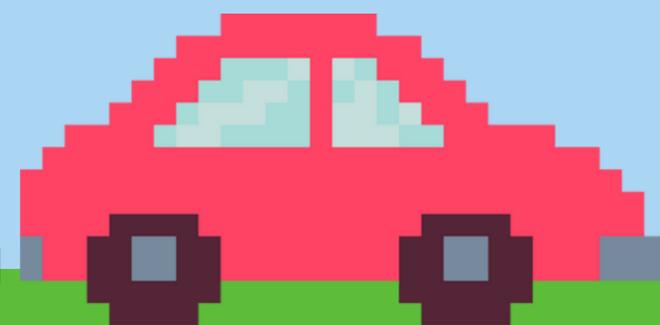




# A GAMIFICAÇÃO E OS JOGOS DIGITAIS MÓVEIS

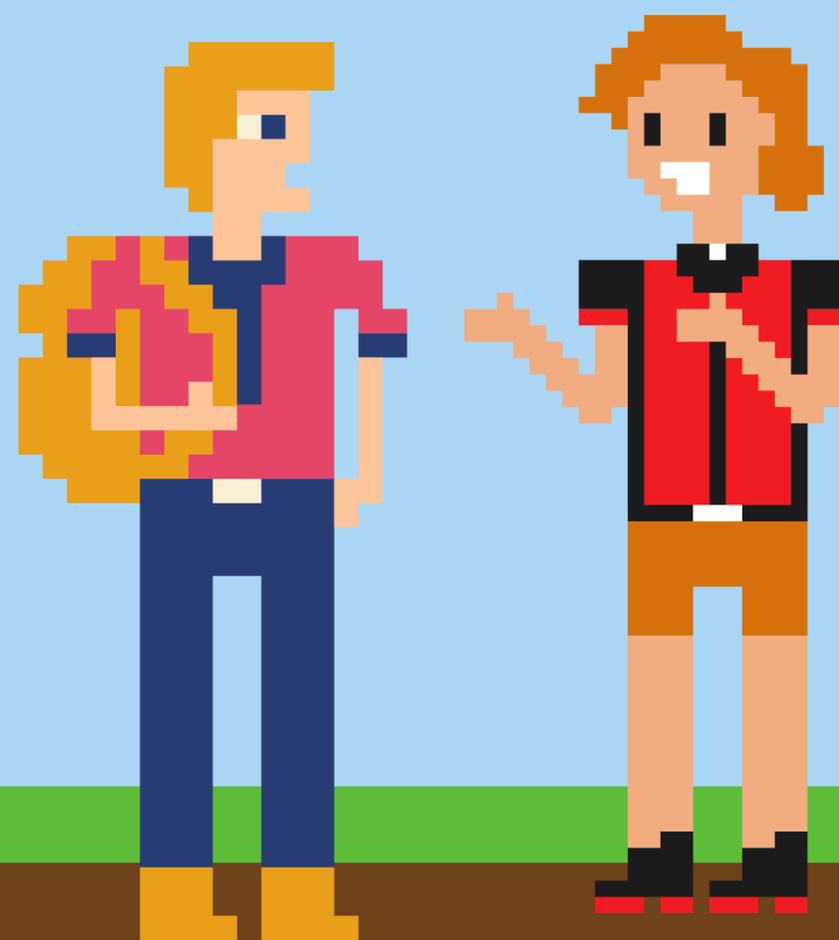
Movimento 180°





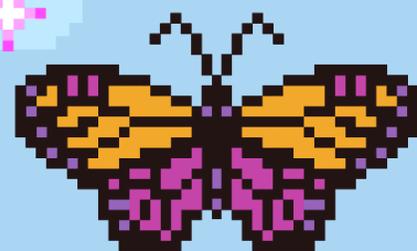
# GAMIFICAÇÃO

- Uso de elementos de design de jogos digitais em contextos fora de jogo, em situações do mundo real
- Objetivo de motivar comportamentos, mudanças de hábitos ou aprendizagem
- Atingir objetivos de forma divertida e eficaz

