

Desafio de gamificação

Como desafio complementar ao referencial de gamificação sugere-se realizar o seguinte exercício para o desenvolvimento de um CANVAS para aplicar a diversos usos. Este método serve como processo exploratório e criativo de uma ideia ou tema.

Objetivo: explorar um conteúdo, temas ou projeto segundos várias perspetivas.

Materiais: cartolinas e post-its (analógico) ou ferramentas como Miro ou Gdrive (digital).

Dicas de desenvolvimento:

- Definir áreas para explorar o assunto, atribuindo essas áreas a quadrantes (e.g., etapas de desenvolvimento de um projeto; espaços de uma entidade ou objeto, etc.).
- Os quadrantes podem ser preenchidos com post-its de cores associadas a características que podem ajudar a complementar os quadrantes (e.g., cores, formas, materiais, recursos, etc.).
- Definir um quadro de apoio onde uma determinada quantidade de post-its está em reserva. Não podem ser utilizados mais que este número. E atribuir uma pontuação referente á quantidade de post-its utilizados.
- Definir um limite de post-its que podem ser colocados em cada quadrante (retirando do quadro de apoio) e a pontuação associada aos post-its alocados a cada quadrante, podendo ser o resultado da combinação (sequencial ou não) dos tipos de cores dos post-its que representam características ou outros.
- Definir etapas:
 - A etapa 1 consistia em tempo limite para preencher os quadrantes.
 - Etapa 2 consiste em pegar nos post-its mais relevantes de cada quadrante e desenvolver em detalhe uma ideia (definir uma pontuação para a quantidade, tipo e sequência dos post-its). Existe também um tempo para realizar a tarefa que pode influenciar a pontuação.

Cofinanciado por: