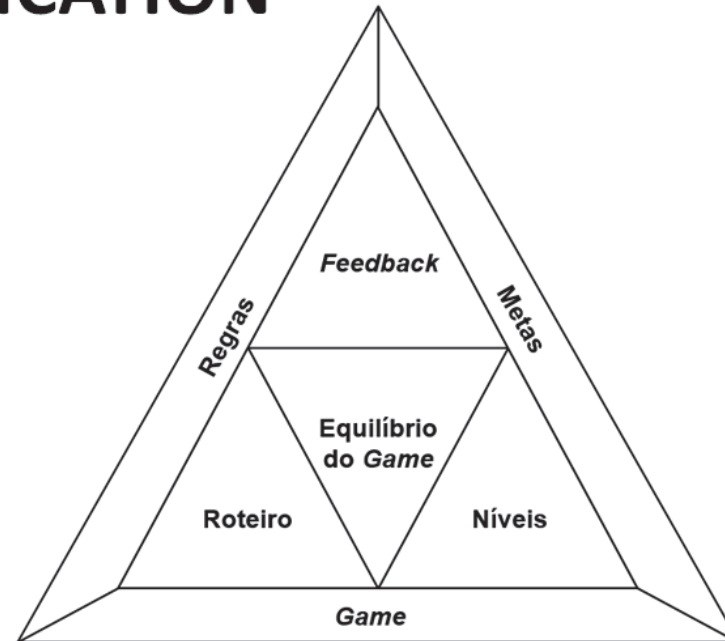
**METAINFORMAÇÕES PARA REGISTRO DE ARTEFATO NO REPOSITÓRIO UNIMAR**

<b>ATRIBUTO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>
Título*	Modelo Funification
Finalidade*	Proporcionar para as organizações um modelo de gamificação que possibilita a construção de conhecimento e o aumento de competitividade para as organizações independente de seu segmento.
Público-alvo*	Diretores e gestores de organizações, independente do segmento de atuação.
Segmentos de negócio*	Organizações em geral, independente do segmento de atuação.
Pertinência com a Inovação e Competitividade*	O modelo proporciona para as organizações que aplicarem um mecanismos de inovação em seus processos, aumentando assim a competitividade na construção e realização do jogo construído graças ao modelo.
Acesso ao artefato*	Na sequência desse arquivo.
Instruções de uso aos praticantes*	Na sequência desse arquivo.
Desenvolvedor(es)*	Carlos Francisco Bitencourt Jorge e Michael J.D. Sutton
Financiamento	Universidade de Marília e Westminster College (Bill and Vieve Gore School of Business)
Técnicas científicas constituintes*	Aplicação de gamificação voltado a processos organizacionais na busca de conhecimento em prol do aumento de competitividade.
Divulgação aos praticantes (publicações não-científicas)	<a href="https://marilianoticia.com.br/alunos-da-unimar-finalizam-atividades-em-apresentacao-na-acim/">https://marilianoticia.com.br/alunos-da-unimar-finalizam-atividades-em-apresentacao-na-acim/</a>
Divulgação à academia científica (publicações científicas)	<a href="https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/WJSTSD-11-2016-0060/full/html">https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/WJSTSD-11-2016-0060/full/html</a> <a href="https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc/article/view/27378">https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/pgc/article/view/27378</a>
Depoimentos de clientes	Em matéria no link abaixo: <a href="https://marilianoticia.com.br/alunos-da-unimar-finalizam-atividades-em-apresentacao-na-acim/">https://marilianoticia.com.br/alunos-da-unimar-finalizam-atividades-em-apresentacao-na-acim/</a>

\* Atributos obrigatórios

# Gamificação

## FUNIFICATION



Fonte: Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

O modelo apresenta seis (6) componentes que quando somados são capazes de transformar uma atividade organizacional em um game:

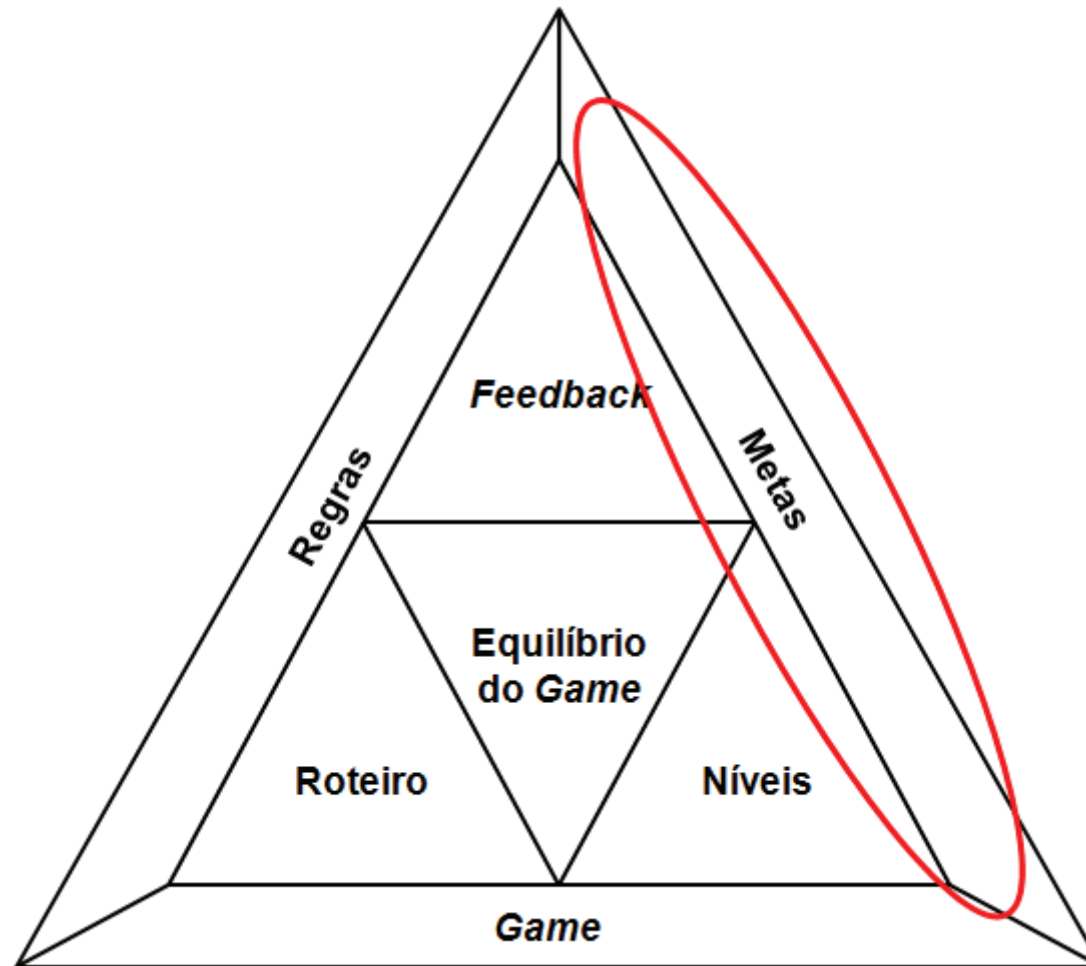
- ✓ Metas;
- ✓ Regras;
- ✓ Roteiro;
- ✓ Níveis;
- ✓ *Feedback*;
- ✓ Equilíbrio do Game.

