PILOT · RAZÃO DE EXISTIR DO JOGO

Os KPIs do Pilot

O Pilot existe para responder, sobre cada aluno, 11 perguntas norteadoras. Elas são os KPIs a serem buscados. Primeiro, uma página para cada KPI. Depois, sete formas de ver qual funcionalidade responde a cada um.

ESFORÇO Quanto ele trabalhou?	ENGAJAMENTO Ele continua voltando?	PROFICIÊNCIA Quanto ele sabe?	PROGRESSO Até onde ele chegou?
RETENÇÃO Ele ainda lembra depois de um tempo?	AUTONOMIA Ele resolve sozinho?	SUPERAÇÃO Ele busca desafio?	CONSTÂNCIA Ele estuda com regularidade?
RECUPERAÇÃO O que ele faz depois de errar?	CURIOSIDADE Ele explora além do obrigatório?	CONFIANÇA Ele sabe o que sabe?	

A PROVOCAÇÃO INICIAL DE TUDO

Antes de qualquer casa, carta ou cidade, 11 perguntas.

01 Quanto ele trabalhou?
ESFORÇO

02 Ele continua voltando?
ENGAJAMENTO

03 Quanto ele sabe?
PROFICIÊNCIA

04 Até onde ele chegou?
PROGRESSO

05 Ele ainda lembra depois de um tempo?
RETENÇÃO

06 Ele resolve sozinho?
AUTONOMIA

07 Ele busca desafio?
SUPERAÇÃO

08 Ele estuda com regularidade?
CONSTÂNCIA

09 O que ele faz depois de errar?
RECUPERAÇÃO

10 Ele explora além do obrigatório?
CURIOSIDADE

11 Ele sabe o que sabe?
CONFIANÇA

PARTE 1

Um KPI por página

Cada pergunta norteadora é um KPI a ser buscado. Nas próximas 11 páginas, cada uma ganha a sua: por que importa, onde fica nos quadrantes e quais funcionalidades a respondem.

KPI 01 / 11

Esforço

“Quanto ele trabalhou?”

É o centro do jogo, como no Duolingo: quem se esforça pontua, mesmo errando. O Pilot premia a dedicação, não só o acerto.

Prioridade | Quadrante FAZER · Na partida · quantidade | Instrumento: Velocímetro

01
Avanço na trilha
Cada resposta faz o avião andar na rota
● também responde a Progresso

02
Paradas da trilha
Acende cada tópico percorrido (9 na Fase 17)
● também responde a Progresso

03
Perguntas respondidas
Mostra quantas das 12, 24 ou 36 já fez
só este KPI

04
Diário de bordo
Soma milhas e horas de voo, certo ou errado, e os dias voados
● também responde a Constância

05
Carimbo da cidade
Pousou no destino: fase concluída
● também responde a Progresso

08
Página da matéria
Todas as fases de uma matéria concluídas
● também responde a Progresso

09
Passaporte completo
Todas as matérias da formação concluídas
● também responde a Progresso

25
Extras do Treino
Mostra se ele busca material além do obrigatório
● também responde a Curiosidade

8
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 02 / 11

Engajamento

“Ele continua voltando?”

Aprender exige voltar. Este KPI mostra se o jogo virou hábito e se o aluno quer continuar a viagem.

Prioridade

Quadrante VOLTAR · Ao longo do tempo · quantidade

Instrumento: Variômetro

10
Ofensiva diária
Dias seguidos jogando
também responde a Constância

11
Frequência semanal
Dias jogados na semana
também responde a Constância

12
Fase refeita num nível acima
Voltou para melhorar o carimbo
também responde a Proficiência, Superação, Retenção

13
Revisão inteligente
As perguntas que errou voltam nas partidas
também responde a Recuperação, Retenção

14
Liga semanal
Ranking que zera toda segunda
também responde a Constância

15
Fantasma
Corrida contra a própria melhor partida
também responde a Superação

16
Desafios x1
Contra amigo, online ou na mesa
também responde a Superação

27
Volta à cidade dias depois nova
Acerto ao refazer uma fase já feita, dias depois
também responde a Retenção

8
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 03 / 11

Proficiência

“Quanto ele sabe?”

É o objetivo final: passar na banca e voar com segurança. Mostra o domínio de cada tópico, fase e matéria.

