

# FRAMEWORK DE CONTROLE DE ACESSO BASEADO EM GAMIFICAÇÃO

Weslei Luiz de Paula Pinto<sup>1</sup> (Fatec São José dos Campos, Bolsista PIBIC/CNPq)  
Eduardo Martins Guerra<sup>2</sup> (CTE/LAC/INPE, Orientador)

## RESUMO

A gamificação (do original do inglês: *gamification*) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos ou a familiarizarem-se com as funcionalidades da aplicação.

O conceito de gamificação está cada vez mais frequente entre aplicações científicas que buscam o apoio da sociedade, o que é conhecido como *citizen science*. Dessa forma, isso não é só aplicado como estratégia de marketing pelo mercado, como também em aplicações que buscam o maior aproveitamento de perspectiva subjetiva em aplicações científicas. Um grande exemplo de aplicação dessa técnica é para identificação e classificação de imagens.

Para simplificar a construção desse tipo de aplicação, existem alguns componentes reutilizáveis que provêm algumas funcionalidade de gamificação. Normalmente, esses componentes são implantados em servidores na internet que podem ser utilizados por diversas aplicações. Exemplos de funcionalidades desses componentes são: registro de pontos, registros de conquistas e criação de rankings. O framework Esfinge Gamification provê uma solução baseada em metadados para a implementação mais flexível e desacoplada desse tipo de solução.

Geralmente, jogos que possuem restrições têm os recursos desbloqueados conforme o progresso do personagem ou a consecução de algum objetivo. Aplicações que implementam lógicas de gamificação costumam possuir esta abordagem para condicionar comportamentos em seus usuários a partir de regras de autorização. Restrições de uso aumentam o empenho dos usuários para a obtenção de novas funcionalidades ou recursos. Isto é reconhecido na área da Psicologia Comportamental como reforço negativo. Atualmente o Esfinge Gamification não possui funcionalidades deste tipo, portanto, este trabalho é motivado pela oportunidade da criação de funcionalidades de autorização baseadas em conquistas existentes no framework. Para isto o Esfinge Guardian foi integrado ao Esfinge Gamification, possibilitando a utilização de mecanismos de autorização em aplicações Java a partir da definição de metadados via anotações, para assim, desencadear comportamentos de autorização transparentes na aplicação.

---

1 Aluno do Curso de Análise e Desenvolvimento de sistemas - E-mail: [weslei.paula@fatec.sp.gov.br](mailto:weslei.paula@fatec.sp.gov.br)

2 Pesquisador do Laboratório Associado de Computação e Matemática Aplicada - E-mail: [guerraem@gmail.com](mailto:guerraem@gmail.com)