# Funification

<b>Componentes <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Metas</b>	-Metas Organizacionais; -Metas das Atividades; -Metas dos Indivíduos/Jogadores.
<b>Regras</b>	- Regras das Operações - Regras Fundamentais ou constantes; - Regras implícitas/regras de comportamento; - Regras de instruções.
<b>Equilíbrio do <i>Game</i></b>	Este elemento é utilizado pelos demais elementos sob dois aspectos: -Dificuldade; -Número de Opções.
<b>Níveis</b>	-Nível do <i>Game</i> ; -Nível dos Jogadores; -Nível das Jogadas no <i>game</i> .
<b>Roteiro</b>	-Narrativas; -Heróis da Jornada.
<b><i>Feedback</i></b>	O <i>feedback</i> pode ser fornecido em dois contexto sobre qualquer elemento (objetivos, regras, equilíbrio do <i>game</i> , nível, roteiro, progressão, pontuação e outras informações importantes: - <i>Feedback</i> do <i>Gam</i> ; - <i>Feedback</i> do Jogador.

**Fonte:** Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification



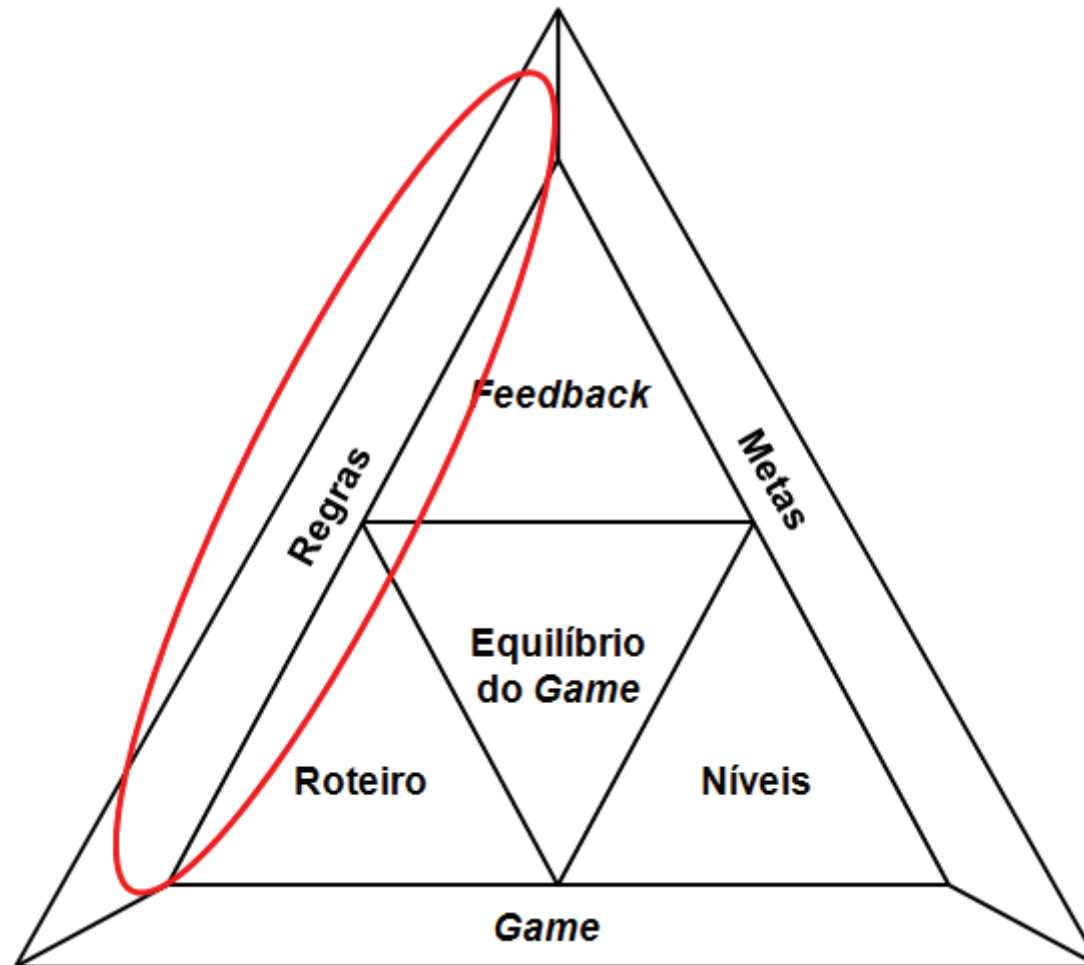
Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Metas</b>	-Metas Organizacionais; -Metas das Atividades; -Metas dos Indivíduos/Jogadores.

