

**nextlevel** ▼  
aprendizagem gamificada

# CONTATO

## STORYTELLING GAME

Novembro 2018



## EVENTO SURPRESA



## E AGORA?

1 Você está correto, Sr. Vargas. Mas mesmo assim, um seguro de Previdência tem benefícios que justificam o investimento.

2 Não exatamente, Sr. Vargas – um seguro de Previdência pode sim ser mais interessante do que um investimento tradicional.

## CONTATO: UM JOGO DE STORYTELLING DINÂMICO COM DESAFIOS DIÁRIOS QUE TESTAM O CONHECIMENTO DO JOGADOR MUDANDO O FINAL DA HISTÓRIA.

*“Ao terminarem um treinamento, os jogadores baixam o aplicativo em seus smartphones.*

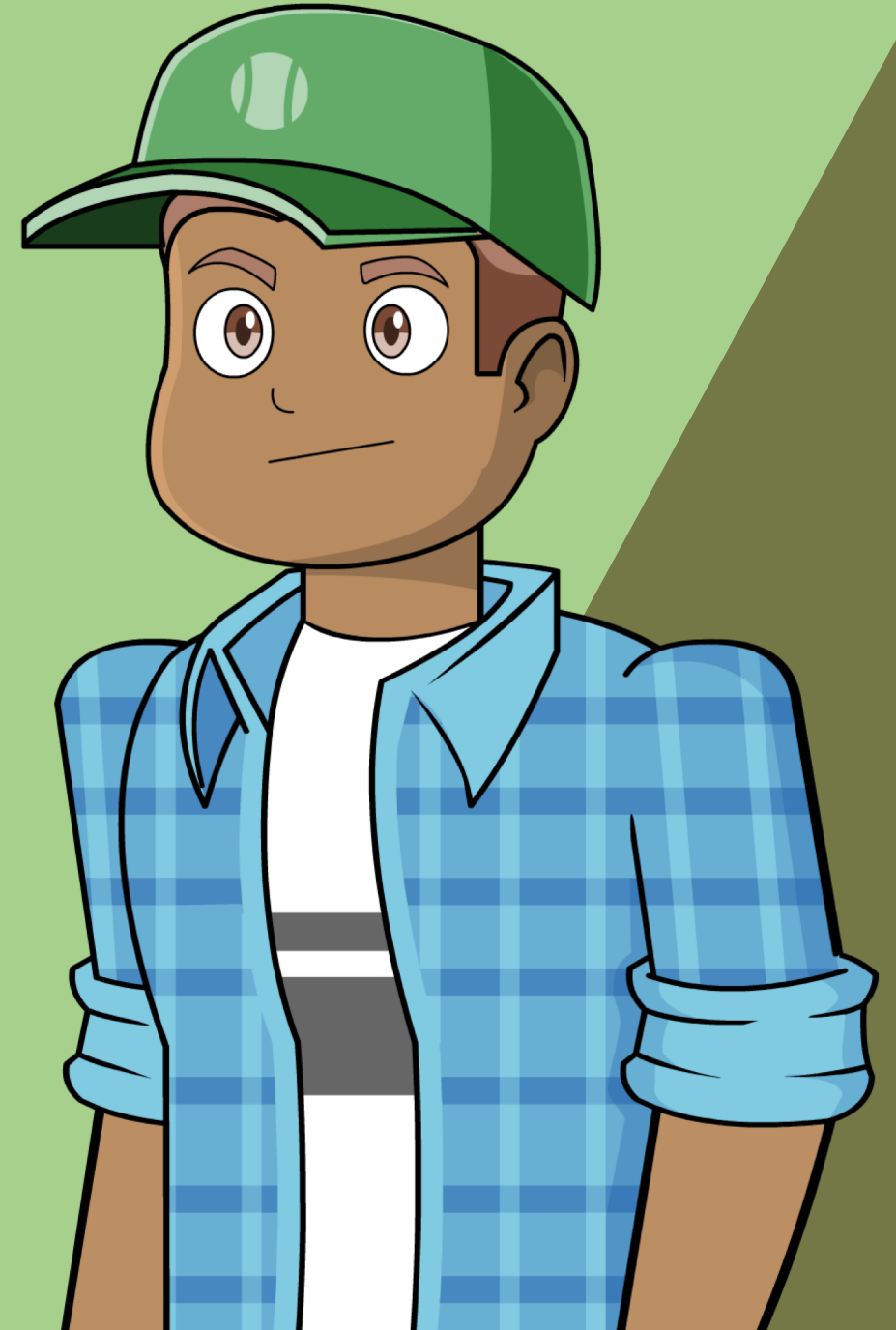
*Quando o app é aberto, os jogadores se identificam e são apresentados à primeira situação: uma reunião de prospecção! Ao longo da história, os jogadores são testados, escolhendo a melhor opção entre as que lhes são oferecidas. Qual a melhor abertura? Que benefício do produto apresentar? Como superar a objeção? Como fechar?*

