



Universidade de Brasília - UnB  
Faculdade UnB Gama - FGA  
Engenharia de software

# Ferramenta de apoio a construção de projetos de gamificação

Autor: Ludimila da Bela Cruz  
Orientador: Professor Doutor Sérgio Antônio Andrade de  
Freitas

Brasília, DF  
2016





Ludimila da Bela Cruz

## **Ferramenta de apoio a construção de projetos de gamificação**

Monografia submetida ao curso de graduação em (Engenharia de software) da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em (Engenharia de software).

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: Professor Doutor Sérgio Antônio Andrade de Freitas

Brasília, DF

2016

---

Ludimila da Bela Cruz

Ferramenta de apoio a construção de projetos de gamificação/ Ludimila da  
Bela Cruz. – Brasília, DF, 2016-

?? p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Orientador: Professor Doutor Sérgio Antônio Andrade de Freitas

Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de Brasília - UnB  
Faculdade UnB Gama - FGA , 2016.

1. Gamificação. 2. Motivação. I. Professor Doutor Sérgio Antônio Andrade de  
Freitas. II. Universidade de Brasília. III. Faculdade UnB Gama. IV. Ferramenta  
de apoio a construção de projetos de gamificação

CDU 02:141:005.6

---

# Errata



Ludimila da Bela Cruz

## **Ferramenta de apoio a construção de projetos de gamificação**

Monografia submetida ao curso de graduação em (Engenharia de software) da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em (Engenharia de software).

Trabalho aprovado. Brasília, DF, 02 de julho de 2016:

---

**Professor Doutor Sérgio Antônio  
Andrade de Freitas**  
Orientador

---

**Professora Doutora Carla Silva Rocha  
Aguiar**  
Convidado 1

---

**Bacharel em Direito Ricardo Lopes  
Costa**  
Convidado 2

Brasília, DF  
2016





*A minha mãe, a mulher mais incansável do mundo.*



# Agradecimentos

A Deus, por me dar capacidade de aproveitar as oportunidades que Ele me oferece e por estar comigo em todo momento.

A minha mãe, Adontina de Jesus da Bela Cruz, que é a melhor pessoa que eu conheço, por ter me deixado chegar até aqui, por ter sido pai e mãe durante a minha vida toda, por todo o esforço, madrugadas trabalhadas e por toda a resiliência que ela possui e tentou exaustivamente me ensinar a ter. Não enxergo um mundo em que a senhora não faça parte. Te amo, obrigado ter me ligado todos os dias durante esses cinco anos longe, sua voz salva meus dias ruins e alegria ainda mais os dias bons, eu escreveria mil linhas e não conseguiria expressar minha gratidão.

Ao meu irmão Lucas, que me ensina todo dia que amor é amor, mesmo quando a gente briga.

A toda a minha família, que assim como minha mãe ficou na Bahia, sempre torcendo a favor e me mandando fotos das crianças, para que eu não perca a maravilha que é vê-las crescendo. A tia Ivanete Pereira, que me acolheu por um ano sem me conhecer quando me mudei pra Brasília. Sem vocês eu não teria caminhando nem um terço do que eu caminhei e ao meu pai que me ensinou que ser adulto é admitir que falhamos.

Aos meus amigos de longa, Carlos Mota, Kênia Arruda, Juliana Araújo, Mateus Gonçalves, Pedro Felipe e Sâmea Martins, que souberam conservar a amizade mesmo estando a mais de 500 km de distância ou em outro país e sabem que eu sou uma amiga relapsa, mas amo todos.

Aos amigos que fiz aqui, Allan Pereira e Willian Gulgielmin, por toda a solidariedade, ao Pedro Alcântara, pela perspectiva de vida peculiar, a Vanusa Oliveira e Igor Ramos, por todo o suporte, a qualquer hora do dia ou da noite e ao Marcelo Araújo, todo o carinho e dedicação. Vocês são minha família e meu porto seguro nessa capital.

A todos os professores da FGA, em especial ao meu orientador, exemplo de conduta e respeito, Sérgio Antônio Andrade de Freitas, pela gentileza e a incrível habilidade de acreditar em um potencial que nem os alunos sabem que possuem. Aos professores Maurício e Milene Serrano, por me darem a oportunidade de descobrir o quão divertido é ensinar. Ao professor George Marsicano, por acreditar que seus alunos podem sempre ser melhores.



*“ The opposite of play is not work, it is depression ”*  
*(Brian Sutton Smith)*



# Resumo

Motivação é o que move as pessoas, para alcançar uma meta, um objetivo, resolver um problema. A proposta deste trabalho é a criação de uma ferramenta que utilizando elementos de gamificação proporcione ao usuário a possibilidade de moldar essa motivação. Utilizar a gamificação para as pessoas se sentirem motivadas na vida real tanto quanto se sentem ao jogar é um assunto discutido por alguns autores nos últimos anos. Associar tecnologia a gamificação visa ampliar o alcance da gamificação as pessoas. A gamificação além de utilizar elementos de jogos para motivar as pessoas produz engajamento, deixa as pessoas engajadas com sua causa pessoal, a causa da empresa, a causa onde se utilizou gamificação. A proposta de construção da ferramenta se iniciou com o levantamento do referencial teórico, partindo deste referencial foi escolhido um modelo de gamificação para formar o motor da ferramenta e algumas sugestões de como será o núcleo da plataforma foram feitas. A proposta foi inicialmente elaborada com a intenção de disponibilizar ao usuário uma ferramenta de apoio construção de projetos de gamificação funcional e acessível a todos que tem interesse.

**Palavras-chaves:** Gamificação. Motivação. Engajamento.





# Abstract

Motivation drives people to achieve goals and solve problems. This project aims to create a tool that uses gamification elements to shape user engagement. The use of gamification to motivate people's life has been discussed in the last years. Integrating technology and gamification aims to expand its use. Besides using game elements to engage people, gamification motivates with personal, professional and context causes. The construction of the tool began with literature review. From the review, a gamification model was chosen to support the core of the tool. Moreover, it supports choices made about the model construction. The initial proposal aims to deliver to users a gamification tool to support gamification project creation. It intends to be accessible to whoever it may interest.

**Key-words:** Gamification. Motivation. Engagement.



# Lista de ilustrações



# Lista de tabelas



# Lista de abreviaturas e siglas

Fig.	Figura
UP	Unidade Principal
WSGI	Web Server Gateway Interface





# Sumário