**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification



**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

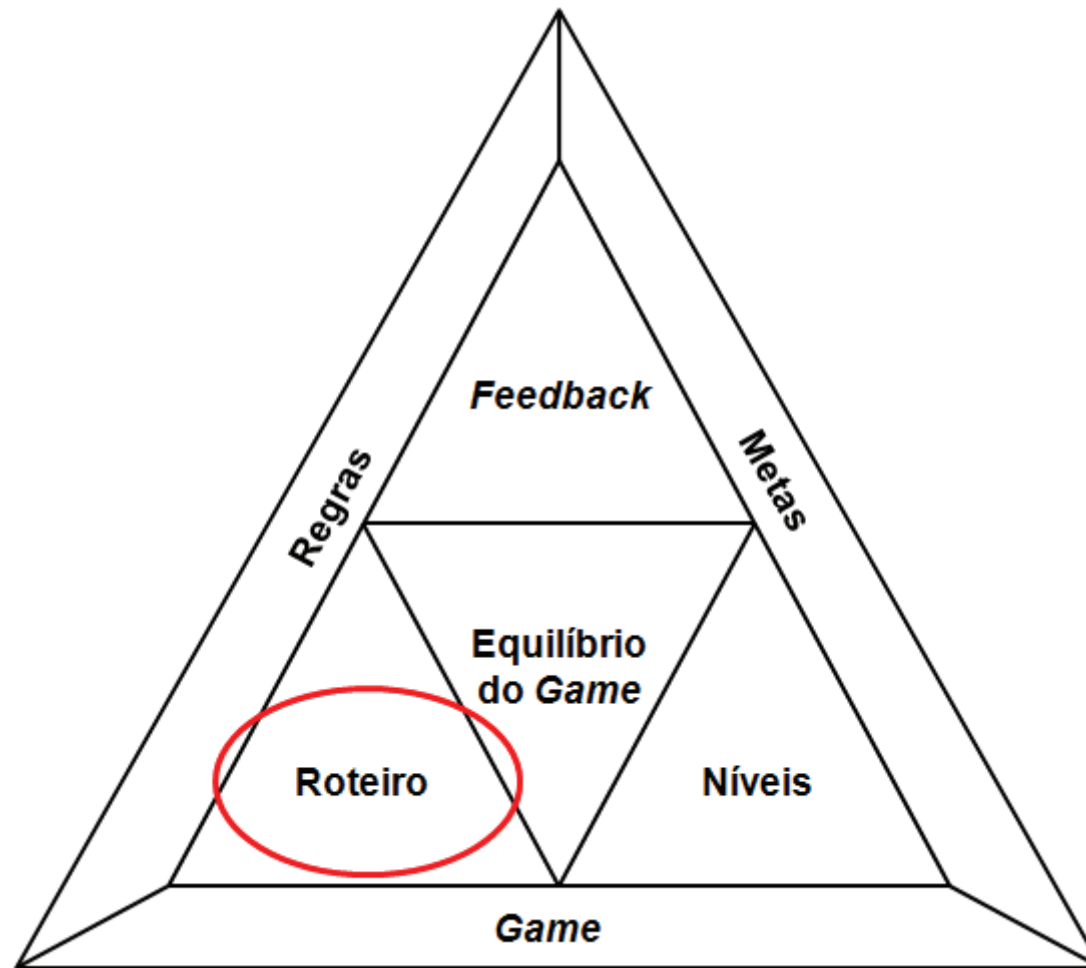
# Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Regras</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Regras das Operações</li><li>- Regras Fundamentais ou constantes;</li><li>-Regras implícitas/regras de comportamento;</li><li>- Regras de instruções.</li></ul>

**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)



# Funification



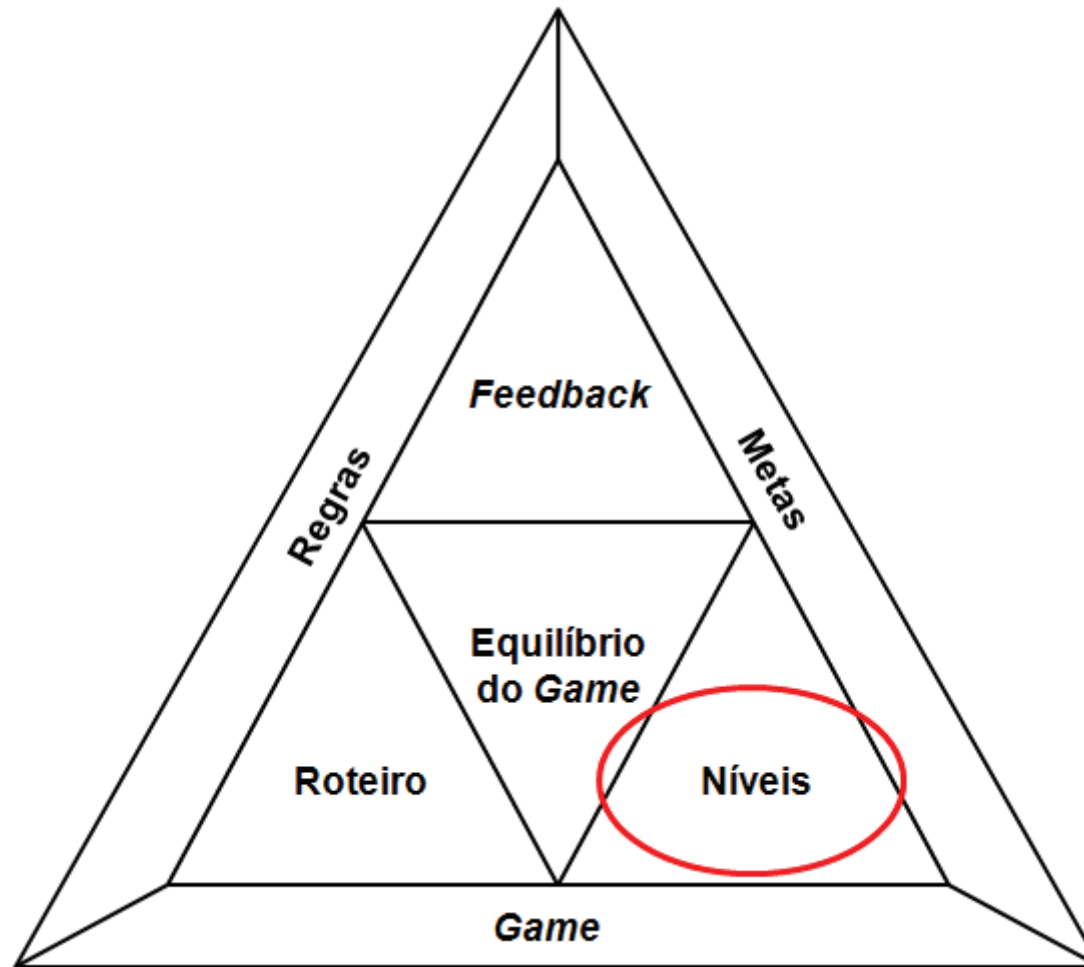
Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Roteiro</b>	-Narrativas; -Heróis da Jornada.