*A cada escolha, os interlocutores reagem dando um feedback imediato. Ao final de cada situação, orientações são dadas reforçando escolhas certas e orientando sobre escolhas erradas.*

*Negócio fechado, missão cumprida! Que nova situação se apresentará amanhã?”*

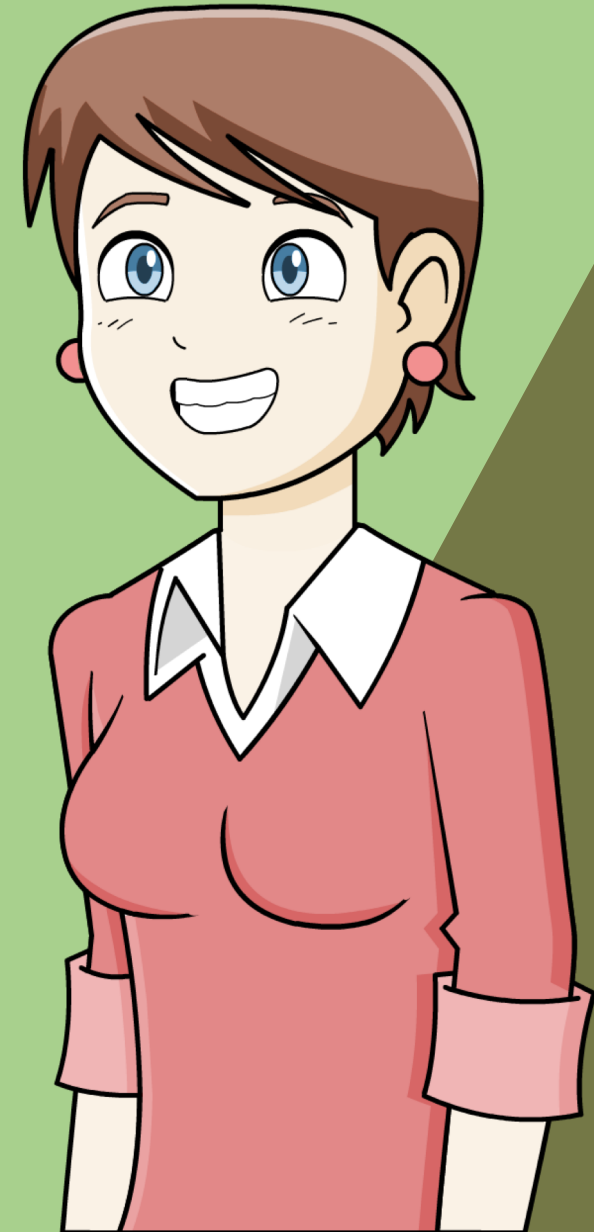
## CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

