

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

INFORMAÇÃO Nº 211/2018/UFPR/R/SA/DECIGI

FICHA Nº 2 (VARIÁVEL)**Disciplina:** Gamification**Código:** SIN241**Válido para:** 2o Semestre de 2018**Ofertada para o curso:** Gestão da Informação**1. DADOS DA FICHA 1****Natureza:** () obrigatória (X) optativa | () Semestral () Anual () Modular**Modalidade:** () Presencial () Totalmente EaD (X) 20% EaD**Pré-requisito:** Não há**Co-requisito:** Não há**C.H. Total:** 60**C.H. Semanal** (Conforme Resolução 15/10-CEPE): 4**Padrão (PD):** 2 **Laboratório (LB):** 2 **Campo (CP):** **Estágio (Es):** **Orientada (OR):** **Prática Específica (PE):****EMENTA****2. JUSTIFICATIVA PARA OFERTA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA**

A gamificação é suportada principalmente por tecnologias digitais. Com diversas ferramentas que funcionam exclusivamente on-line, a oferta da disciplina parcialmente a distância (apenas 20%) permite a inserção de metodologias de ensino não presencial pelas características do conteúdo. Possibilita flexibilização do tempo das aulas, disponibilizando espaços físicos para outras atividades, maior autonomia no processo de aprendizagem do aluno, maior interação docente - discente com uso de recursos tais como o ambiente virtual de aprendizagem.

E, também, o curso de Gestão da Informação prevê a capacitação dos alunos no uso de tecnologias de informação e comunicação para o suporte ao aprendizado.

3. PROGRAMA

- 3.1 Definição de gamificação
- 3.2 Elementos de gamificação
- 3.3 Estratégias de gamificação
- 3.4 Aplicações de gamificação
- 3.5 Como gamificar

4. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Criação de projetos interdisciplinares com a gamificação de processos

Objetivos específicos:

- Compreender os conceitos de gamificação
- Aplicação dos conceitos em áreas correlatas

5. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas teóricas, expositivo-dialogadas, onde o professor expõe os temas dos conteúdos curriculares e discute com os alunos, conduz exercícios e atividades em grupo e individuais com a utilização de ferramentas on-line de gamificação.

5.1. ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

- a) Sistema de comunicação: Utilização do ambiente virtual de aprendizagem (Moodle localizado em <http://ava.ufpr.br>) para as atividades à distância
- b) Tutoria a distância e presencial: pelo próprio professor sem monitor ou bolsista
- c) material didático específico: haverá uso complementar de vídeos e livros abertos (disponíveis no repositório da UFPR ou na web)
- d) Infra-estrutura de suporte tecnológico, científico e instrumental à disciplina: suporte pela CIPEAD, aulas nos laboratórios de informática do setor de Ciências Sociais Aplicadas.
- e) Período de ambientação dos recursos tecnológicos a serem utilizados pelos discentes: Todos os alunos do curso de gestão são capacitados a utilizarem o Moodle na semana dos calouros.
- f) Identificação do controle de frequência das atividades: o aluno deverá assinar a lista de chamada todos os dias de aula. Toda aula a distância haverá uma atividade a ser entregue no Moodle.

6. FORMAS DE AVALIAÇÃO

Uma Prova escrita (P1) (0 a 100) e 1 trabalho (T) (0 a 100).

A Média será: $(P1 + T)/2$

7. BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 TÍTULOS):

FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). Gamificação na Educação: valorizando os aspectos sociais. 1. ed. Curitiba: Pimenta Cutura, 2014. 300 p. Disponível em:

<https://media.wix.com/ugd/143639_bc905418dc92488ba0910561daa9afac.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2017.
Disponível em: <https://ava.ufpr.br>

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://www.livrogamification.com.br/>>. Acesso em: 26 abr. 2017. Disponível em: <https://ava.ufpr.br>

HARRIS, S; O'GORMAN, K. Mastering Gamification: Customer Engagement in 30 Days. Birmingham, UK : Impact Publishing, 2014. ISBN: 9781783000203. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e020mww&AN=699901>>. Disponível em: <https://ava.ufpr.br>

8. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (2 TÍTULOS):

José Martí-Parreño, Diana Seguí-Mas, Elies Seguí-Mas, Teachers' Attitude towards and Actual Use of Gamification, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 228, 2016, Pages 682-688, ISSN 1877-0428, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.104>. Disponível em: <https://ava.ufpr.br>. Acesso: 26/4/2017.

Oliver Korn, Albrecht Schmidt, *Gamification of Business Processes: Re-designing Work in Production and Service Industry*, Procedia Manufacturing, Volume 3, 2015, Pages 3424-3431, ISSN 2351-9789, <http://dx.doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.616>. Disponível em: <https://ava.ufpr.br>. Acesso: 26/4/2017.

Curitiba, 14 de agosto de 2018.



Documento assinado eletronicamente por **CELSO YOSHIKAZU ISHIDA, PROFESSOR 3 GRAU**, em 14/08/2018, às 15:07, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **1156901** e o código CRC **17C1817E**.