

- Hevner, A., Chatterjee, S. (2010) Design Research in Information Systems. In *Integrated Series in Information Systems* 22, DOI 10.1007/978-1-4419-5653-8_2.
- Lévy, P. (1994) A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 2015 [10a ed.]
- Marczewski, A. (2015) Game Thinking. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design (1st ed., pp. 15). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Musser, J (2007) Web 2.0 principles and best practices. O'Reilly Media, Inc. Sebastopol, CA.
- Nielsen J. (2006) The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities. Disponível em <<https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>>, acessado em 26/03/2017.
- Nishi, M. K., Chaves, A. P., Steinmacher, I. (2012) Um Sistema Baseado em Inteligência Coletiva para Visualização de Problemas em Vias Públicas. In *IX Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos*, 2012.
- Peppers, K., Tuunanen T., Rothenberger M. A. *et al.*, (2008) A design science research methodology for information systems research. In *Journal of Management Information Systems* (JMIS) 24 (3), pp. 45–77
- Pimentel, M., Filippo, D (2016) Desafios para fazer Pesquisa Científica de Qualidade (rigor), Útil (aplicada) e Relevante em Informática na Educação. Notas da palestra proferida no 5º Desafie!. Porto Alegre, 7 de julho de 2016. Documento online: <<http://www.slideshare.net/pimentelmariano/desafios-para-fazer-pesquisa-cientifica-de-qualidade-rigor-til-aplicada-e-relevante-em-informtica-na-educacao-63798760>> acessado em 25/03/2017.
- Santos Jr, S. A. (2014) Gamificação – Introdução e conceitos básicos, ebook (disponível em gamificando.com.br, acessado em 01/02/2015)
- Simon, H., 1996, The Sciences of the Artificial, 3 ed. Cambridge, MIT Press.
- Silva, A.R., Estruc, M., Pimentel, M. (2016) Uso da inteligência coletiva para identificação de mensagens relevantes em um bate-papo gamificado. In *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, 2016.
- Vaishnavi, V. K., Kuechler, Jr. W. (2015) Design Science Research Methods and Patterns - Innovating Information and Communication Technology, Second Edition, CRC Press, Boca Raton, FL.
- Werbach, K., Hunter, D. (2012) For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business. Wharton Digital Press. Philadelphia, PA.
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011) Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media Inc, Sebastopol, CA