- Sessões curtas de jogo (máx. 5 min) promovendo alto engajamento e zero impacto na produtividade.
- **Autonomia** para programar o cronograma do jogo, podendo dividir as situações em diferentes **temporadas**.
- **Infinitas possibilidades** de criação de personagens, com um amplo pacote de arte inicial, que pode ser expandido / customizado (opcional).
- **Interface customizada** com as marcas do cliente / ação.
- Situações podem ser desenvolvidas diretamente pelo cliente através do **Editor** ou pela equipe Next Level (opcional).
- **Número variável de respostas por decisão**, com possibilidade de diferentes níveis de acerto e erro.
- **Feedback** instantâneo que orienta nas decisões erradas e reforça / aprofunda as decisões corretas.
- Tela de **briefing** pré-jogo permite contextualizar o participante antes da situação começar.



## CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

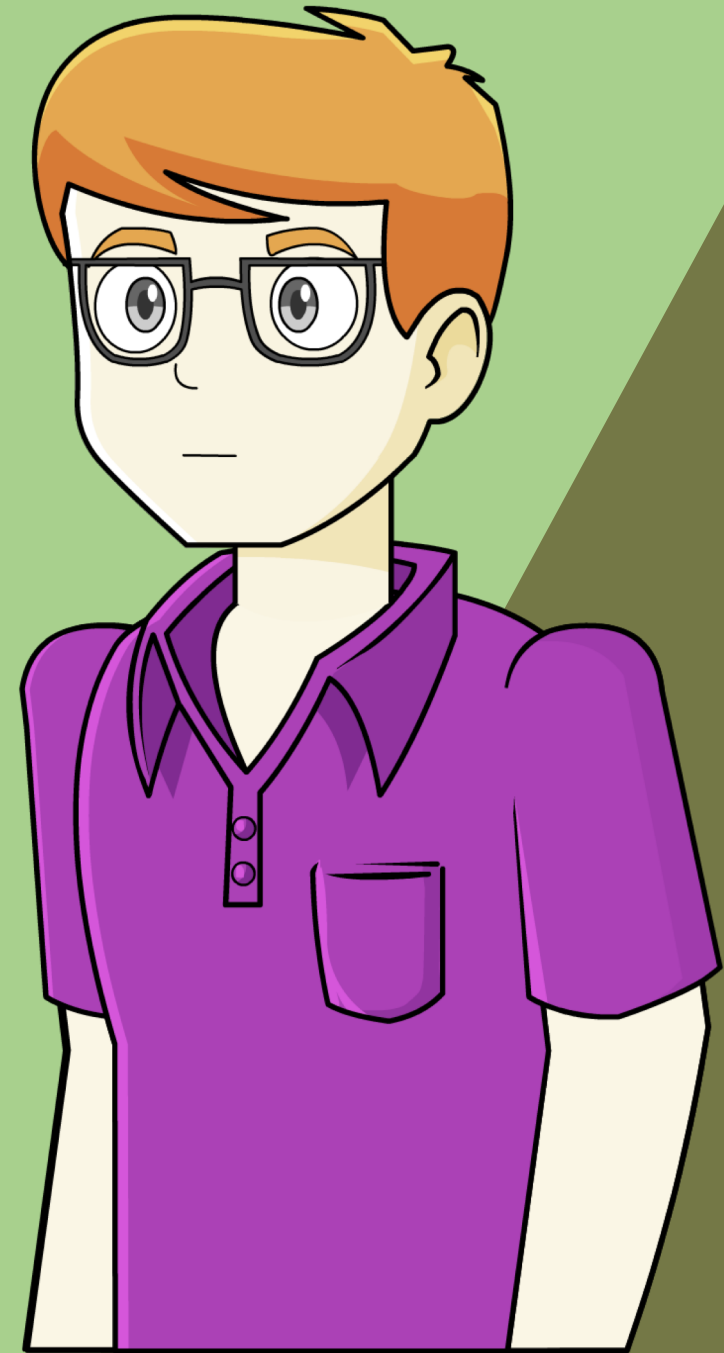
- **Utilização restrita** a dias úteis e/ou horário comercial (opcional).
- Possibilidade de distribuição dos participantes em **grupos**, com conteúdo, rankings e relatórios diferentes para cada grupo.
- Fases do jogo podem ser **diárias** ou **sequenciais** (cada fase superada abrindo a próxima).
- **Rankings** estimulam a participação e permitem premiação, funcionando também por **temporadas**.
- **Gestão de usuários** completa, com ferramentas de cadastro, ativação e desativação em massa.
- Participantes recebem **pontuação extra** ao realizarem as situações no dia em que forem viabilizadas, estimulando o engajamento.
- **Relatórios** detalhados da performance dos participantes, permitindo avaliação por diferentes variáveis e por diferentes áreas de conhecimento (apontando carências).



## CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

- Área de **contato** no app para envio de dúvidas, sugestões e ideias, direcionando a endereços de e-mail específicos.
- Área de **"Saiba Mais"** no aplicativo (opcional) permite links para conteúdo externo relevante (específicos para cada grupo).
- Notificações **"push"** alertam o usuário com avisos customizados enviados pela plataforma de administração.
- Recursos avançados **anti-trapaça** garantem uma competição justa.
- **Controle de versão** certifica que os usuários tenham sempre a versão mais atualizada do jogo.
- **Trilha e efeitos sonoros** completam a experiência.
- Plataformas **iOS e Android**, **otimizado** para tablets e smartphones modernos e **compatível** com modelos anteriores\*

*\* iPhone 4S / iPad 2, OS7+ (iOS), Android 4+. Versão web disponível para desktop.*





# RANKING TIME AZUL

**ACME**  
CORPORATION

TOTAL

TEMPORADA 1

TEMPORADA 2

TEMPORADA 3

#	JOGADOR	PONTOS
1	RICARDO BRAGA	4550
2	ROBERTO SOUSA	4550
3	TARCILA GOMES SILVA	4550
-----		
16	GIACOMO GILIZZONI	4550
17	PEDRO TORRES	4550
18	RUTE RODRIGUES	4550
19	SILVIA JUNQUEIRA	4550
20	THOMAS AQUINO	4550

VOLTAR

## RANKING

Exibe os participantes que estão no topo do ranking e, num segundo bloco, a posição do participante, junto dos colegas mais próximos.

Dessa forma, estimula-se a competição sadia, sem expor aqueles que estão por último na experiência.

VISITA SURPRESA

# TENTE OUTRA VEZ



**MUITO BEM!  
SEMPRE BOM UM QUEBRA-GELO NA SUA  
ABORDAGEM!**



**NA ETAPA DE INTRODUÇÃO, LEMBRE-SE DE  
COLOCAR OS PONTOS CERTOS, MAS DE FORMA  
LEVE E NÃO IMPOSITIVA.**



**SUA PROPOSTA FOI CORRETA, MAS VOCÊ  
ESQUECEU DE MENCIONAR OS BENEFÍCIOS.**



**NO ENCERRAMENTO, FALTOU COLETAR OU  
CONFIRMAR OS DADOS DE CONTATO. SEM ELES,  
SUA PROPOSTA PODE NUNCA CHEGAR.**



**12 BÔNUS**



**75 DECISÕES**

**FINALIZAR**



## FEEDBACK

Para cada tomada de decisão, o jogo exibe, ao final da situação, um feedback apropriado.

Os feedbacks são contextuais com a resposta dada e são exibidos tanto no sucesso quanto no insucesso da situação.

Eles podem, ainda, ter níveis – como feedbacks para uma resposta perfeita, uma parcial e uma errada.

O tempo que o participante leva para resolver a situação é considerado para um bônus.