Prioridade | Quadrante SABER · Na partida · qualidade | Instrumento: Horizonte artificial

06
Faixas no carimbo
Nível em que dominou a fase (1, 3 ou 4)
também responde a Progresso

07
Carimbo dourado
Pouso perfeito, sem erros
também responde a Superação

12
Fase refeita num nível acima
Voltou para melhorar o carimbo
também responde a Engajamento, Superação, Retenção

17
Acertos por tópico
Respostas certas em cada tópico da fase
só este KPI

18
Selo Distintivo da Matéria
Acertou na Casa do Selo daquela matéria
também responde a Progresso

19
Cheque
Uma pergunta de cada matéria, sem errar
também responde a Retenção

20
Promoção de cargo
De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante
também responde a Progresso, Superação

21
Vitória contra o DW ou no x1
Venceu a disputa
também responde a Superação

8
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 04 / 11

Progresso

“Até onde ele chegou?”

Dá a sensação de avanço e conquista: cidades visitadas, carimbos, páginas e o passaporte da formação.

Prioridade

Quadrante VOLTAR · Ao longo do tempo · quantidade

Instrumento: Altímetro

01
Avanço na trilha
Cada resposta faz o avião andar na rota
também responde a Esforço

02
Paradas da trilha
Acende cada tópico percorrido (9 na Fase 17)
também responde a Esforço

05
Carimbo da cidade
Pousou no destino: fase concluída
também responde a Esforço

06
Faixas no carimbo
Nível em que dominou a fase (1, 3 ou 4)
também responde a Proficiência

08
Página da matéria
Todas as fases de uma matéria concluídas
também responde a Esforço

09
Passaporte completo
Todas as matérias da formação concluídas
também responde a Esforço

18
Selo Distintivo da Matéria
Acertou na Casa do Selo daquela matéria
também responde a Proficiência

20
Promoção de cargo
De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante
também responde a Proficiência, Superação

8

funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 05 / 11

Retenção

“Ele ainda lembra depois de um tempo?”

Separa quem aprendeu de verdade de quem só acertou na hora. Conhecimento que fica é o que vale na cabine.

Prioridade

Quadrante MANTER · Ao longo do tempo · qualidade

Instrumento: Giro direcional

12
Fase refeita num nível acima
Voltou para melhorar o carimbo
também responde a Engajamento, Proficiência, Superação

13
Revisão inteligente
As perguntas que errou voltam nas partidas
também responde a Engajamento, Recuperação

19
Cheque
Uma pergunta de cada matéria, sem errar
também responde a Proficiência

27
Volta à cidade dias depois nova
Acerto ao refazer uma fase já feita, dias depois
também responde a Engajamento

4
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 06 / 11

Autonomia

“Ele resolve sozinho?”

Mostra a evolução de cargo do jeito do Pilot: o Cadete consulta bastante, o Comandante voa sozinho.

Prioridade | Quadrante SABER · Na partida · qualidade

Instrumento: Coordenador de curva

22

Apoio Direto

Conta quantas cartas de consulta ao Treino ele usou

só este KPI

1

funcionalidade responde a esta pergunta

KPI 07 / 11

Superação

“Ele busca desafio?”

Conversa direto com o Farol: o desafio certo fica um pouco acima do nível atual, sem entediar nem sufocar.

Complementar

Quadrante SABER · Na partida · qualidade

Luz do painel de alertas

07
Carimbo dourado
Pouso perfeito, sem erros
também responde a Proficiência

12
Fase refeita num nível acima
Voltou para melhorar o carimbo
também responde a Engajamento, Proficiência, Retenção

15
Fantasma
Corrida contra a própria melhor partida
também responde a Engajamento

16
Desafios x1
Contra amigo, online ou na mesa
também responde a Engajamento

20
Promoção de cargo
De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante
também responde a Proficiência, Progresso

21
Vitória contra o DW ou no x1
Venceu a disputa
também responde a Proficiência

23
Escolha do nível
Mostra se ele escolhe jogar um nível acima
só este KPI

7
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 08 / 11

Constância

“Ele estuda com regularidade?”

Pouco e sempre vale mais do que muito de vez em quando. Mede o ritmo do estudo ao longo das semanas.

Complementar

Quadrante VOLTAR · Ao longo do tempo · quantidade

Luz do painel de alertas

04
Diário de bordo
Soma milhas e horas de voo, certo ou errado, e os dias voados
também responde a Esforço

10
Ofensiva diária
Dias seguidos jogando
também responde a Engajamento

11
Frequência semanal
Dias jogados na semana
também responde a Engajamento

14
Liga semanal
Ranking que zera toda segunda
também responde a Engajamento

4
funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 09 / 11

Recuperação

“O que ele faz depois de errar?”

