



Empresa Júnior de Engenharia de Software da Universidade de Brasília
Orc'estra

Metricas da Gamificação

Projeto: Fiscalização Gamificada

Brasília, Maio de 2017

EMPRESA JÚNIOR DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
ORC'ESTRA

Caio Dias Nunes	Gerente de Projeto
Jônntatas Lima Costa	Desenvolvedor
Marcelo Araújo dos Reis	Desenvolvedor
Wellington Silva do Carmo	Desenvolvedor
William Elias Alves	Desenvolvedor

Sumário

1	Introdução	3
2	Objetivos	3
2.1	O1 - Reduzir o tempo de verificação dos problemas registrados	3
2.1.1	Questões	3
2.1.2	Métricas	3
2.2	O2 -Aumentar o número de voluntários cívicos participantes	3
2.2.1	Questões	3
2.2.2	Métricas	3



1 Introdução

O documento de métricas da gamificação traz uma análise dos objetivos do projeto de gamificação com o propósito de simplificar a avaliação de cada objetivo e permitir analisar se as estratégias adotadas no projeto estão sendo eficientes ou não.

O objetivo de tal documento é poder mapear os objetivos a partir de métricas, e evidenciar os principais indicadores para acompanhamento do projeto.

2 Objetivos

2.1 O1 - Reduzir o tempo de verificação dos problemas registrados

Estratégias: O2 - Aumentar o número de voluntários cívicos participantes;

2.1.1 Questões

Q1 - Quanto tempo demora para verificar um problema?

Q2 - O tempo de verificação dos problemas está reduzindo?

2.1.2 Métricas

M1 - Tempo de demora: Tempo entre registro de problema e retorno para verificação

M2 - Comparação: $M1(\text{Atual}) < M1(\text{Anterior})$? Sim : Não

2.2 O2 -Aumentar o número de voluntários cívicos participantes

Estratégias:

2.2.1 Questões

Q1 - Quantos voluntários temos?

Q2 - O número de voluntários está aumentando?

2.2.2 Métricas

M1 - Qtd. Voluntários: Somatório de voluntários do programa Auditoria Cívica na Saúde

M2 - Comparação: $M1(\text{Atual}) > M1(\text{Anterior})$? Sim : Não