**ACME**  
CORPORATION

**DÚVIDAS**

**RECEBA RESPOSTAS  
EM SEU EMAIL**

**CRÍTICAS E  
SUGESTÕES**

**SUA OPINIÃO  
É IMPORTANTE  
PARA NÓS**

**ENVIAR  
SITUAÇÃO**

**ENVIE SUA SUGESTÃO DE  
VISITA. ELA PODE SER  
ESCOLHIDA PARA O  
SIMULADOR!**

**VOLTAR**

## FALE CONOSCO

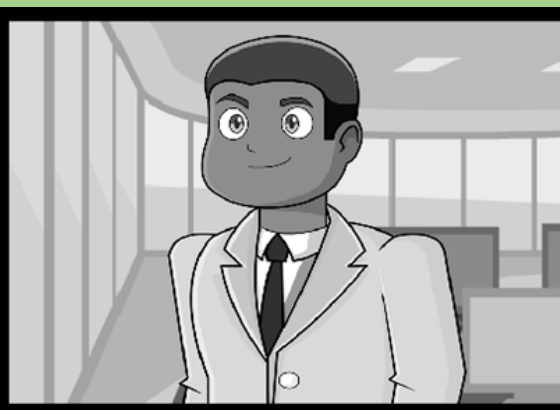
Área específica do menu que leva a diferentes canais de comunicação com o cliente, onde pode enviar inclusive sugestões de situações para o jogo.

Cada botão aciona um diferente endereço de e-mail, para melhor tratamento das informações recebidas.



## SITUAÇÃO 4

# VISITA SURPRESA



**FOI DIFÍCIL CONSEGUIR UMA REUNIÃO COM O SEU ROBERVAL, FAMOSO POR TER UMA AGENDA CHEIA E PERSONALIDADE FORTE.**

**O QUE VOCÊ CONSEGUIU DESCOBRIR COM ALGUNS COLEGAS É QUE O QUE LHE AGRADA SÃO NÚMEROS ESPECÍFICOS E QUE SE UMA PROPOSTA FOR BOA, ELE NÃO VAI PENSAR DUAS VEZES PARA ACEITAR.**

**FIQUE ATENTO E VALORIZE O TEMPO DO SEU FUTURO CLIENTE!**

**COMEÇAR**

## BRIEFING

Antes da situação começar, uma tela de briefing apresenta ao participante o contexto do que irá encontrar.

Dicas e parte da metodologia / processo podem ser resgatados para aumento da aprendizagem.

ALERTA NO  
HOSPITAL



ESCOLHA SUA FALA

**POSSO LHE CONVIDAR PARA UM TESTE?  
O ACESSO É RÁPIDO E TODA A  
EXPERIÊNCIA NÃO LEVA MAIS DO QUE 15  
MINUTOS. PODEMOS MARCAR EM UM FIM  
DE SEMANA TAMBÉM.**

A

B

C



## DECISÃO

No meio de uma situação, algumas decisões terão que ser tomadas.

Cada uma pode ter diferente número de respostas, associadas a diferentes resultados, afetando pontuação, feedback e, o mais importante, o desenvolvimento da própria história.