O erro vira degrau. Mostra se, depois de errar, o aluno volta ao tópico e passa a acertar.

Complementar

Quadrante MANTER · Ao longo do tempo · qualidade

Luz do painel de alertas

13

Revisão inteligente

As perguntas que errou voltam nas partidas

também responde a Engajamento, Retenção

1

funcionalidade responde a esta pergunta

KPI 10 / 11

Curiosidade

“Ele explora além do obrigatório?”

Liga o estudo ao mundo: a história da aviação e a cultura de cada destino da rota.

Complementar

Quadrante FAZER · Na partida · quantidade

Luz do painel de alertas

24

Card “Por que esta rota”

Mostra se ele abre o porquê histórico e cultural do destino

só este KPI

25

Extras do Treino

Mostra se ele busca material além do obrigatório

também responde a Esforço

2

funcionalidades respondem a esta pergunta

KPI 11 / 11

Confiança

“Ele sabe o que sabe?”

Saber o que sabe é segurança de voo. Evita a certeza errada, que é mais perigosa do que a dúvida.

Complementar

Quadrante SABER · Na partida · qualidade

Luz do painel de alertas

26

Botão “tenho certeza” nova

Antes de responder, diz se tem certeza; depois compara com o acerto

só este KPI

1

funcionalidade responde a esta pergunta

PARTE 2

Sete formas de ver o todo

Os mesmos 11 KPIs e 27 funcionalidades, vistos de sete jeitos: mapa mental, tabela, ligações, conjuntos, quadrantes, painel de instrumentos e lista numerada.

01 Mapa mental

Do centro para fora: a razão de existir, os 11 KPIs (perguntas norteadoras) e as funcionalidades que respondem a cada uma. ✦ = funcionalidade nova, que ainda não tinha aparecido.



02 Tabela

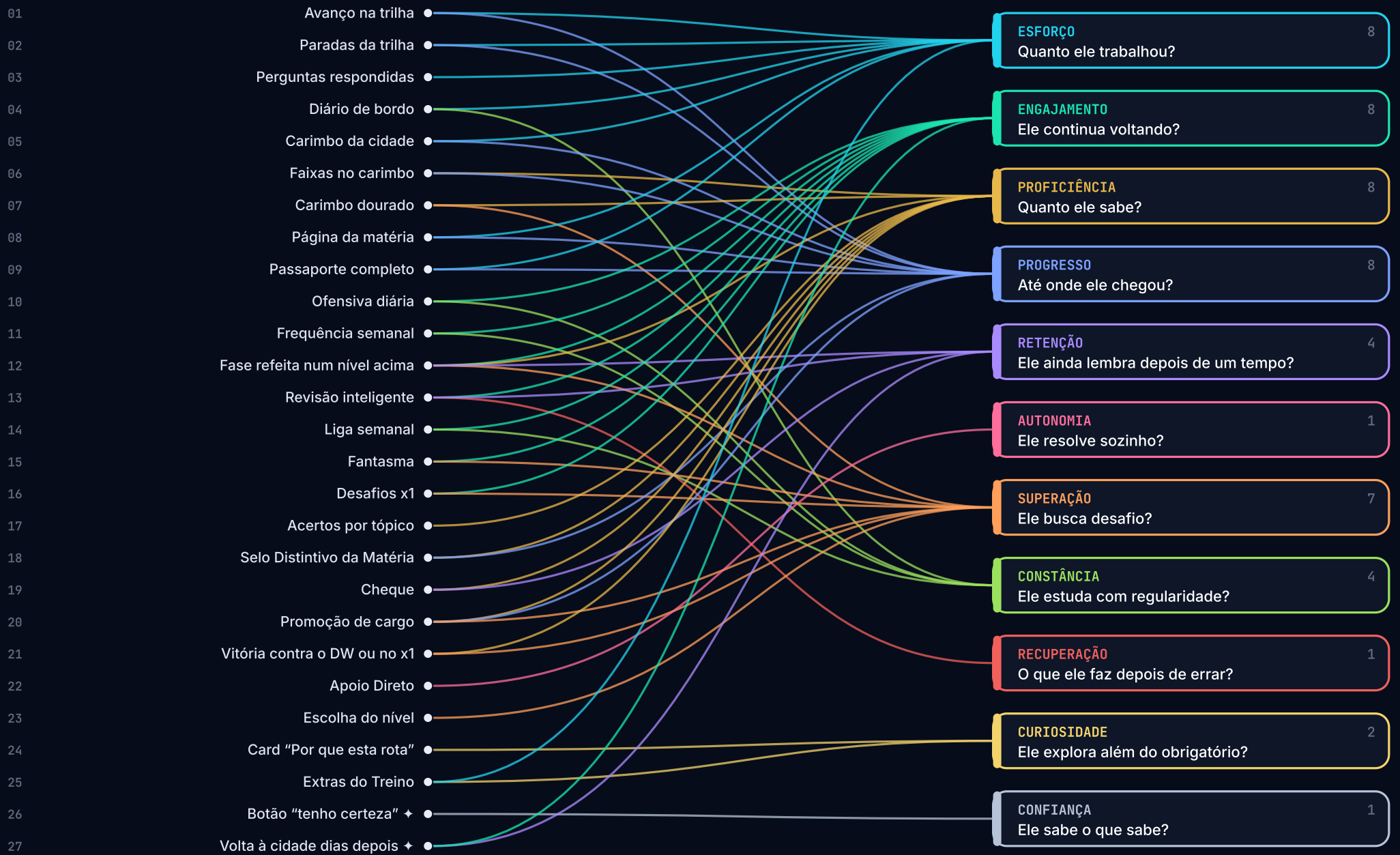
Cada linha é uma funcionalidade, cada coluna é um KPI (pergunta norteadora). O ponto mostra qual funcionalidade responde a qual pergunta.

