



(...) Graduação (X) Pós-Graduação  
( ) Artigo completo ( ) Relato de prática (X) Resumo expandido

## GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APOIO À INSERÇÃO DO ESTAGIÁRIO NO PROCESSO PARTICULAR DE PROJETO

**Emanuell Lima de Brito**  
Universidade Federal de Santa Maria  
brito.emanuell@acad.ufsm.br

**Dra. Fabiane Vieira Romano**  
Universidade Federal de Santa Maria  
fabiane.v.romano@ufsm.br

**Dra. Carolina Iuva de Mello**  
Universidade Federal de Santa Maria  
carolina.mello@ufsm.br

### RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta de gamificação voltada à inserção de estagiários no processo particular de projeto em escritórios de Arquitetura e de *Design* de interiores. Parte-se do problema da entrada pouco orientada de novos integrantes no fluxo de trabalho, o que tende a dificultar a compreensão das etapas, tarefas e responsabilidades envolvidas. Como resposta, desenvolveu-se uma ferramenta lúdica e visual baseada em dois jogos de tabuleiro, um para projetos arquitetônicos e outro para projetos de interiores. A elaboração da proposta envolveu o mapeamento de dez macroetapas do processo de projeto, a análise de um jogo de gestão de projetos como referência e a definição do perfil de usuário a ser atendido. Como resultado, foram estruturados tabuleiros com fases, tarefas, prazos e responsabilidades, permitindo ao estagiário visualizar o andamento dos projetos e compreender sua participação em cada etapa. Conclui-se que, mesmo em caráter conceitual, a proposta demonstra potencial para apoiar a aprendizagem prática, organizar o fluxo de trabalho e tornar mais clara a inserção do estagiário no cotidiano profissional.

**Palavras-chave:** Gamificação; Processo de projeto; Estagiário; Arquitetura; *Design* de interiores.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de projeto envolve múltiplas etapas, decisões e interações entre diferentes agentes. No cotidiano dos escritórios, entretanto, a inserção do estagiário frequentemente ocorre de modo pouco orientado, sem um recurso que organize de forma clara suas responsabilidades, tarefas e participação no fluxo de trabalho. Essa condição pode dificultar a compreensão do processo particular de projeto, tornando a aprendizagem inicial mais fragmentada e dependente de orientações pontuais.

Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma estratégia pertinente para apoiar a aprendizagem e a organização de processos. Ao aplicar elementos de jogos em contextos não lúdicos, ela pode ampliar o engajamento, tornar etapas complexas mais visíveis e favorecer a aprendizagem prática e reflexiva (Deterding et al., 2011). De forma complementar, Lawson (2005) ressalta que o processo de *Design* demanda experiência prática, reflexão contínua e compreensão gradual de suas etapas, o que reforça a importância de instrumentos capazes de estruturar o fluxo de trabalho e apoiar novos integrantes.

Com base nisso, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver uma ferramenta gamificada de apoio à inserção do estagiário no processo particular de projeto. De modo específico, busca mapear as etapas e funções desse processo, identificar as demandas do estagiário em cada fase e facilitar o entendimento do fluxo de trabalho para novos integrantes do escritório.

A construção da proposta compreendeu o mapeamento do processo particular de projeto, a identificação de tarefas e responsabilidades associadas à atuação do estagiário, a análise de uma referência lúdico-organizacional, a definição de um perfil de usuário representativo e o desenvolvimento de uma proposta conceitual materializada em dois tabuleiros, um voltado a projetos arquitetônicos e outro a projetos de interiores.

## 2 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

O mapeamento realizado resultou em dez macroetapas do processo de projeto, organizadas de forma a orientar o estagiário e, simultaneamente, tornar o fluxo de desenvolvimento mais compreensível ao cliente. No material elaborado, o percurso inclui etapas de identificação inicial, questionamento das necessidades do cliente, visita ao espaço, levantamento de dados, modelagem ou desenvolvimento das soluções, renderização,

apresentação, detalhamento, orçamentação e finalização com encaminhamento para a obra. Ainda que haja aproximações entre os dois fluxos, reconheceu-se que projetos arquitetônicos e de interiores possuem particularidades.

