

Mecânica do Jogo

Gamificação da Reunião Anual dos Dirigentes das Instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (Reditec 2025).

A gamificação da Reditec 2025 foi criada para tornar sua experiência mais interativa, colaborativa e, claro, divertida! Ao participar de diferentes atividades ao longo do evento, você poderá acumular pontos, subir de nível e concorrer a prêmios incríveis.

Como Funciona a Gamificação:

1. Participação em Atividades

○ Durante o evento, você poderá participar de diversas atividades, como palestras, painéis, mesas-redondas, quizzes, e outros desafios. Cada uma dessas atividades vale pontos que serão contabilizados no sistema de gamificação.

○ Exemplos de Atividades:

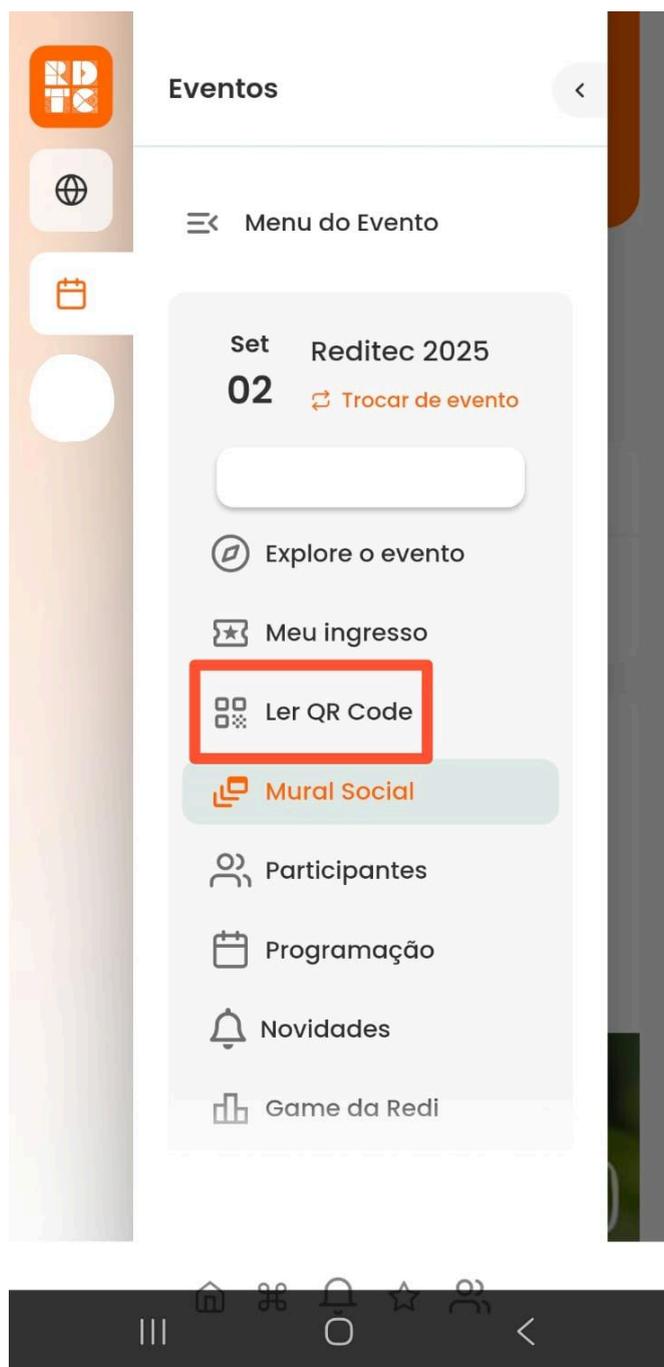
- Assistir a um vídeo específico = 300 pontos
- Ler QR Code de participação de palestra = 200 pontos
- Responder corretamente um quiz = 500 pontos
- Fazer uma pergunta em palestra = 600 pontos
- Dar feedback na pesquisa de satisfação = 700 pontos

Como Ganhar Pontos

Para acumular pontos nas atividades, os participantes devem realizar as tarefas disponíveis, tanto de forma presencial quanto on-line.