**Fonte:** Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification



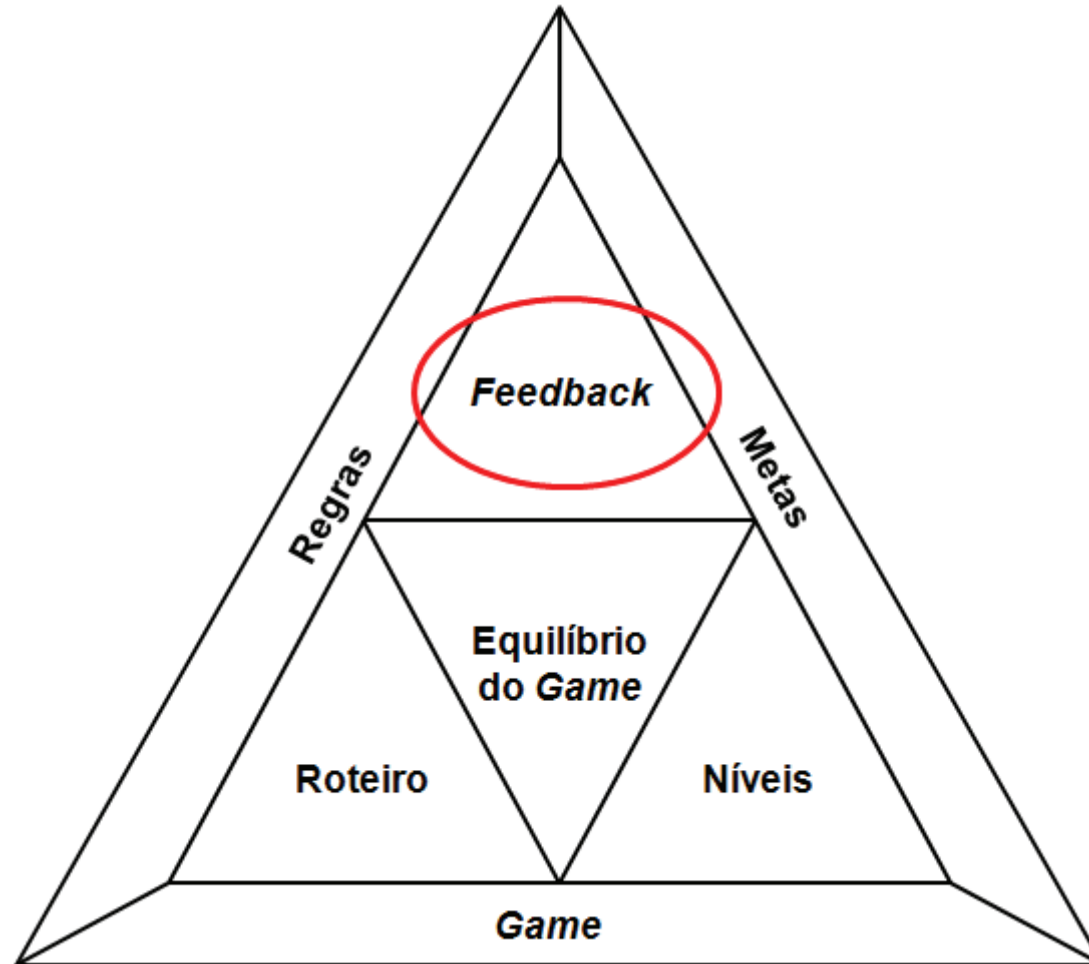
**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

Componente <i>Funification</i>	Componentes das Organizações
Níveis	-Nível do <i>Game</i> ; -Nível dos Jogadores; -Nível das Jogadas no <i>game</i> .

