MATRIZ DE DESIGN INSTRUCIONAL

	GAMIFICAÇÃO NO TREINAMENTO CORPORATIVO		
	MARCELO HENRIQUE DOS SANTOS	**Carga horária:**	**08h**

Minicurrículo do professor autor: Mestre em Educação pela Universidade Interamericana (2019), com tese sobre a utilização dos jogos digitais no ensino superior. Especialista em Negócios em Mídias Digitais pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2018), MBA em Marketing em Vendas pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2016), Especialista em Games: Produção e Programação pelo Centro Universitário Senac (2011) e Bacharel em Sistemas de Informação pela UMC - Universidade de Mogi das Cruzes (2008). Atualmente é microempreendedor na área de jogos digitais, consultor de gamificação e professor universitário. Tem experiência na área de Computação, com ênfase em desenvolvimento de aplicativos, jogos digitais, desenvolvimento web e TV Digital e sistemas interativos (trabalhando por muitos anos na empresa TV SBT Canal 4 de São Paulo). Além disso possui experiência na área de Educação, com ênfase no desenvolvimento de games e hipermídia, atuando principalmente nas áreas de fundamentação e desenvolvimento de metodologias e protótipos. É autor de diversos livros técnicos na área de Computação e Jogos Digitais.

EMENTA:

Fundamentos da Gamificação Corporativa. Design de Experiência do Usuário (UX) em Treinamento Gamificado. Implementação de Programas de Gamificação Corporativa. Estudos de Caso e Projetos Práticos.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

O objetivo geral do curso "Gamificação no Treinamento Corporativo" é capacitar os profissionais envolvidos no desenvolvimento, implementação e gestão de programas de treinamento corporativo a utilizar estratégias de gamificação para melhorar a motivação, engajamento e eficácia do aprendizado dentro das organizações. Este curso visa fornecer um entendimento profundo sobre como os princípios de gamificação podem ser aplicados no contexto corporativo para transformar atividades de treinamento tradicionais em experiências interativas e motivadoras, que resultam em melhores resultados de aprendizado e maior retenção de conhecimento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Introduzir os Fundamentos da Gamificação Corporativa:

- Compreender os conceitos básicos e os benefícios da gamificação no ambiente corporativo.
- Identificar os elementos-chave da gamificação e como eles podem ser utilizados para aumentar o engajamento e a motivação no treinamento corporativo.

Explorar Estratégias de Motivação e Engajamento:

- Analisar diferentes estratégias de motivação e engajamento que podem ser empregadas em programas de treinamento gamificados.
- Aplicar teorias comportamentais para entender e melhorar a interação dos funcionários com os programas de gamificação.

Design de Experiência do Usuário em Treinamento Gamificado:

- Dominar os princípios de design de experiência do usuário (UX) específicos para a gamificação.

- Criar personas e jornadas de aprendizagem que alinhem os objetivos de treinamento com as necessidades e preferências dos funcionários.

Desenvolver Competências em Mecânicas de Jogo:

- Implementar mecânicas de jogo efetivas, como pontos, níveis, conquistas e desafios, para estruturar programas de treinamento gamificados.
- Avaliar a eficácia dessas mecânicas através de testes de usabilidade e acompanhamento do desempenho do usuário.

Implementação de Programas de Gamificação Corporativa:

- Planejar e executar a implementação de programas de gamificação, incluindo a escolha de plataformas e ferramentas adequadas e a integração com sistemas de gerenciamento de aprendizado (LMS).
- Gerenciar a comunicação e o engajamento dos funcionários para garantir a adoção e o sucesso dos programas de gamificação.

Estudos de Caso e Projetos Práticos:

- Analisar estudos de caso de sucesso em gamificação corporativa para extrair lições práticas e aplicáveis.

ESTRUTURA DAS UNIDADES:

Unidade 1: Fundamentos da Gamificação Corporativa

- Introdução à Gamificação no Treinamento Corporativo
- Benefícios da Gamificação no Ambiente Corporativo
- Elementos-chave da Gamificação
- Estratégias de Motivação e Engajamento
- Exemplos Práticos de Gamificação Corporativa
- Aplicação de Teorias Comportamentais na Gamificação
- Tipos de Recompensas e Incentivos
- Design de Desafios e Objetivos
- Feedback Eficaz na Gamificação
- Avaliação de Impacto e Métricas de Sucesso

