



Projeto BD MEDICAL

Analise e ajustes



BD medical

Casos Investigativos

- Com uma boa dose de criatividade é possível criar uma atmosfera motivadora e aumentar o interesse dos treinandos em diferentes assuntos. A metáfora de investigação utilizada no curso. Os mistérios da Anestesia, desenvolvido para a marca BD Medical, motivou os funcionários da empresa a participarem de uma missão, solucionando diferentes casos enquanto aprendiam a respeito da utilização de anestésicos.

Pontos a melhorar

| | Omissão | Competição | Cooperação |
|---------------|-----------|-------------------|-------------|
| Visão do jogo | | Para uma pessoa | Aprendizado |
| Objetivo | Tanto faz | | |
| O outro | Quem | | |
| Ação | | Jogar | |
| Clima do jogo | monótono | | |
| Resultado | | Ilusão de vitória | |
| Consequência | Chato | | |
| Motivação | Nenhuma | | |
| Símbolo | | Obstáculo | |

Mudanças



- Visão do jogo
Individual

- Atual
Jogar cooperativo
ajuda
Cada um ajuda a
resolver o
mistério

Mudanças

- Objetivo
Resolver mistérios de forma rápida
- Atual
Além de ser um simples teste, poderia ser uma preparação para o mercado de trabalho

Mudanças



- O outro
Quem é meu parceiro?
- Atual
adicionar cooperativo
como um chat de voz por exemplo.

Mudanças

- Relação
Inexistente

- Atual
Criaria uma
relação de
parceria e
confiança com
outro jogador

Mudanças

- Ação
Gameplay parado
- Atual
Adicionar elementos gamificados como imagens animadas, trilha de fundo e bônus.

Mudanças

- Clima do jogo
Clima chato e parado
- Atual
Dar um ar de mais suspense ao jogo para torna-lo mais interessante e motivador

Mudanças

- Resultado
Apenas uma tela de sucesso com pontuação final do caso
- Atual
exibir os resultados das questões respondidas e o resultado final da entrevista de emprego.

Mudanças

- Consequência
lista de erros
- Atual
o entrevistador
demonstra suas
reações no
decorrer do teste
além de uma
adição de mais
dicas

Mudanças

- **Motivação**
Terminar logo o teste
- **Atual**
O andamento positivo ou negativo das reações do entrevistador e a colaboração com seu parceiro para dar mais confiança e dar o melhor de si



Mudanças

- Sentimentos

Tédio e
aborrecimento

- Atual

Animação e
autoconfiança

Mudanças

- Símbolo
Obstáculo

- Atual
Ponte com
obstáculos

Mudanças

| | Omissão | competição | cooperação |
|---------------|---------|------------|---------------------|
| Visão do jogo | | | Possível para todos |
| Objetivo | | | Ganhar juntos |
| Relação | | | Parceiros |
| Ação | | | Parceira |
| Clima do jogo | | | Diversão com estudo |
| Resultado | | | Sucesso conjunto |
| Consequência | | | Voltar a jogar |
| Motivação | | | Alegria e ensino |
| Símbolo | | | Ponte |

Alunos

- Vinicius Torres Oliveira Ra: D300A14

Rafael Crispim Ra : D4914A4

Lucas Nathan Ra :

Matheus Genuino : N1312FZ