FUNCIONALIDADE	ESFORÇO	ENGAJAMENTO	PROFICIÊNCIA	PROGRESSO	RETENÇÃO	AUTONOMIA	SUPERAÇÃO	CONSTÂNCIA	RECUPERAÇÃO	CURIOSIDADE	CONFIANÇA	TOTAL
01 Avanço na trilha	●			●								2
02 Paradas da trilha	●			●								2
03 Perguntas respondidas	●											1
04 Diário de bordo	●							●				2
05 Carimbo da cidade	●			●								2
06 Faixas no carimbo			●	●								2
07 Carimbo dourado			●				●					2
08 Página da matéria	●			●								2
09 Passaporte completo	●			●								2
10 Ofensiva diária		●						●				2
11 Frequência semanal		●						●				2
12 Fase refeita num nível acima		●	●		●		●					4
13 Revisão inteligente		●			●				●			3
14 Liga semanal		●						●				2
15 Fantasma		●					●					2
16 Desafios x1		●					●					2
17 Acertos por tópico			●									1
18 Selo Distintivo da Matéria			●	●								2
19 Cheque			●		●							2
20 Promoção de cargo			●	●			●					3
21 Vitória contra o DW ou no x1			●				●					2
22 Apoio Direto						●						1
23 Escolha do nível							●					1
24 Card "Por que esta rota"										●		1
25 Extras do Treino	●									●		2
26 Botão "tenho certeza" nova											●	1
27 Volta à cidade dias depois nova		●			●							2
Funcionalidades por pergunta	8	8	8	8	4	1	7	4	1	2	1	