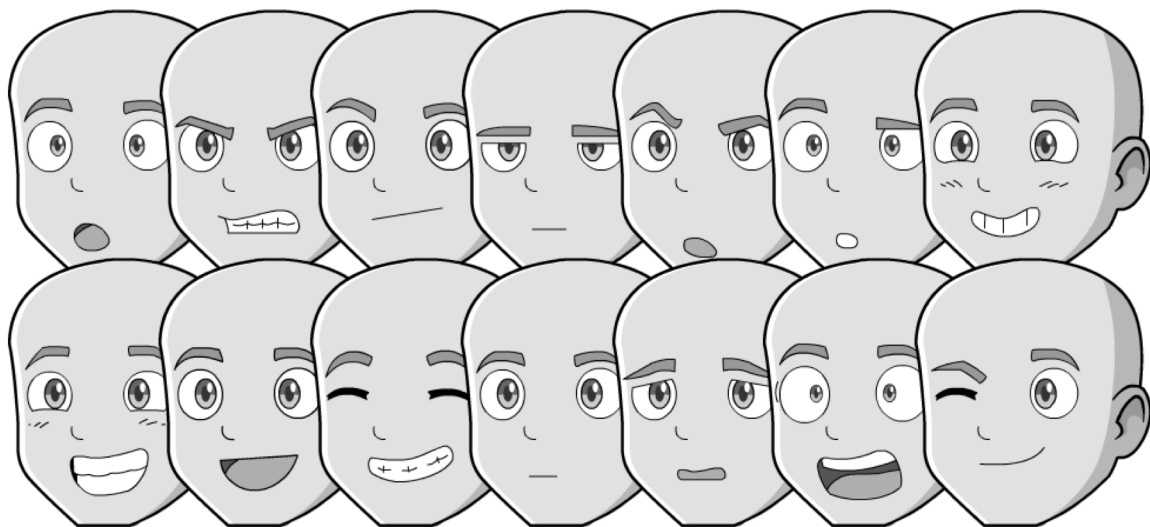
ALERTA NO  
HOSPITAL



**EI, ASSIM FICA MAIS FÁCIL!**

**AQUI ESTÁ O MEU CARTÃO. ME LIGUE NA  
SEXTA, FINAL DE TARDE QUE  
COMBINAMOS.**





## ARTE

Dezenas de opções, entre:

- Tipo físico;
- Acessórios;
- Cabelos e barba;
- Vestimentas;
- Cores.

Resultam em infinitas possibilidades de personagens – além de uma diversidade de cenários adequados ao contexto.

Animações simples, como o piscar e a respiração, dão vida a cena.

Dezenas de opções diferentes de cenários.

# FERRAMENTA ADMINISTRATIVA

The screenshot displays the ACME Corporation administrative interface. The top navigation bar includes the ACME logo, a 'Ranking' tab, a 'Relatórios' dropdown menu, a 'Cadastros' dropdown menu, and a 'Minha conta' dropdown menu. The 'Relatórios' dropdown menu is open, showing options: Times, Usuários, Temporadas, Situações, Admins, Bases de conhecimento, Push notifications, and Editor. The main content area shows a 'Ranking' section with a timestamp 'Calculado em: 27/10/2016 15:01'. Below this is a table with columns for 'Posição', 'CPF', 'Nome', and 'Pontuação'. The table lists 8 participants with their respective scores and progress bars. Above the table, there are filters for 'Temporadas' and 'Todas temporadas', and buttons for 'Mostrar' and 'Gerar .CSV'.

Posição	CPF	Nome	Pontuação
1	[Redacted]	[Redacted]	449
2	[Redacted]	[Redacted]	446
3	[Redacted]	[Redacted]	443
4	[Redacted]	[Redacted]	425
5	[Redacted]	[Redacted]	423
6	[Redacted]	[Redacted]	421
7	[Redacted]	[Redacted]	415
8	[Redacted]	[Redacted]	414

Exibição detalhada e intuitiva de rankings e relatórios, com diversos filtros e ferramentas de exportação para Excel.

Gestão de usuários, com possibilidade de cadastro em lote, assim como desativação em massa.

Envio de notificações *push*, exibidas instantaneamente aos participantes.

Acesso ao editor de situações.

Site e dados protegidos por chave de segurança, com backups diários.

# criação de briefing

Título

[Carregar script](#) [Salvar script](#)

Briefing

Divisão

Visual

[Briefing](#) [Configs Globais](#) [Novo Nó Narrativa](#) [Novo Nó Decisão](#)

# CRIAÇÃO DE VISUAL PADRÃO DO INTERLOCUTOR

Título

[Carregar script](#) [Salvar script](#)

01  Fim  Vitória [Duplicar nó](#) [Apagar nó](#)

Falás **Config Customizadas**

Destino

Emoção  [Apagar](#)


Texto

Quem fala

[+ Nova fala](#)

[Briefing](#) [Config Globais](#) [Novo Nó Narrativa](#) [Novo Nó Decisão](#)