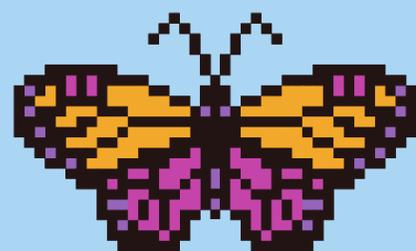




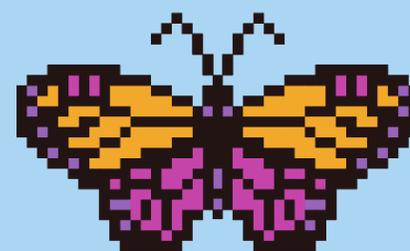
# ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO



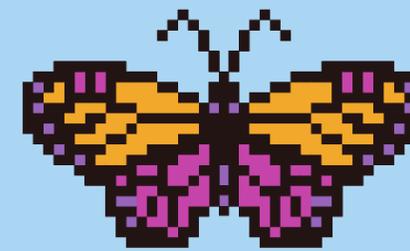
HISTÓRIAS  
SIGNIFICATIVAS



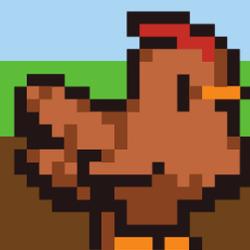
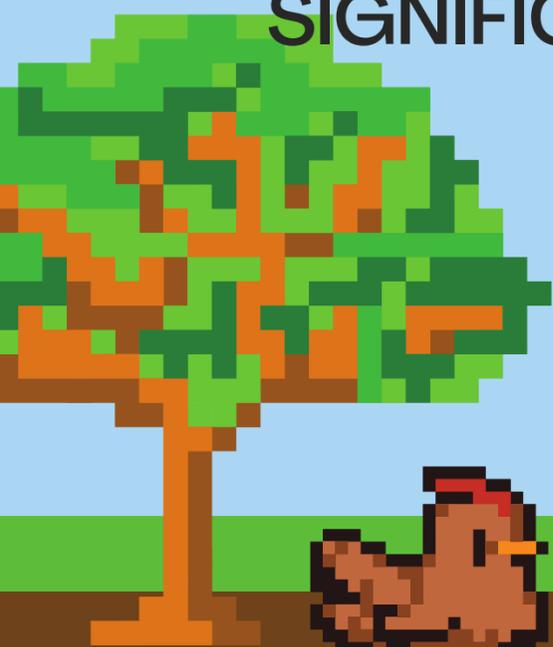
PONTUAÇÃO /  
CLASSIFICAÇÃO



