

TREINAMENTO COMPACTO

Treinamento - Gamificação na prática

Objetivo: Equipar profissionais com as habilidades e os conhecimentos necessários para integrar jogos ou elementos de jogos aos seus programas de treinamento e desenvolvimento, aumentando o engajamento e os resultados finais de aprendizado.

Metodologia: O treinamento pode ser feito presencialmente ou à distância. Os profissionais passarão por um dia de treinamento, que inclui conceitos teóricos, estudos de caso e atividades práticas

Participantes: De 3 a 10 participantes por grupo.

Duração: 8 horas

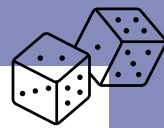
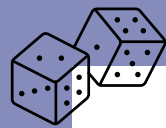
Módulos

1 Princípios da Gamificação, elementos de jogo e psicologia dos jogos

2. Estudos de caso

3. Aplicação prática - criação de um protótipo de jogo





TREINAMENTO COMPLETO

Treinamento - Gamificação na prática

Objetivo: Equipar profissionais com as habilidades e os conhecimentos necessários para integrar jogos ou elementos de jogos aos seus programas de treinamento e desenvolvimento, aumentando o engajamento e os resultados finais de aprendizado.

Metodologia: O treinamento pode ser feito presencialmente ou à distância. Os profissionais passarão por todos os módulos e farão um exercício prático em cada um deles. O projeto final do programa será a gamificação de um de seus processos existentes ou a criação de um processo novo gamificado.

Participantes: De 1 a 10 participantes por grupo.

Duração: Aproximadamente 23 horas em sala (a depender do número de pessoas)

Módulos

1 Princípios da Gamificação - 3 horas

- Fornecer uma visão geral dos princípios da gamificação, enfatizando o uso de elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos.
- Elementos de jogo e aplicabilidade em diferentes contextos.

2. Psicologia dos jogos - 3 horas

- Motivação e engajamento
- Bases da gamificação: domínio, significado, autonomia e comunidade

3. Storytelling - 2 horas

- A importância de contar histórias na gamificação.
- Como elaborar narrativas que contextualizem o conteúdo do treinamento e criem uma experiência significativa para os jogadores.

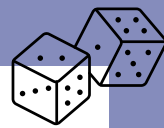
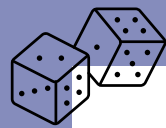
4. Inclusão - 1 hora

- Discussão sobre as questões de inclusão, criando elementos gamificados que atendam a diversos estilos, habilidades e preferências de aprendizagem.
- Como considerar a acessibilidade no design da gamificação.

5. Aplicação prática - Início do projeto final - 1 hora

- Identificação de áreas específicas onde a gamificação pode aumentar o envolvimento e reforçar conceitos-chave.
- Escolha do processo a ser gamificado





Treinamento - Gamificação na prática

6. Análise de público e contexto - 1 hora

- Compreender a demografia, as preferências e os estilos de aprendizagem do público-alvo.
- Observar a cultura e o contexto organizacional para adaptar os elementos de gamificação de acordo.

7. Seleção dos elementos de jogo - 2 horas

- Introdução de vários elementos do jogo, como pontos, distintivos, tabelas de classificação e narrativas.
- Como estes elementos podem ser incorporados estrategicamente para se alinharem com os objetivos de formação.

8. Caminhos de progressão e feedback em tempo real - 2 horas

- Criação de caminhos de progressão no jogo, que tornem cada etapa mais desafiante que a anterior, porém possível de ser alcançada
- Definição de mecanismos de feedback em tempo real para o jogo

9. Protótipo, testes e iteração - 4 horas

- Desenvolvimento de protótipos para teste do jogo
- Conceitos de teste e iteração

10. Métricas e avaliação - 2 horas

- Como avaliar a eficácia, engajamento e participação no processo gamificado

11. Desenvolvimento e apresentação do projeto final - 2 horas

- Apresentação final do processo gamificado