Fonte: Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification



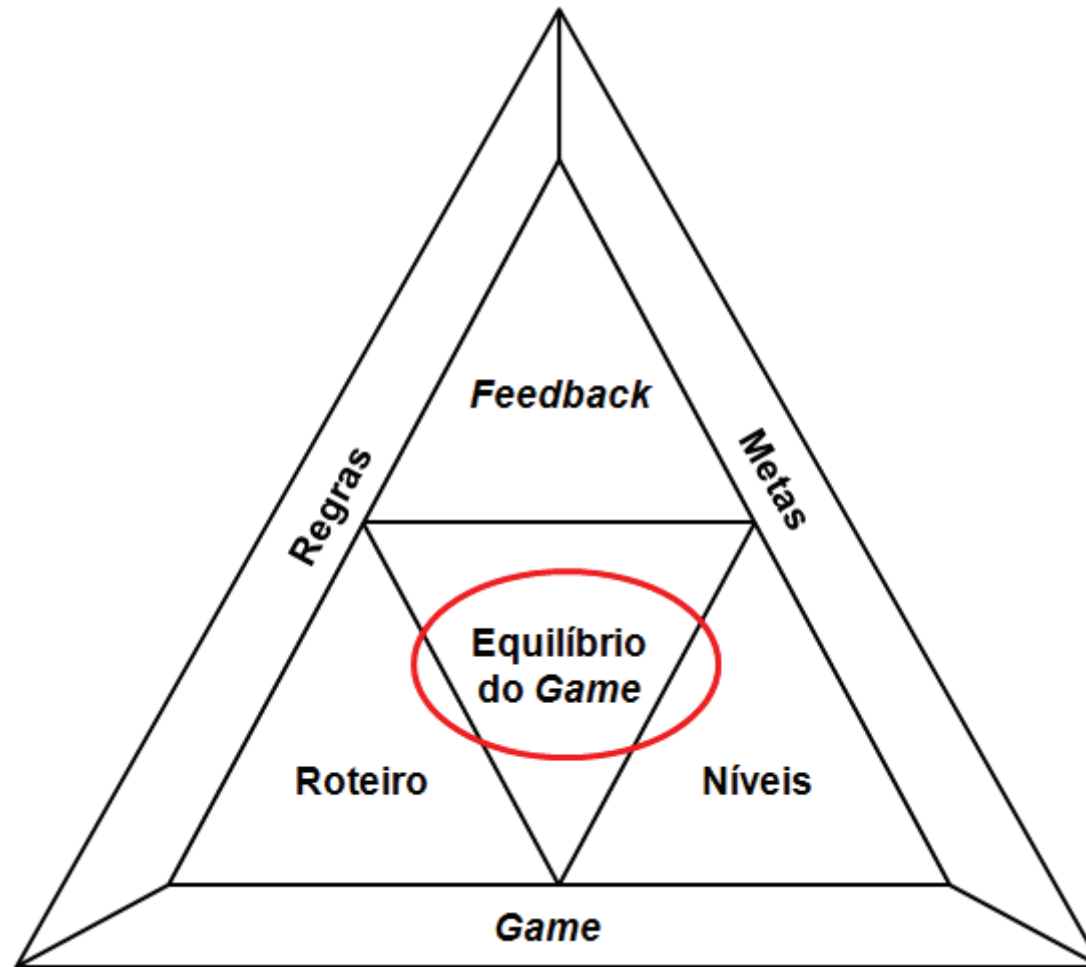
**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b><i>Feedback</i></b>	O <i>feedback</i> pode ser fornecido em dois contextos sobre qualquer elemento (objetivos, regras, equilíbrio do <i>game</i> , nível, roteiro, progressão, pontuação e outras informações importantes: - <i>Feedback</i> do <i>Game</i> ; - <i>Feedback</i> do Jogador.

Fonte: Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification



**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Equilíbrio do <i>Game</i></b>	Este elemento é utilizado pelos demais elementos sob dois aspectos: -Dificuldade; -Número de Opções.

Fonte: Jorge e Sutton (2015,2017)



# **Passo a Passo da Gamificação com Funification**

O uso de plataformas desenvolvidas especificamente para gamificação é uma importante ferramenta de tecnologia da informação que visa agilizar e potencializar o processo de gamificação. Ressalta-se que, é possível gamificar uma atividade sem um sistema especialista, afinal, em uma empresa de pequeno e médio porte, pode-se não ter recursos tecnológicos ou financeiro para tal investimento.

# Exemplo de passo a passo da Gamificação com Funification

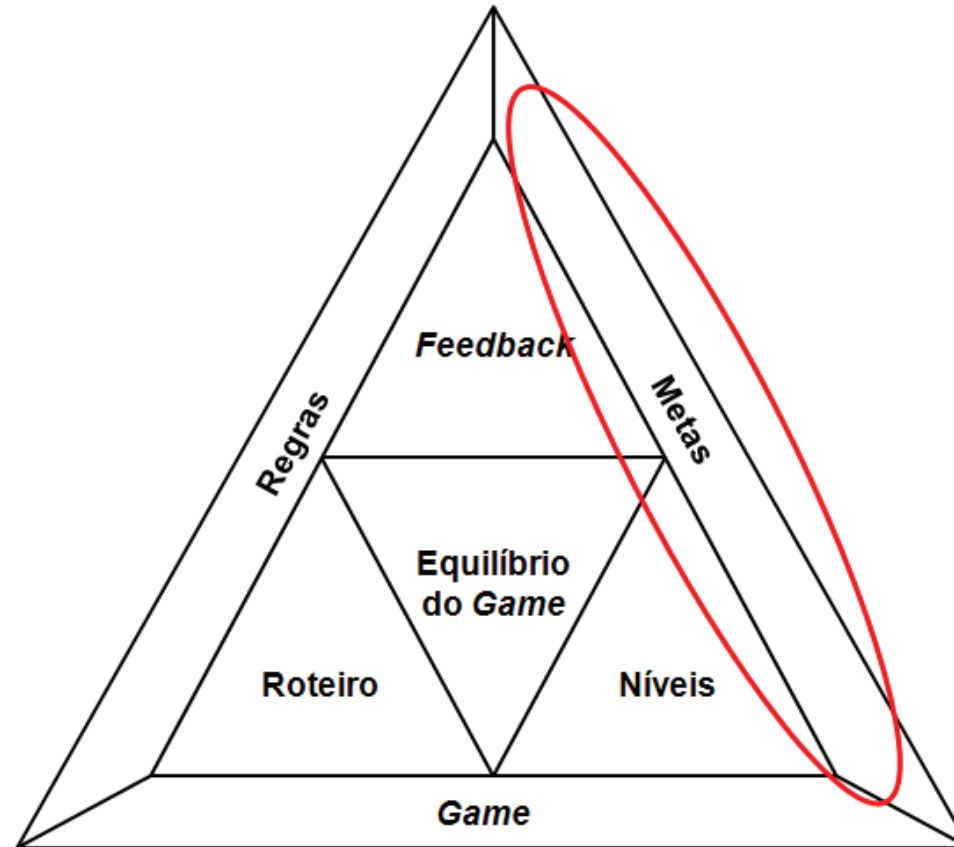
**Processo a ser gamificado:** Atividades comercial - vendas;