RECOMPENSAS



AVATARES





# MOTIVAÇÃO PARA JOGAR

A motivação para jogar é  
também a motivação para  
mudar hábitos de vida

Necessidades humanas  
atendidas

## COMPETÊNCIA

Evoluir, equilíbrio entre  
dificuldade do jogo e  
habilidade do jogador

## AUTONOMIA

Liberdade de escolha para  
construir o próprio  
caminho no jogo

## RELAÇÃO

Partilhar, competir ou  
cooperar





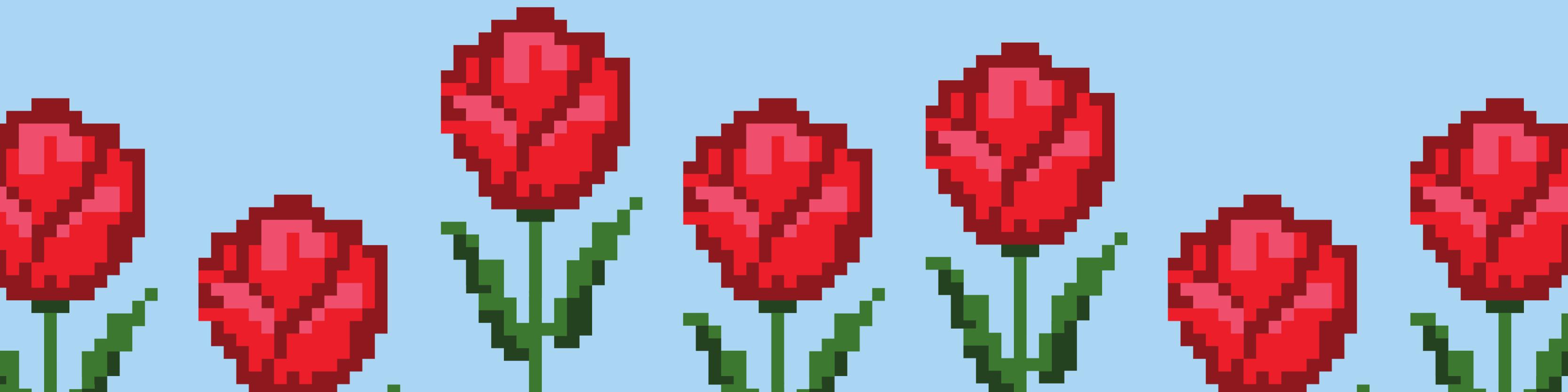
# OS JOGOS NA PROMOÇÃO DA SAÚDE

- O tempo médio de utilização de smartphone no Reino Unido é de 3 horas e 23 minutos por dia - impressionantes 50 dias por ano
- O uso de smartphones e videojogos está associado ao aumento de sedentarismo
- O aumento do sedentarismo gera graves problemas de saúde como obesidade e diabetes



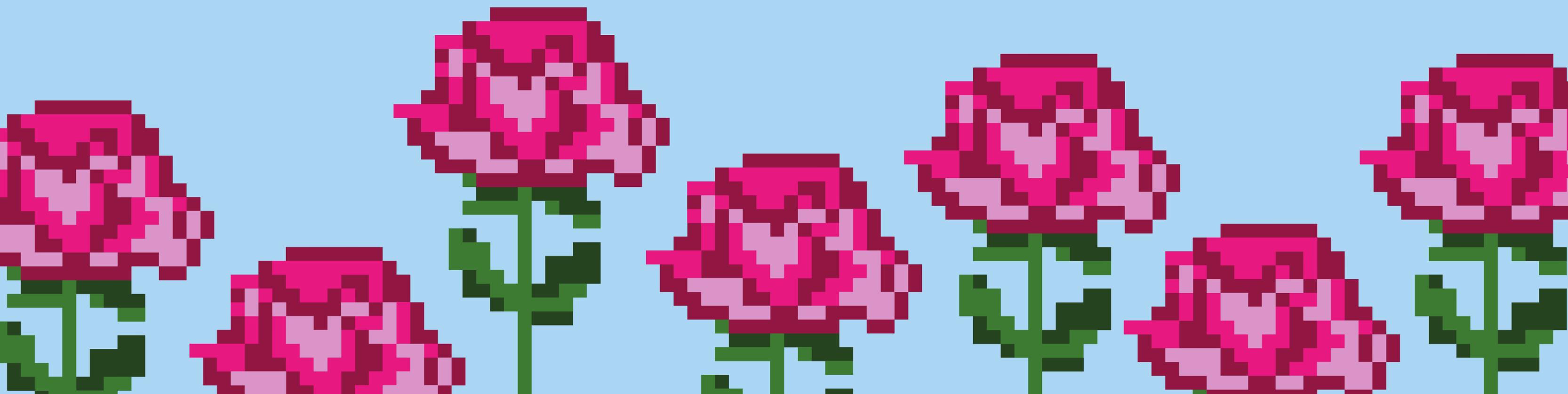


O PROBLEMA PODE  
SER A SOLUÇÃO!





PODERÃO OS JOGOS DIGITAIS  
MÓVEIS PROMOVER A PRÁTICA  
DE EXERCÍCIO FÍSICO?





