



# 5 JIIC

JORNADA DE INTEGRAÇÃO  
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

FACULDADE  
**CESUSC**

## VIVENDO A VIDA: UM JOGO MOVIDO POR SUA HISTÓRIA

Gabriel Bitencourt Gentil 1  
Luis Gustavo Da Silva 2  
Pedro Delatorre 3  
Thiago Gabriel 4  
Leonardo Barbosa 5  
Gustavo Carioni 6  
Paola Beatriz May Rebollar 7

### INTRODUÇÃO

Com base em estudos sobre a teoria ócio criativa desenvolvida pelo professor e sociólogo italiano Domenico de Masi (2000), o futuro do trabalho na sociedade pós-industrial está marcado pela união entre estudo e lazer. Decidimos a partir desta referência, elaborar um jogo que incentiva o colaborador a sair de sua rotina tradicional, bonificando-o a cada lugar que o mesmo visite. Assim o colaborador sente-se mais motivado a procurar novas experiências para sua vida, além de apenas trabalhar.

### OBJETIVO

Com a criação deste jogo, temos o objetivo de motivar o colaborador da empresa a ter mais desempenho dentro da mesma, ter um ânimo a mais para exercer sua função, oferecemos prêmios, e a dinâmica tratada, os colaboradores se sentem mais confortáveis para trabalhar naquele local, pois estão mais sociabilizados com seus colegas de trabalho, assim gerando mais produtividade e eficiência nas horas de trabalho dos mesmos.

### METODOLOGIA

A metodologia usada para elaboração do trabalho foi a discussão com os integrantes do grupo, acerca do trabalho de gamificação. Para isso usamos ferramentas como a internet e os materiais de apoio disponibilizados pelos professores.

Foi essencial análise do cotidiano de colaboradores de empresas tradicionais, assim notando que os mesmos não desfrutavam de seu tempo livre como deveriam, nossa plataforma além de buscar solucionar este problema, também busca socializar seus colaboradores entre si, tal ato que gera maior produtividade para a organização como um todo.

### DESENVOLVIMENTO

Para responder a esta questão-problema, nossa equipe realizou inúmeras tarefas de pesquisa de informação e trabalhou em grupo no sentido de elaborar este pôster científico. Resolvemos gamificar o cotidiano dos colaboradores para que se divertissem mais assim estariam muito mais dispostos a trabalhar e com mentes muitos mais abertas e criativas então fomos atrás de uma maneira que o colaborador fosse estimulado a se divertir em suas horas vagas, criamos então um jogo onde os colaboradores ganhavam pontos por lugares visitados, assim conseguindo incentiva-los a visitar projetos sociais e caminhar por parques o que daria mais pontos do que por exemplo ir ao shopping, a forma dos colaboradores confirmarem que estiveram nos locais seria por meio de fotografia ou vídeos. Com isso tivemos a ideia fazer um encontro mensal onde a empresa reúne os colaboradores a fim de que os mesmos conversem sobre as fotos dos eventos que participaram, isso faz com que se promova a socialização dos colaboradores um advento que agrega muito para a produtividade da empresa.

### O JOGO

O jogo tem como principal metodologia estratégica, incentivar os colaboradores a socializar mais com seus colegas de trabalho, tornando o ambiente de trabalho um lugar mais dinamizado, mais motivado

FIGURA 1 - LOGO DO GAME



## Vivendo a vida

Muito mais que um jogo

AUTOR: Luis Gustavo da Silva

FIGURA 2 - CAPA DO ÁLBUM



AUTOR - Gustavo Carioni Evangelista

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a aplicação deste game, o colaborador ganha um álbum para registrar seus momentos de descontração fora da empresa e quanto mais se diverte mais pontos ele faz e conquistas ele tem ao longo do jogo. Para participar basta receber seu álbum que contém todas as informações e regras do jogo. Acredita-se que o estímulo à diversão é capaz de promover melhorias no desempenho profissional.

1 Graduando em Administração. Faculdade Cesusc /gabrielbitencourtgentil@gmail.com  
2 Graduando em administração. Faculdade Cesusc /luisgustavo87@live.com  
3 Graduando em administração. Faculdade Cesusc /pedrodelatorre60@gmail.com  
4 Graduando em administração. Faculdade Cesusc /thiagobettio@outlook.com  
5 Graduando em administração. Faculdade Cesusc /leonardo\_oel@outlook.com  
6 Graduando em administração. Faculdade Cesusc /gustavo\_carione1997@hotmail.com  
7 Professora Doutora. Faculdade Cesusc /paola.rebollar@gmail.com

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DE MASI, Domenico; CRIATIVO, O. Ócio. Entrevista a Maria Serena Palieri. Tradução Léa Manzi. 10ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.  
VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, MEDINA, Bruno; TANAKA Samara. Gamification, Inc. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.