03

Ligando os pontos

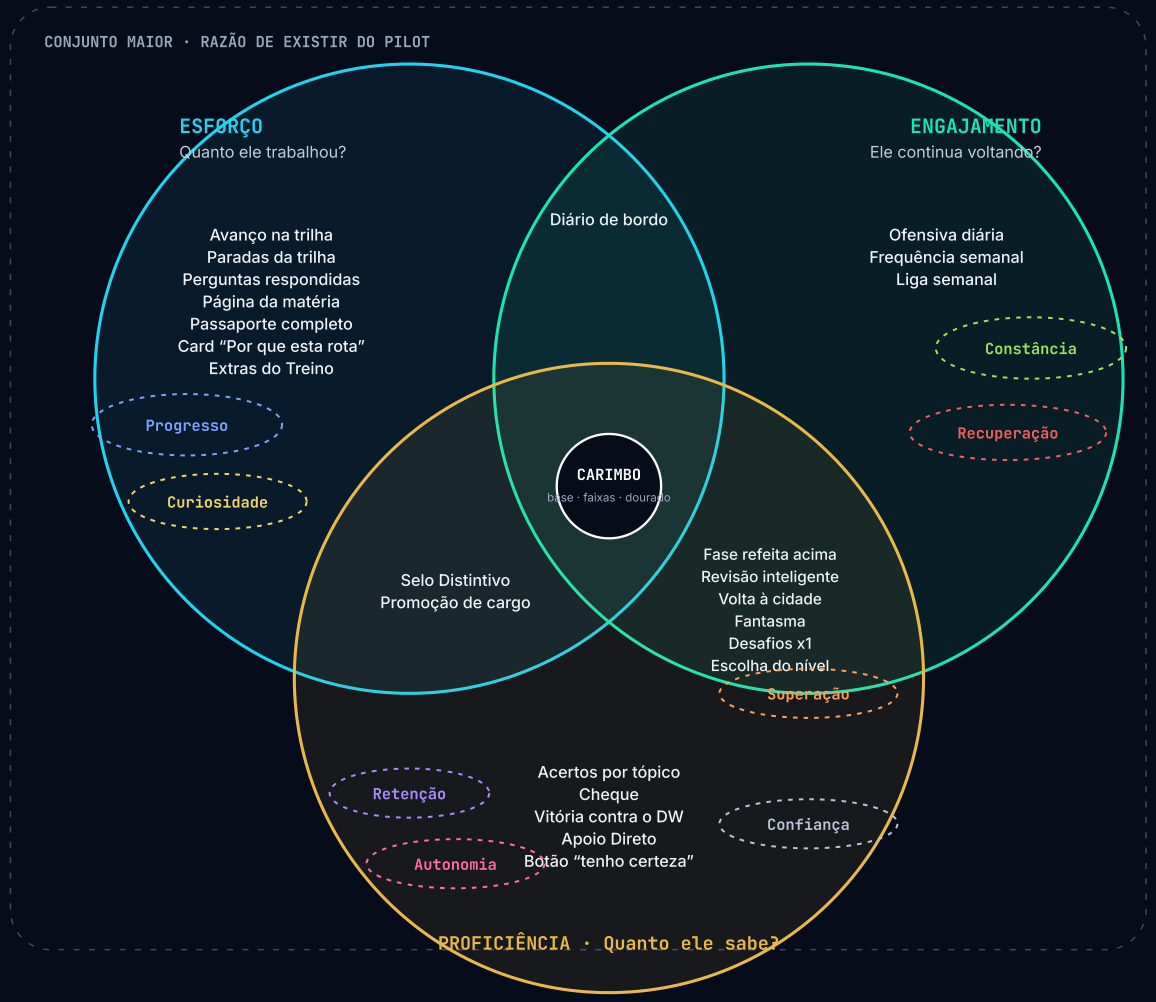
À esquerda, as 27 funcionalidades. À direita, as 11 perguntas. Cada linha é uma resposta. Quanto mais linhas saem de uma funcionalidade, mais perguntas ela responde.



04

Conjuntos e subconjuntos

As três perguntas principais como conjuntos que se cruzam. As outras oito são subconjuntos dentro delas.



Como ler

Conjunto maior: a razão de existir do Pilot. Tudo o que o jogo mede fica dentro dele.

Três conjuntos principais: Esforço, Engajamento e Proficiência, a base, como no Duolingo.

Interseções: funcionalidades que respondem a mais de uma pergunta. No centro está o **carimbo**: o carimbo em si é esforço, voltar para melhorá-lo é engajamento, faixas e dourado são proficiência.

Subconjuntos (tracejados):

- **Progresso** e **Curiosidade** dentro de Esforço
- **Constância** e **Recuperação** dentro de Engajamento
- **Retenção**, **Autonomia** e **Confiança** dentro de Proficiência
- **Superação** entre Engajamento e Proficiência

05

Quadrantes

A mesma coisa dita de outro jeito: os 11 KPIs em quatro quadrantes distintos. Um eixo separa o que acontece na partida do que acontece ao longo do tempo; o outro separa quanto ele faz de quão bem ele faz.

FAZER

NA PARTIDA · QUANTIDADE

Esforço · Curiosidade

FUNCIONALIDADES QUE RESPONDEM

Avanço na trilha · Paradas da trilha · Perguntas respondidas
Diário de bordo · Carimbo da cidade · Página da matéria
Passaporte completo · Card “Por que esta rota” · Extras do Treino

VOLTAR

AO LONGO DO TEMPO · QUANTIDADE

Engajamento · Constância · Progresso

FUNCIONALIDADES QUE RESPONDEM

Avanço na trilha · Paradas da trilha · Diário de bordo
Carimbo da cidade · Faixas no carimbo · Página da matéria
Passaporte completo · Ofensiva diária · Frequência semanal
Fase refeita num nível acima · Revisão inteligente · Liga semanal
Fantasma · Desafios x1 · Selo Distintivo da Matéria
Promoção de cargo · Volta à cidade dias depois

SABER

NA PARTIDA · QUALIDADE

Proficiência · Autonomia · Confiança · Superação

FUNCIONALIDADES QUE RESPONDEM

Faixas no carimbo · Carimbo dourado · Fase refeita num nível acima
Fantasma · Desafios x1 · Acertos por tópico
Selo Distintivo da Matéria · Cheque · Promoção de cargo
Vitória contra o DW ou no x1 · Apoio Direto · Escolha do nível
Botão “tenho certeza”

MANTER

AO LONGO DO TEMPO · QUALIDADE

Retenção · Recuperação

FUNCIONALIDADES QUE RESPONDEM

Fase refeita num nível acima · Revisão inteligente · Cheque
Volta à cidade dias depois

↑ QUANTO ELE FAZ · QUÃO BEM ELE FAZ ↓

← NA PARTIDA

AO LONGO DO TEMPO →

06

O painel de instrumentos do aluno

Como na cabine, os seis instrumentos principais (o “six-pack”) mostram as seis perguntas prioritárias. Cada funcionalidade é o que move o ponteiro. As outras cinco perguntas são as luzes do painel de alertas.



Esforço

“Quanto ele trabalhou?”

- Avanço na trilha
- Paradas da trilha
- Perguntas respondidas
- Diário de bordo
- Carimbo da cidade
- Página da matéria
- Passaporte completo
- Extras do Treino

VELOCÍMETRO



Engajamento

“Ele continua voltando?”

- Ofensiva diária
- Frequência semanal
- Fase refeita num nível acima
- Revisão inteligente
- Liga semanal
- Fantasma
- Desafios x1
- Volta à cidade dias depois

VARIÔMETRO



Proficiência

“Quanto ele sabe?”

- Faixas no carimbo
- Carimbo dourado
- Fase refeita num nível acima
- Acertos por tópico
- Selo Distintivo da Matéria
- Cheque
- Promoção de cargo
- Vitória contra o DW ou no x1

HORIZONTE ARTIFICIAL



Progresso

“Até onde ele chegou?”

- Avanço na trilha
- Paradas da trilha
- Carimbo da cidade
- Faixas no carimbo
- Página da matéria
- Passaporte completo
- Selo Distintivo da Matéria
- Promoção de cargo

ALTÍMETRO



Retenção

“Ele ainda lembra depois de um tempo?”

- Fase refeita num nível acima
- Revisão inteligente
- Cheque
- Volta à cidade dias depois

GIRO DIRECIONAL



Autonomia

“Ele resolve sozinho?”

- Apoio Direto

COORDENADOR DE CURVA

PAINEL DE ALERTAS · DIMENSÕES COMPLEMENTARES

SUPERAÇÃO
“Ele busca desafio?”
Carimbo dourado · Fase refeita num nível acima · Fantasma · Desafios x1 · Promoção de cargo · Vitória contra o DW ou no x1 · Escolha do nível

CONSTÂNCIA
“Ele estuda com regularidade?”
Diário de bordo · Ofensiva diária · Frequência semanal · Liga semanal

RECUPERAÇÃO
“O que ele faz depois de errar?”
Revisão inteligente

CURIOSIDADE
“Ele explora além do obrigatório?”
Card “Por que esta rota” · Extras do Treino

CONFIANÇA
“Ele sabe o que sabe?”
Botão “tenho certeza”

07 Lista numerada por pergunta

Cada pergunta norteadora, numerada, com as funcionalidades que a respondem e como cada uma responde.

1. Esforço PRIORIDADE

"Quanto ele trabalhou?"

1.1 **Avanço na trilha** · Cada resposta faz o avião andar na rota
1.2 **Paradas da trilha** · Acende cada tópico percorrido (9 na Fase 17)
1.3 **Perguntas respondidas** · Mostra quantas das 12, 24 ou 36 já fez
1.4 **Diário de bordo** · Soma milhas e horas de voo, certo ou errado, e os dias voados
1.5 **Carimbo da cidade** · Pousou no destino: fase concluída
1.6 **Página da matéria** · Todas as fases de uma matéria concluídas
1.7 **Passaporte completo** · Todas as matérias da formação concluídas
1.8 **Extras do Treino** · Mostra se ele busca material além do obrigatório

2. Engajamento PRIORIDADE

"Ele continua voltando?"