**Recursos Envolvidos:**

**Tecnologia:** Editor de Texto e Planilha eletrônica na nuvem;

**Humanos:** Colaborador responsável por alimentar o documento;

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

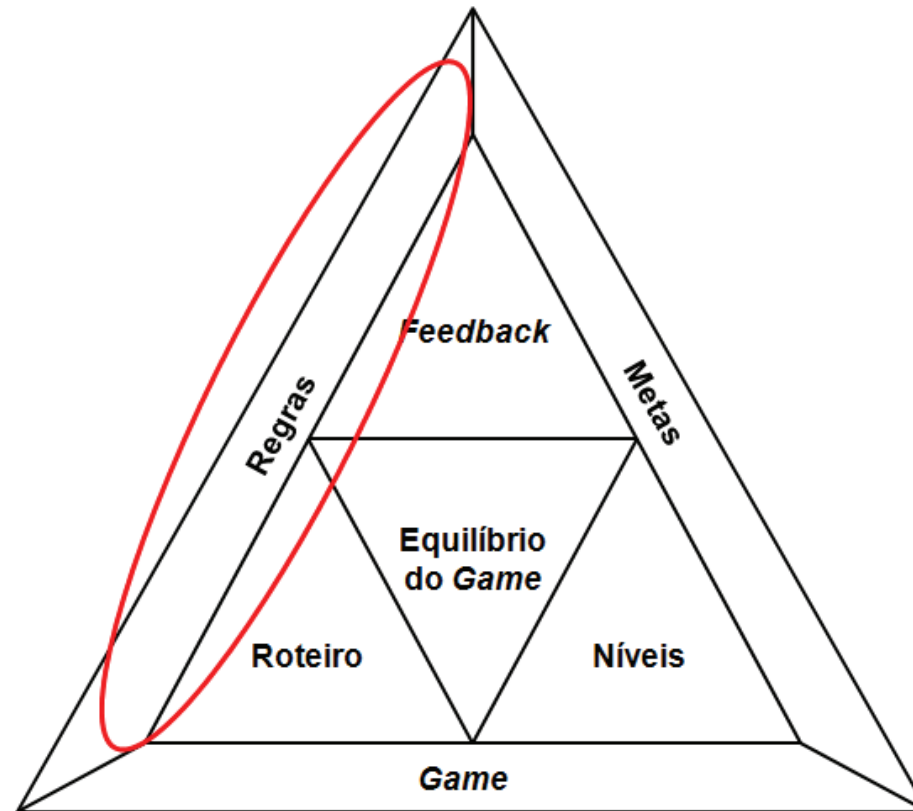


**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Metas</b>	-Metas Organizacionais: <b>Aumentar as vendas da organização;</b> -Metas das Atividades: <b>Aumentar o numero de novos clientes e valor de vendas de cada vendedor;</b> -Metas dos Indivíduos/Jogadores: <b>Ganhar a corrida das vendas ;</b>

