

## PROGRAMA

**GAMIFICAÇÃO  
DOS PROCESSOS  
DE NEGÓCIO**

coordenação e docência//

**RUI PATRÍCIO**

Rui Patrício é sócio-Gerente da Digitalflow e desenvolve a sua atividade como facilitador, formador, auditor, autor, criador de ferramentas de inovação e mentor do programa COHiTEC da Cotec. Colaborou em funções de direção e gestão de projetos em organizações como a Continue To Grow, Digital Partners, Grupo SONAE, Grupo AIR LIQUIDE e PKH e desenvolveu projetos nas áreas da gestão de inovação, estratégia e procurement, em Portugal, Brasil, Angola, Cabo Verde, França, Inglaterra Espanha, Alemanha, República Checa, Suécia, e Itália.

Rui Patrício está a desenvolver o doutoramento na área da Inovação e Gamificação promovido pela Universidade de Aveiro, Minho e Beira Interior. Possui um Mestrado e MBA em Gestão de Empresas - ISEE-UP (agora PBS); Logistics Management Program - Cranfield University; Licenciatura em Economia FEP-UP. Na área da estratégia e inovação realizou vários cursos e certificações: "Kaplan - Norton Balanced Scorecard Certified Graduate" (Palladium Group and Harvard Business School Publishing); Gamification (Coursera); Leading Strategic Innovation in Organizations (Coursera), e Curso de "Gestor de IDI" (APCER/COTEC).

**Objetivos//**

A gamificação é uma abordagem que se pode caracterizar pela aplicação de elementos dos jogos a processos de negócio das empresas e organizações. Segundo o IEEE (2014), "em 2020, 85% das tarefas do nosso dia a dia incluirão elementos de gamificação". Mas se a gamificação é algo que irá ser muito importante, terá de ser bem concebida e implementada para conseguir gerar os resultados desejados em termos do maior envolvimento dos colaboradores e parceiros nos processos de negócio. Num estudo da Gartner (Gamification 2020: What Is the Future of Gamification?) esta consultora avisava que primeiro "as organizações deverão entender o potencial da gamificação em termos de indução de comportamentos desejados, desenvolvimento de competências e inovação".

O Programa de Gamificação nos Negócios será desenvolvido com recurso às melhores práticas e conhecimento avançado nesta área. Para além da componente de exposição e discussão terá uma aplicação prática da gamificação com recurso a uma ferramenta que será disponibilizada a todos os participantes durante a sessão planeada para este efeito.

Este programa tem como objetivo dar resposta às necessidades das empresas e organizações em termos do reforço da motivação e envolvimento dos seus colaboradores e parceiros/clientes em atividades e processos de negócio. Pretende-se disponibilizar um conjunto de conhecimento e de boas práticas de gamificação que permitam desenvolver projetos e iniciativas alinhadas com este tipo de objetivos.

**Destinatários//**

Gestores e quadros e de todo o tipo de empresas e de organizações, de áreas multidisciplinares ou funcionais (por exemplo do marketing, inovação, comercial, pessoas e processos, estratégia, desenvolvimento produto/serviço, serviço ao cliente, entre outras) e da gestão de projetos.

## Principais benefícios //

- Clarificar como é a gamificação pode contribuir para aumentar a motivação e o comprometimento das equipas e dos colaboradores e para melhorar o relacionamento com os clientes.
- Ajudar a definir e estabelecer estratégias de utilização deste tipo de abordagens com aplicação à realidade específica das empresas e organizações..
- Desenvolver competências individuais para o desenvolvimento de projetos de gamificação em empresas e organizações

## Avaliação //

- Trabalho em grupo de análise de um caso de estudo – 40%
- Trabalho em grupo para a realização de um projeto – 60%

## + Estrutura curricular, calendarização, propina e condições especiais//

Módulos	Duração	condições especiais	
<b>Módulo 1- Fundamentos da Gamificação</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Âmbito e princípios da gamificação</li><li>• Contexto e áreas de aplicação</li><li>• Diferenciação em relação a outras abordagens dos jogos</li><li>• Principais vantagens</li><li>• Riscos e obstáculos.</li></ul>	3h	<ul style="list-style-type: none"><li>* Por se tratar da 1.ª Edição do Programa, a UMinho Exec proporciona um desconto de 20%, acumulável com outros descontos.</li><li>* Atuais alunos e alumni da Universidade do Minho beneficiam de 10% de desconto sobre o valor da propina, acumulável com outros descontos.</li></ul>	
<b>Módulo 2 – Desenho e implementação da Gamificação</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Como se desenha um programa de gamificação</li><li>• Métodos para implementar</li><li>• Apresentação de boas práticas</li></ul>	6h	<ul style="list-style-type: none"><li>* As candidaturas realizadas até um mês antes da data de abertura dispõem de 10% de desconto sobre o valor da propina.</li></ul>	
<b>Módulo 3 – Gamificação na prática</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Análise de exemplos de gamificação em empresas e organizações</li><li>• Aplicação prática de uma ferramenta de gamificação</li></ul>	9h		
<b>Módulo 4 – Projeto de Gamificação</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Definição dos desafios e problemas</li><li>• Desenho e especificação do projeto</li><li>• Apresentação e discussão dos resultados</li></ul>	3h		
<b>Total</b>	<b>21 horas</b>	<b>525 €</b>	<b>Propina final aplicando condições especiais</b> <b>315 €* </b>

\*Valor da propina, quando aplicáveis todos os descontos.