2.1 **Ofensiva diária** · Dias seguidos jogando
2.2 **Frequência semanal** · Dias jogados na semana
2.3 **Fase refeita num nível acima** · Voltou para melhorar o carimbo
2.4 **Revisão inteligente** · As perguntas que errou voltam nas partidas
2.5 **Liga semanal** · Ranking que zera toda segunda
2.6 **Fantasma** · Corrida contra a própria melhor partida
2.7 **Desafios x1** · Contra amigo, online ou na mesa
2.8 **Volta à cidade dias depois** ✦ · Acerto ao refazer uma fase já feita, dias depois

3. Proficiência PRIORIDADE

"Quanto ele sabe?"

3.1 **Faixas no carimbo** · Nível em que dominou a fase (1, 3 ou 4)
3.2 **Carimbo dourado** · Pouso perfeito, sem erros
3.3 **Fase refeita num nível acima** · Voltou para melhorar o carimbo
3.4 **Acertos por tópico** · Respostas certas em cada tópico da fase
3.5 **Selo Distintivo da Matéria** · Acertou na Casa do Selo daquela matéria
3.6 **Cheque** · Uma pergunta de cada matéria, sem errar
3.7 **Promoção de cargo** · De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante
3.8 **Vitória contra o DW ou no x1** · Venceu a disputa

4. Progresso PRIORIDADE

"Até onde ele chegou?"

4.1 **Avanço na trilha** · Cada resposta faz o avião andar na rota
4.2 **Paradas da trilha** · Acende cada tópico percorrido (9 na Fase 17)
4.3 **Carimbo da cidade** · Pousou no destino: fase concluída
4.4 **Faixas no carimbo** · Nível em que dominou a fase (1, 3 ou 4)
4.5 **Página da matéria** · Todas as fases de uma matéria concluídas
4.6 **Passaporte completo** · Todas as matérias da formação concluídas
4.7 **Selo Distintivo da Matéria** · Acertou na Casa do Selo daquela matéria
4.8 **Promoção de cargo** · De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante

5. Retenção PRIORIDADE

"Ele ainda lembra depois de um tempo?"

5.1 **Fase refeita num nível acima** · Voltou para melhorar o carimbo
5.2 **Revisão inteligente** · As perguntas que errou voltam nas partidas
5.3 **Cheque** · Uma pergunta de cada matéria, sem errar
5.4 **Volta à cidade dias depois** ✦ · Acerto ao refazer uma fase já feita, dias depois

6. Autonomia PRIORIDADE

"Ele resolve sozinho?"

6.1 **Apoio Direto** · Conta quantas cartas de consulta ao Treino ele usou

7. Superação

"Ele busca desafio?"

7.1 **Carimbo dourado** · Pouso perfeito, sem erros
7.2 **Fase refeita num nível acima** · Voltou para melhorar o carimbo
7.3 **Fantasma** · Corrida contra a própria melhor partida
7.4 **Desafios x1** · Contra amigo, online ou na mesa
7.5 **Promoção de cargo** · De Cadete a Primeiro Oficial e Comandante
7.6 **Vitória contra o DW ou no x1** · Venceu a disputa
7.7 **Escolha do nível** · Mostra se ele escolhe jogar um nível acima

8. Constância

"Ele estuda com regularidade?"

8.1 **Diário de bordo** · Soma milhas e horas de voo, certo ou errado, e os dias voados
8.2 **Ofensiva diária** · Dias seguidos jogando
8.3 **Frequência semanal** · Dias jogados na semana
8.4 **Liga semanal** · Ranking que zera toda segunda

9. Recuperação

"O que ele faz depois de errar?"

9.1 **Revisão inteligente** · As perguntas que errou voltam nas partidas

10. Curiosidade

"Ele explora além do obrigatório?"

10.1 **Card "Por que esta rota"** · Mostra se ele abre o porquê histórico e cultural do destino
10.2 **Extras do Treino** · Mostra se ele busca material além do obrigatório

11. Confiança

"Ele sabe o que sabe?"

11.1 **Botão "tenho certeza"** ✦ · Antes de responder, diz se tem certeza; depois compara com o acerto