Unidade 2: Design de Experiência do Usuário (UX) em Treinamento Gamificado

- Princípios de UX para Gamificação
- Criando Personas e Jornadas de Aprendizagem
- Interface do Usuário e Usabilidade
- Mecânicas de Jogo: Pontos e Níveis
- Mecânicas de Jogo: Conquistas e Desafios
- Mecânicas de Jogo: Competição e Colaboração
- Customização e Personalização da Experiência
- Testes de Usabilidade em Treinamento Gamificado
- Acompanhamento do Desempenho do Usuário
- Otimização Contínua da Experiência de Treinamento

Unidade 3: Implementação de Programas de Gamificação Corporativa

- Planejamento Estratégico para Gamificação Corporativa
- Escolha de Plataformas e Ferramentas de Gamificação
- Integração com Sistemas de Gerenciamento de Aprendizado (LMS)
- Estratégias de Comunicação e Engajamento dos Funcionários
- Treinamento e Capacitação de Facilitadores
- Lançamento e Implantação do Programa de Gamificação
- Monitoramento e Análise de Dados de Desempenho
- Feedback e Ajustes no Programa de Gamificação
- Gerenciamento de Eventuais Problemas e Desafios
- Avaliação de Resultados e Impacto do Programa

Unidade 4: Estudos de Caso e Projetos Práticos da Gamificação no Treinamento Corporativo

- Análise de Casos de Sucesso em Gamificação Corporativa
- Desenvolvimento de Projeto Piloto de Gamificação
- Implementação e Testes do Projeto Piloto
- Coleta de Feedback dos Participantes
- Ajustes e Melhorias no Projeto
- Apresentação e Discussão dos Projetos
- Avaliação de Efetividade e Resultados
- Compartilhamento de Lições Aprendidas
- Planejamento de Expansão e Escalonamento
- Integração de Novas Tecnologias e Tendências em Gamificação Corporativa

BIBLIOGRAFIA:

ACEVEDO, Sara Osuna. **Aprender En La Web 2.0: Aprendizaje Colaborativo En Comunidades Virtuales**. La educación - Revista Digital. Mayo/2011. nº 145.

ALVES, L. R. G. **Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C**. Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 101-111, 2010.

ALVES, L. R. G.; HETKOWSKI, T. M.; JAPIASSU, Ricardo. **Trabajo colaborativo en la red**. Madri: uned, 2006, v.01. p.72.

BISTA, SK et al. **Using gamification in an online community**. 2012, CSIRO ICT Centre, ANU Campus, North Rd, Canberra, Australia: [s.n.], 2012. p. 611–618.

BOWMAN, R. F. **A Pac-Man theory of motivation**. Tactical implications for classroom instruction. EducationalTechnology, v.22, n.9, p.14-17, 1982.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermidiáticas**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2011.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; BIEGING, Patricia; VILLAROUCO, Vilma. **Deaf Students and Comic Hypermedia: Proposal of Accessible Learning Object**. In: Universal Access in Human Computer Interaction.1 ed. London NewYork: Springer Heidelberg Dordrecht London NewYork, 2013, v.8, p. 133-142.

COLLANTES, X.R. **Juegos e videojuegos. Formas de vivências narrativas**. In: SCOLARI, Carlos A. (Ed.) Homo videoludens 2.0. De Pacman a gamification. Universidad Mayor: Chile, 2013. p.20-50.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. USA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

ERANLI, K. **The impact of gamification: A recommendation of scenarios for education**. 2012 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2012, 2012.

FILATRO, A. **Design Instrucional Contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

HARRIS, Scott. **Video Games as Medical Education Tools**. AAMC Reporter: June 2011. Disponível em: http://med.fsu.edu/uploads/files/newsPubs/print/VideoGamesasMedicalEducationTools.pdf.

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEDER, M. et al. **Gamification: A semantic approach for user driven know ledge conservation**. LWA 2011 - Technical Report of the Symposium "Lernen, Wissen, Adaptivitat - Learning, Knowledge, and Adaptivity 2011" of the GISpecial Interest Groups KDML, IR and WM, 2011. p.265-268.

MOREIRA, Manuel Area. **Los Materiales Educativos: Origen Y Futuro**. IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía, Veracruz, México, octubre 2007. Universidad de La Laguna (España).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia y Pedagogia**. Critica, 2001. ISBN: 9788484322030.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Barcelona: Labor, 1991.

PRENSKY, Marc. **Aprendizaje para el nuevo milenio**. Universidad Camilo José Cela. Impresión: Albatros, S.L. Depósito legal: M-24433-2010.

SILVA, Marco. **Formação De Professores Para A Docência Online**. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009. ISBN-978-972-8746-71-1.