

# A influência da gamificação na motivação dos indivíduos de TI: uma análise sob a ótica da teoria dos campos

## Mestrado

Ana Lúcia Shibata Tosi, Prof. Sheila Reinehr e Prof. Andreia Malucelli

**Contexto:** Rotatividade, produtividade e qualidade são indicadores que impactam diretamente nos resultados das empresas de Software. Esses indicadores podem ser afetados pela motivação dos profissionais. Nesse contexto, motivar pessoas que trabalham com desenvolvimento de Software é um diferencial para as empresas e várias técnicas têm sido utilizadas com este propósito, uma delas é a gamificação. Gamificação é um termo utilizado para a aplicação de elementos de jogos em contextos organizacionais, com o objetivo de incentivar e motivar pessoas na realização de tarefas, porém tem apresentado resultados positivos nas áreas de educação, marketing e saúde. Na engenharia de software a aplicação da gamificação é relativamente recente, com os primeiros trabalhos publicados em 2011. Alguns estudos aplicam técnicas da gamificação para incentivar indivíduos, entretanto não existem estudos aprofundados que expliquem a influência da gamificação na motivação das profissionais da TI. A teoria dos campos tem como objeto de estudo os espaços sociais e as pessoas que neles estão e como a gamificação é aplicada dentro de organizações que são espaços sociais. Acredita-se que o uso dessa teoria pode potencializar os resultados da gamificação no aspecto motivacional. **Objetivo Geral:** Compreender qual a influência da gamificação na motivação dos indivíduos da TI sob a ótica da teoria dos campos de Pierre Bourdieu. **Questão de Pesquisa:** Que influência a gamificação tem na motivação dos indivíduos da TI? **Método de Pesquisa:** será utilizado o estudo de caso com o objetivo de compreender e analisar profundamente como a gamificação influencia a motivação dos indivíduos da TI.

**Palavras-chave:** motivação; gamificação; teoria dos campos; TI; qualidade