

OLIVEIRA; Felipe Moura ¹, FILHO; Rubens de Carvalho Araujo², FARIAS; Geazi Alves de³

RESUMO

A gamificação estratégica (Gami-E) é o processo assumido pelos tomadores de decisão em utilizar mecanismos de jogos para resolver problemas práticos em organizações, com o objetivo de aumentar a lucratividade (privadas) ou cumprir com sua missão social (públicas). A Gami-E é caracterizada por padrões distintos e sua utilização é diferenciada pela percepção dos tomadores de decisão sobre o ambiente que interagem (externo e interno da organização). Para sua aplicação tem-se uma ferramenta moderna, o QMG, que é um mapa visual pré-formatado contendo oito blocos que respeitam o conceito de Gamificação e de Estratégia. Desta forma, o objetivo deste trabalho é testar a aplicabilidade deste quadro para a formulação de estratégias. Os métodos são de natureza aplicada, abordagem qualitativa, quanto aos fins descritiva e exploratória. O levantamento de dados ocorreu acessando as plataformas SPELL, SCIELO, Google Scholar e Editora Uespi. Os critérios de inclusão foram: publicações no período de 2010 a 2020 em língua portuguesa e inglesa; relevância do estudo; textos disponíveis online e na íntegra. Analisa-se que este mecanismo, por respeitar a origem conceitual de gamificação e estratégia, se apresenta como um instrumento executável para a formulação de estratégias gamificadas. Por fim, temos que a gamificação estratégica rompe com o paradigma de foco no engajamento dos usuários e apresenta o foco no cumprimento do objetivo da organização. O quadro ora mencionado neste estudo se apresenta como um aparato acessível e de fácil preenchimento para a formulação de estratégias para empresas.

PALAVRAS-CHAVE: Estratégia, Gamificação Estratégica, Empresas.

¹ Universidade Estadual do Piauí (UESPI), felipe.moura.o@hotmail.com

² Universidade Estadual do Piauí (UESPI), rubiinhoz@gmail.com

³ Universidade Estadual do Piauí (UESPI), geazi@ccsa.uespi.br