# EXERGAMES

- Tipo de videojogos ativos que tiram partido da possibilidade de interligar ambientes reais e virtuais
- Objetivo de estimular uma vida mais ativa e saudável
- Pode ser direcionado quer para crianças, jovens ou os adultos mais velhos
- Estratégia de combate ao sedentarismo





# EXERGAMES

JOGO



DESPORTO



# EASIER

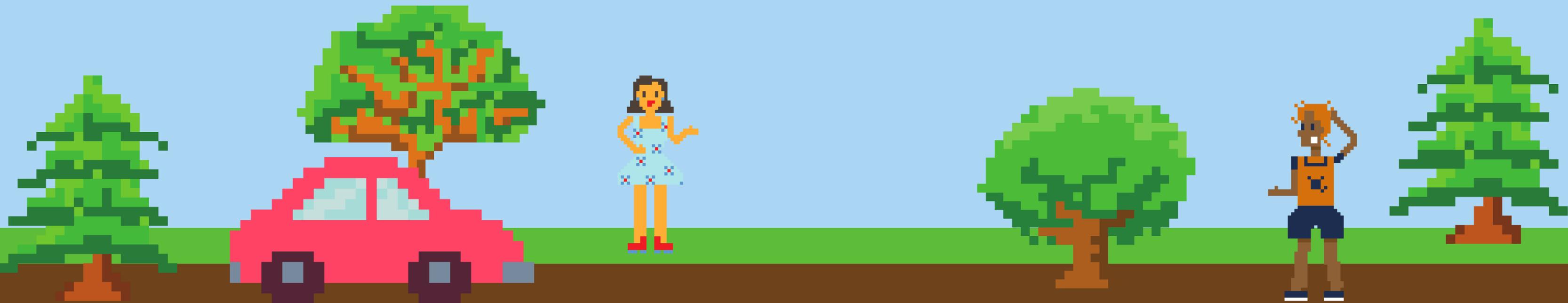
- Jogo móvel digital que usa elementos de Gamificação para envolver e motivar jogadores a adotarem estilos de vida saudáveis e fisicamente ativos
- Caminhadas
- Exercícios físicos específicos e adaptados ao perfil do jogador
- Pontuação adquirida através de movimento físico



# EASIER

## HISTÓRIA SIGNIFICATIVA

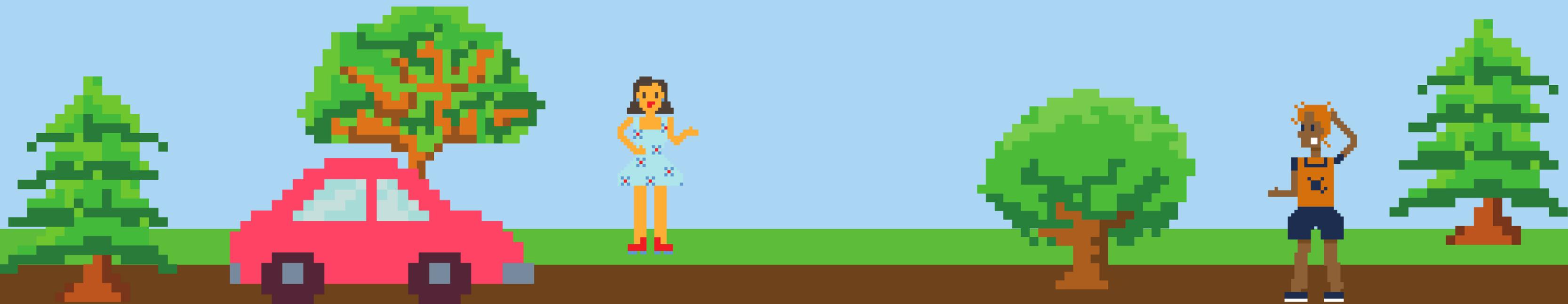
Narrativa imersiva baseada na jornada de um herói que sai em busca de solução para o impacto das alterações climáticas na sua aldeia. Herói visita 4 aldeias inspiradas nos 4 elementos da natureza e conhece, progressivamente, os poderes destes elementos em cada nível.





# EASIER

- Personalização do perfil do jogador e escolha do seu Avatar no jogo
- Pontuação: diretamente vinculada à atividade física
- Recompensa: Acesso a jogo digital imersivo ao atingir pontuação mínima
- Competência: Aumento gradual do grau de dificuldade dos exercícios conforme o seu perfil e avanço no jogo
- Autonomia: Liberdade de escolha nos percursos a realizar as caminhadas e na exploração do jogo digital





OGRAIGADA!