Importante: Para as atividades presenciais que utilizam QR Codes, os participantes devem escanear o código usando o botão "Ler QR Code" no menu lateral do aplicativo oficial da Reditec 2025. Apenas os QR Codes lidos por meio desse botão serão validados e contabilizados para a pontuação.

(Ver imagem abaixo)



Botão "Ler QR Code" no menu lateral do aplicativo oficial

Existem várias metas que o participante pode realizar para ganhar pontos, progredir no ranking e passar de nível.



As metas estão distribuídas em 6 categorias, alinhadas aos eixos temáticos do evento:

1. **Minha foz tem formato de canto:** Educação Profissional e Tecnológica: Presente e Futuro;
2. **Sou um apanhador de desperdícios:** Financiamento, Governança e Eficiência Institucional;
3. **Tenho abundância de ser feliz:** Gestão Acadêmica, Estudantil e de Pessoas
4. **Meu quintal é maior do que o mundo:** Extensão, Pesquisa e Impacto Social;
5. **Entendo bem o sotaque das águas:** Expansão, Interiorização e Desenvolvimento Regional;
6. **Sou da Invençônica:** Inovação, Tecnologia e Comunicação na Gestão Pública.

2. Acúmulo de Pontos e Progressão de Níveis

○ À medida que você participa das atividades, seus pontos vão se acumulando e você sobe de nível. Cada nível representa um marco na sua jornada de aprendizado e inovação.

○ Níveis da Gamificação:

- Nível 1 - Andarilho do Quintal: 0 a 2.000 pontos
- Nível 2 - Desenhador de Silêncios: 2.001 a 5.000 pontos
- Nível 3 - Semeador de Ideias: 5.001 a 9.000 pontos
- Nível 4 - Cantador de Coisas Miúdas: 9.001 a 14.000 pontos
- Nível 5 - Guardiã de Desperdícios: a partir de 14.001

3. Ranking

○ Premiação por Ranking: Os participantes que alcançarem as primeiras 3 posições no ranking ao final do evento serão premiados com recompensas especiais. A premiação varia de acordo com a posição no ranking, sendo os prêmios mais atrativos para os que alcançarem as primeiras colocações.

4. Recompensas por Sorteio

Além da premiação por ranking, haverá sorteios de prêmios entre os participantes que atingirem certos níveis da gamificação. Esses sorteios serão realizados de forma justa e aleatória, proporcionando oportunidades iguais para todos.

Os prêmios serão divulgados por meio da comunicação oficial do evento nas redes sociais até o último dia do evento.

Regras e Regulamento:

1. Elegibilidade: Todos os participantes inscritos na Reditec estão automaticamente elegíveis para participar da gamificação, sem necessidade de inscrição adicional.
2. Pontos: A pontuação é concedida com base na participação nas atividades do evento, conforme descrito anteriormente. Não serão atribuídos pontos a atividades que não estejam registradas na plataforma oficial do evento.
3. Níveis: Os participantes subirão de nível à medida que acumularem pontos. O progresso pode ser acompanhado em tempo real na plataforma digital do evento.
4. Ranking: O ranking ficará visível para todos os participantes ao final do evento, e os primeiros colocados serão premiados durante a cerimônia de encerramento.
5. Sorteios: Todos os sorteios serão realizados de forma aleatória e imparcial, e os participantes de cada nível terão chances iguais de ganhar as recompensas. O sorteio será feito ao final do evento e os ganhadores serão informados presencial no evento, por e-mail e/ou pela plataforma digital.
6. Prêmios: Os prêmios por ranking serão entregues aos vencedores de acordo com as classificações. A Comissão Organizadora da Reditec 2025 reserva-se o direito de substituir os prêmios por itens de valor equivalente caso necessário.
7. Servidores do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS), organizador da Reditec 2025, podem participar da gamificação, mas os que fizerem parte da Comissão Organizadora da Reditec e/ou a equipe de apoio IFMS, não receberão prêmios, mesmo que se enquadrem nas primeiras colocações do ranking.

Aproveite as atividades, acumule pontos e boa sorte na busca pelas recompensas!

Em caso de dúvidas, entre em contato com nossa equipe de suporte durante o evento, por meio do e-mail reditec2025@ifms.edu.br.

Divulgação Oficial Reditec 2025:

 [Site oficial](#)

 [Perfil no Instagram](#)

 [Canal no YouTube](#)