A proposta foi estruturada a partir da compreensão de que o jogo não deveria funcionar apenas como recurso lúdico, mas como instrumento visual de organização do processo. Por isso, cada cliente em atendimento pode ser representado por um peão, que avança conforme as tarefas de determinada etapa são concluídas. Essa lógica permite ao estagiário acompanhar o andamento dos projetos, identificar o que já foi realizado e compreender quais atividades ainda precisam ser desenvolvidas para a progressão do trabalho.

A análise de um jogo de gestão de projetos, *Project Management Game* (Moraes; Batista, 2015), contribuiu para a formulação da proposta ao oferecer uma referência de mecânicas associadas à gestão de tarefas, tomada de decisão, visualização de etapas e administração de restrições. A partir dessa aproximação, buscou-se adaptar princípios de organização e clareza visual a um contexto específico de escritório, voltado à inserção do estagiário no fluxo profissional.

Também foi definido um perfil de usuário representativo, uma *persona*, correspondente a uma estudante em seu primeiro estágio em arquitetura, com necessidade de compreender o funcionamento prático dos processos de Arquitetura e de *Design* de interiores. Essa definição contribuiu para orientar a linguagem, a organização das etapas e o nível de detalhamento da ferramenta, reforçando seu caráter didático.

Como resultado, a proposta conceitual materializou-se em dois tabuleiros organizados por diferenciação cromática: um destinado a projetos arquitetônicos e outro a projetos de interiores. O tabuleiro de interiores é identificado pela tonalidade rosa, enquanto o tabuleiro arquitetônico apresenta predominância do azul. Essa distinção facilita a leitura do tipo de projeto em desenvolvimento e evidencia que, embora exista uma estrutura processual comum, há demandas específicas em cada contexto. Além do uso pelo estagiário, a ferramenta também apresenta potencial para apoiar a comunicação com o cliente em reuniões iniciais, ao explicitar visualmente as etapas previstas até a execução.

Desse modo, os resultados apontam que a gamificação pode contribuir para transformar um processo frequentemente tácito em uma sequência mais visível, compreensível e acompanhável. Ainda que não substitua a supervisão profissional, a ferramenta favorece a organização do aprendizado e amplia a clareza sobre o papel do estagiário no desenvolvimento dos projetos.

### 3 CONCLUSÕES

Conclui-se que a proposta desenvolvida apresenta potencial como ferramenta de apoio à inserção do estagiário no processo particular de projeto, ao traduzir o fluxo de trabalho em uma estrutura visual, sequencial e de fácil acompanhamento. Ao organizar etapas, tarefas e responsabilidades em dois tabuleiros específicos, a solução torna mais acessível a compreensão do processo e pode contribuir para uma participação mais ativa e consciente de novos integrantes no cotidiano do escritório.

Como contribuição principal, o trabalho articula princípios de gamificação com demandas concretas da prática profissional em Arquitetura e *Design* de interiores, propondo um recurso didático e organizacional voltado à aprendizagem situada. Ao mesmo tempo, é necessário reconhecer que se trata de uma proposta conceitual, ainda não aplicada em contexto real de uso. Assim, recomenda-se que estudos futuros explorem sua implementação prática, com vistas a avaliar sua usabilidade, sua contribuição para a aprendizagem do estagiário e seu impacto na organização do processo de projeto.

### REFERÊNCIAS

- DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments**, 2011. p. 9-15.
- LAWSON, B. **How designers think: the design process demystified**. 4. ed. Oxford: Architectural Press, 2005.
- MORAES, R. de O.; BATISTA, A. H. Project management business game. **Product: Management & Development**, v. 13, n. 2, 2015. DOI: 10.4322/pmd.2015.008.