

LABORATÓRIOS INTEGRADOS - GAMIFICAÇÃO

Mestrado em Tecnologias de Apoio à Educação STEAM

Código: 27220

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Duarte Filipe Oliveira Duque

Idioma de Instrução: Português

Regime: T3

Carga Letiva: 24h Carga Trabalho: 57h

ECTS: 3,0

Objetivos

Nesta UC pretende-se aplicar os conhecimentos adquiridos durante os dois primeiros semestres e implementar uma solução tecnológica (aplicação/jogo) para a realização de uma atividade pedagógica utilizando conceitos de gamificação. Ao longo do semestre os alunos irão desenvolver trabalho prático.

Resultados da Aprendizagem

Os alunos no final desta UC deverão saber aplicar conceitos de gamificação em diferentes contextos de utilização.

Conteúdos Programáticos

1. Técnicas de gamificação
 - 1.1. Recompensa
 - 1.2. Competição
 - 1.3. Desafio
2. Elementos de game design
 - 2.1. Pontos
 - 2.2. Distintivo
 - 2.3. Tabelas de classificação
 - 2.4. Gráficos de performance
 - 2.5. Contextos narrativos
 - 2.6. Avatares
 - 2.7. Equipa 3. Exemplos de aplicação em contextos pedagógicos

Bibliografia Recomendada

- Steffen P. Walz; Sebastian Deterding, "Gamification as Behavioral Psychology," in The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, MIT Press, 2014, pp.81-105.

- Yu-kai Chou (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. ISBN: 1511744049

- Michael Matera. (2015). Explore Like a PIRATE: Gamification and Game-Inspired Course Design to Engage, Enrich and Elevate Your Learners. - Karl M. Kapp. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer; 1st edition, ISBN-10: 1118096347

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Com estes conteúdos programáticos os estudantes aprendem as principais aplicações da gamificação, as suas vantagens e as principais técnicas. Assim, poderão desenvolver atividades pedagógicas que tirem partido destas técnicas na criação de conteúdos de aprendizagem que melhor captem a atenção e interesse dos destinatários. O desenvolvimento prático de uma atividade também irá permitir a sua avaliação e validação.

Métodos de Avaliação

Os critérios de avaliação serão:

- Processo de desenvolvimento (10%)

- Game Design Document (20%)

- Projeto Final (70%)

Aplicação de técnicas de gamificação Pertinência do game design para o tema proposto