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

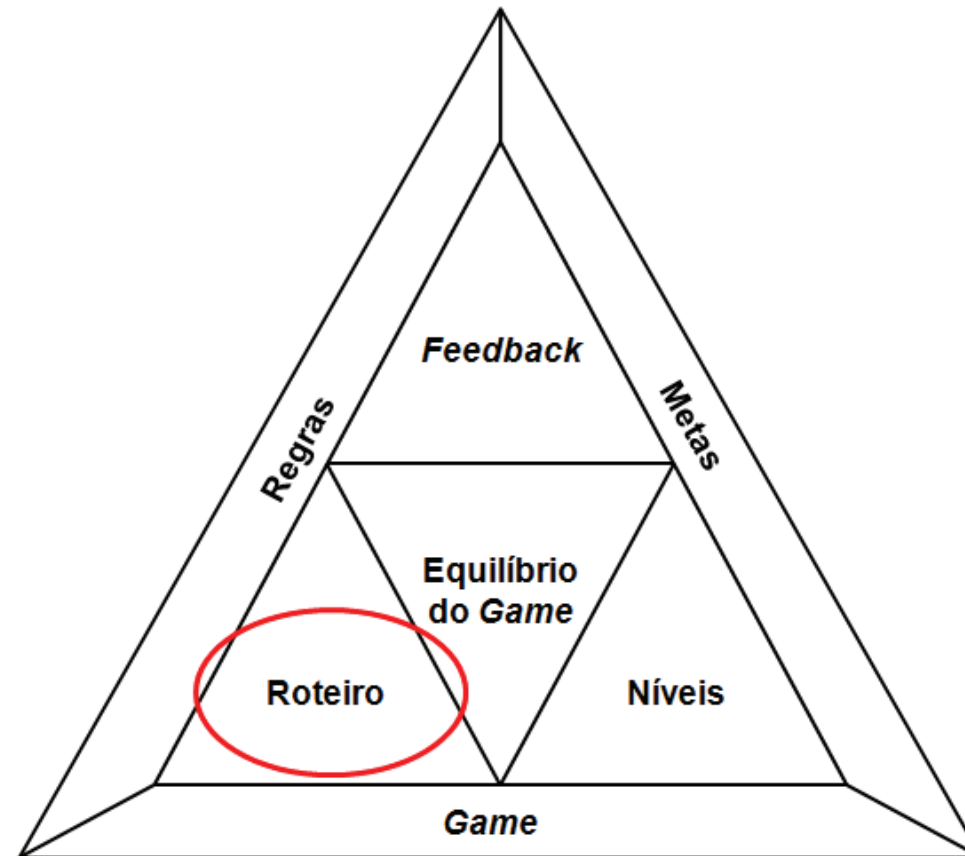


Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

Componente <i>Funification</i>	Componentes das Organizações
Regras	<p>-Regras das Operações:  <b>Venda de produtos, prospecção de novos clientes somam pontos para os vendedores;</b></p> <p>-Regras Fundamentais ou constantes:  <b>Com o passar do tempo e necessidades da empresa pode ser alterado o peso dos produtos e das prospecções;</b></p> <p>-Regras implícitas/regras de comportamento:  <b>Os vendedores que buscarem novos clientes e prospectarem possíveis parceiros terão pontuação extra;</b></p> <p>-Regras de instruções:  <b>Os vendedores receberão pontuação de vendas, sendo somado o valor de suas vendas; Número de Prospecção de novos clientes, somando assim um ponto por prospecção, bem como o cliente efetivado.</b></p>

# Passo a Passo da Gamificação com Funification



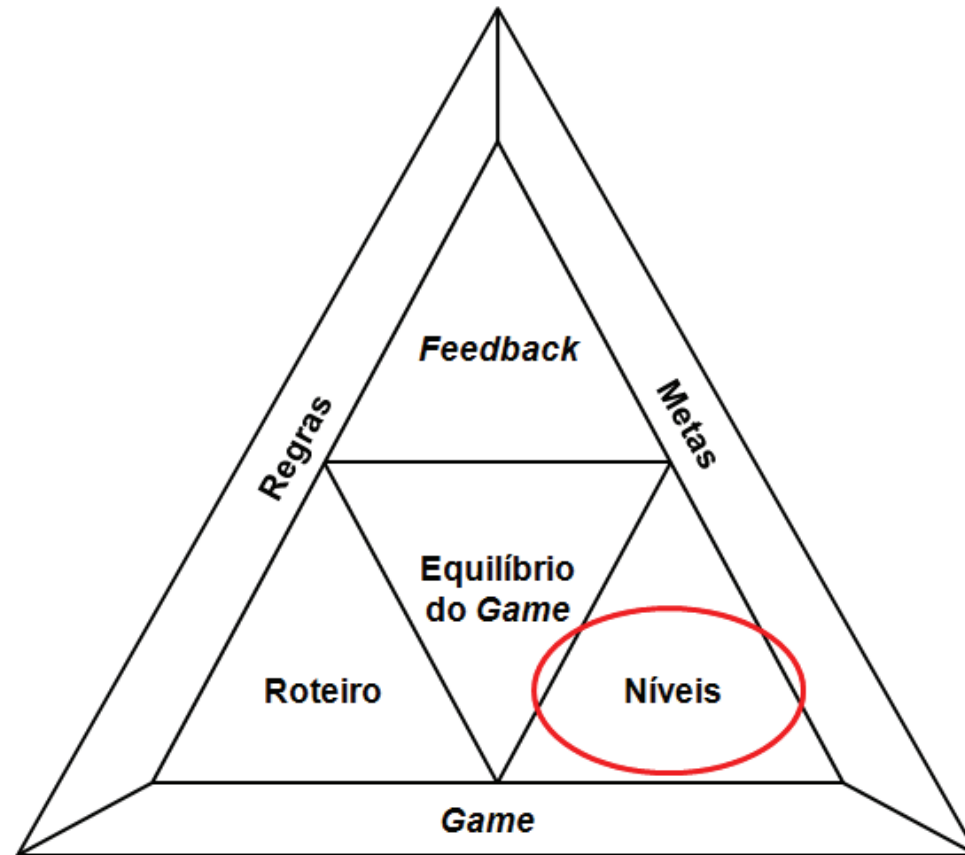
Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

<b>Componente <i>Funification</i></b>	<b>Componentes das Organizações</b>
<b>Roteiro</b>	<p>-Narrativas: O jogo trata-se de um campeonato de corrida, aonde cada mês representa um circuito e a somatória das vitórias proporciona o título do campeonato;</p> <p>-Heróis da Jornada: Como cada mês pode-se ter campeões diferentes, isso possibilita uma maior competitividade entre os jogadores, fazendo com que se tenha 12 heróis dentro do período do jogo.</p>



# Passo a Passo da Gamificação com Funification

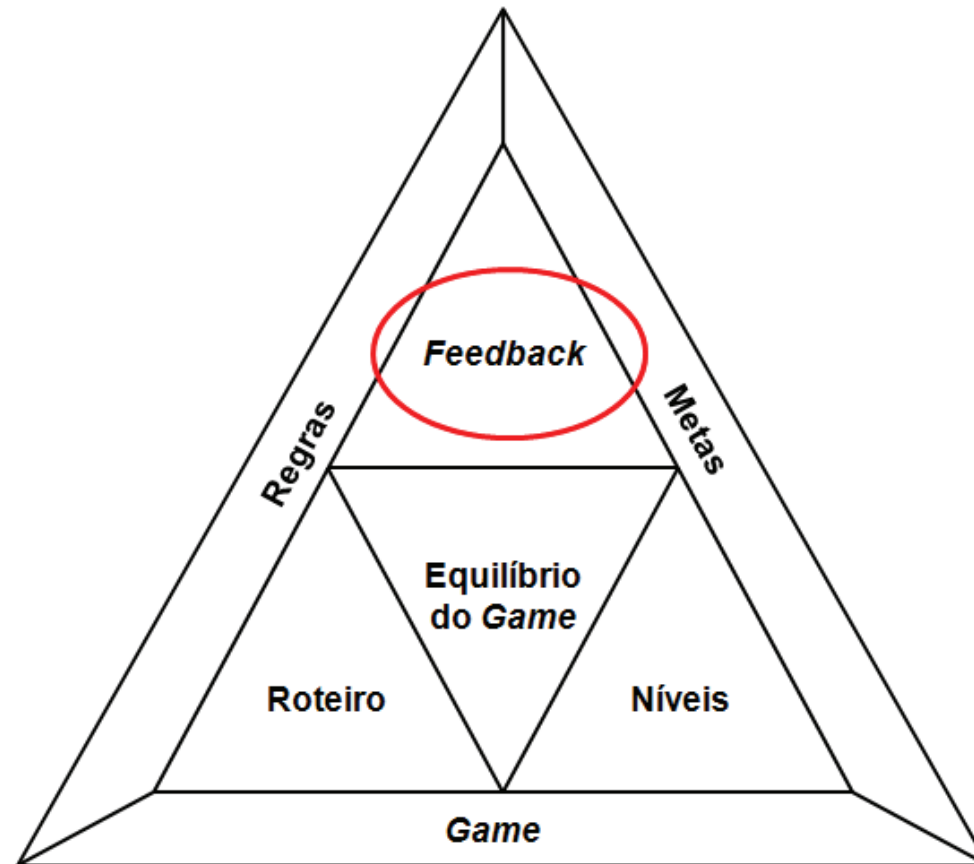


Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

Componente <i>Funification</i>	Componentes das Organizações
Níveis	<p><b>-Nível do <i>Game</i>:</b> Como se trata de um game simples, o nível do game pode ser alterado de acordo com as necessidades da empresa e andamento do jogo;</p> <p><b>-Nível dos Jogadores:</b> Os jogadores serão nivelados a cada dia e mês;</p> <p><b>-Nível das jogadas no <i>game</i>:</b> O game permite aproximadamente 20 níveis por mês, em 12 meses.</p>

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

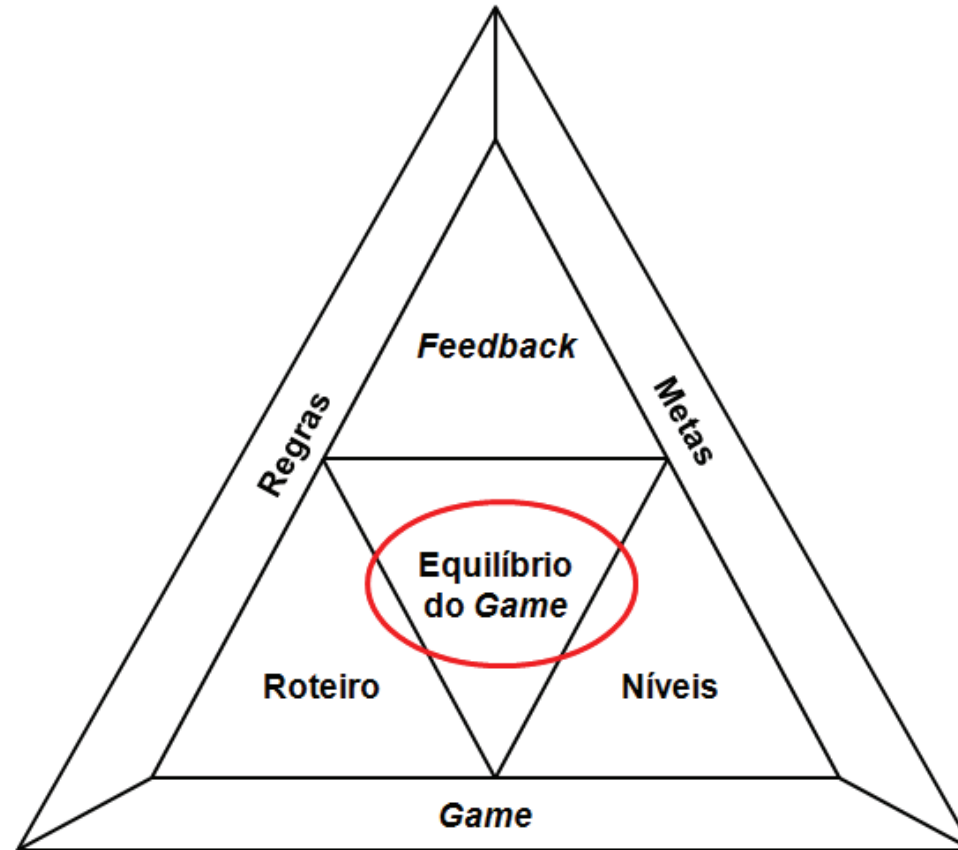


Fonte: Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

Componente <i>Funification</i>	Componentes das Organizações
<b><i>Feedback</i></b>	<p>O <i>feedback</i> pode ser fornecido em dois contexto sobre qualquer elemento (objetivos, regras, equilíbrio do <i>game</i>, nível, roteiro, progressão, pontuação e outras informações importantes:</p> <p><i>-Feedback do Game:</i>  <b>O game possibilitará a organização um feedback que após aplicação do primeiro mês possibilitará comparativos;</b></p> <p><i>-Feedback do Jogador:</i>  <b>O jogador pode receber um retorno diário, mensal e anual sobre o seu desempenho.</b></p>

# Passo a Passo da Gamificação com Funification



**Fonte:** Adaptado de Jorge e Sutton (2015,2017)

# Passo a Passo da Gamificação com Funification

Componente <i>Funification</i>	Componentes das Organizações
Equilíbrio do <i>Game</i>	<p>Este elemento é utilizado pelos demais elementos sob dois aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dificuldade: <b>A dificuldade do jogo pode ser equilibrada por meio da pontuação dos produtos vendidos, prospecção de novos clientes e vendas para novos clientes;</b></li> <li>-Número de Opções: <b>De acordo com o jogo poderá ser alterada as opções dos jogadores</b></li> </ul>