01



# CRIAÇÃO DE NÓS DE DECISÃO

Título

Carregar script

Salvar script

02

Duplicar nó Apagar nó



Escolhas Feedbacks Configs Customizadas

A

Destino da escolha

Nó 01

B

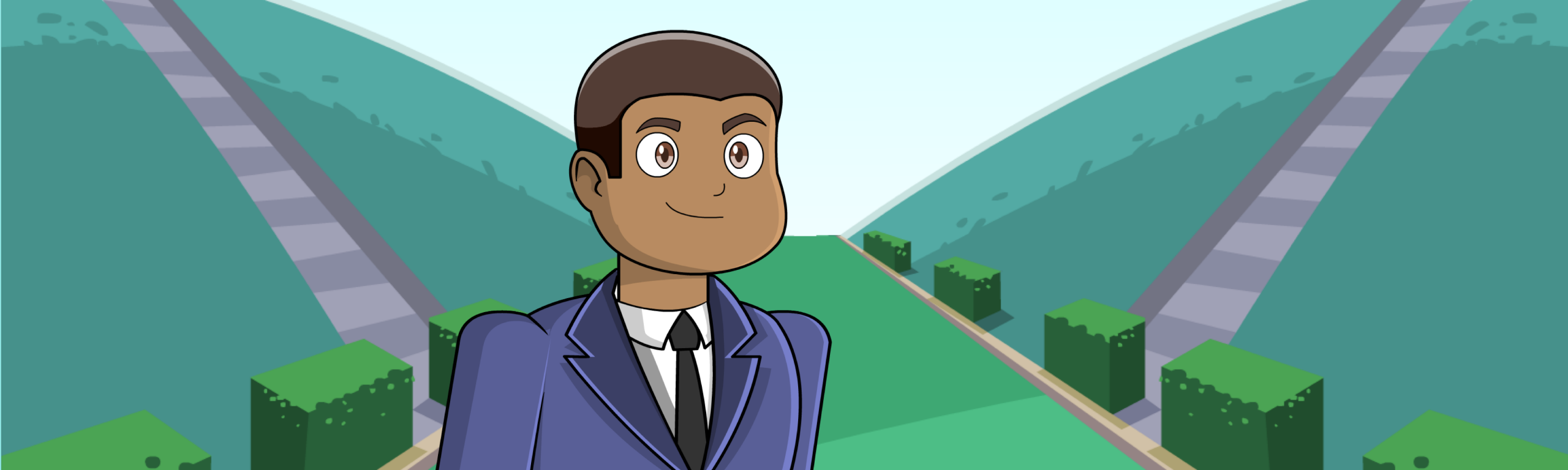
Destino da escolha

Nó 01

C

Destino da escolha

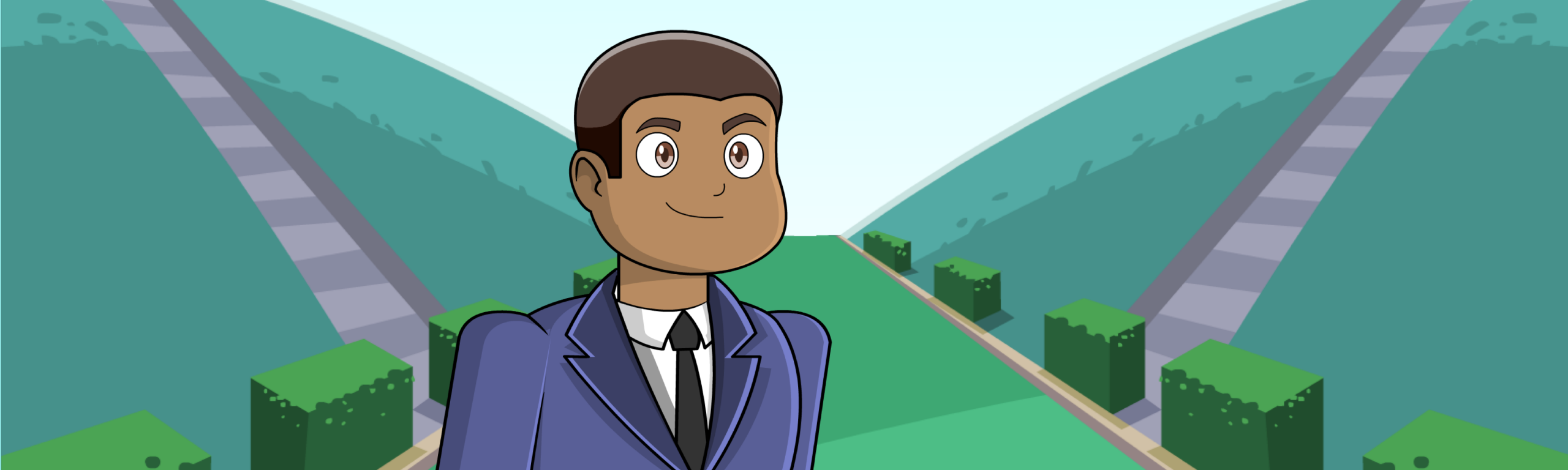
Nó 01



## **POSSIBILIDADES DE USO**

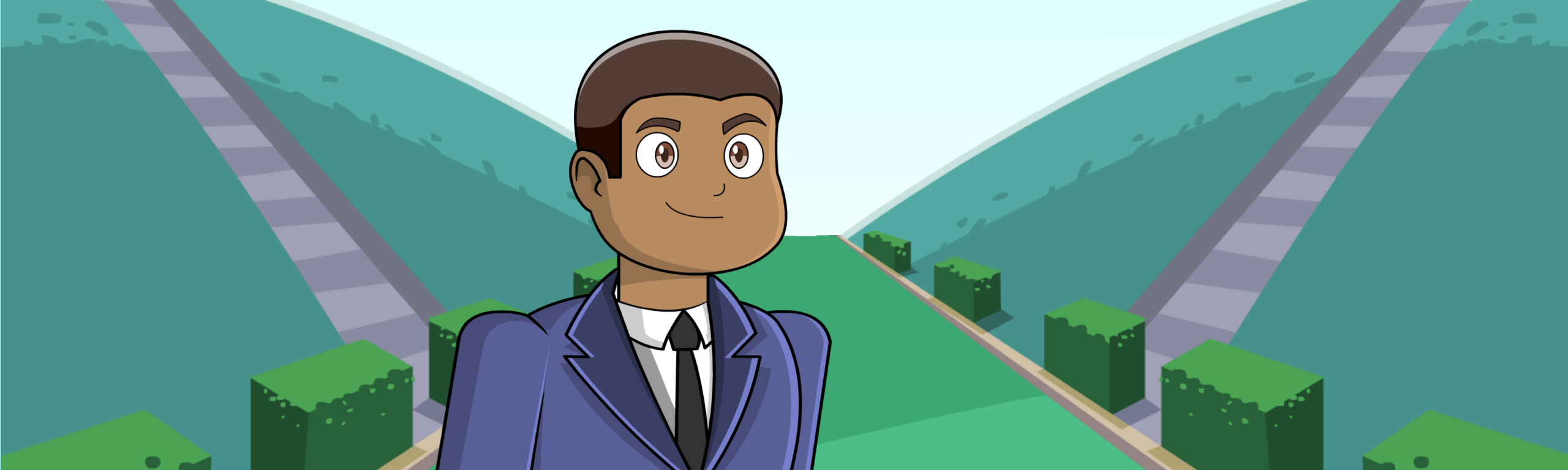
Prospecção de clientes, apresentação de novos produtos e resolução de negociações difíceis –  
Permita que seus jogadores vivenciem, de forma segura, estas e outras situações de **VENDAS**.





## **POSSIBILIDADES DE USO**

O PÓS-VENDA é um desafio tão grande quanto a venda. Deixe que seu time pratique como superar as situações mais complicadas.



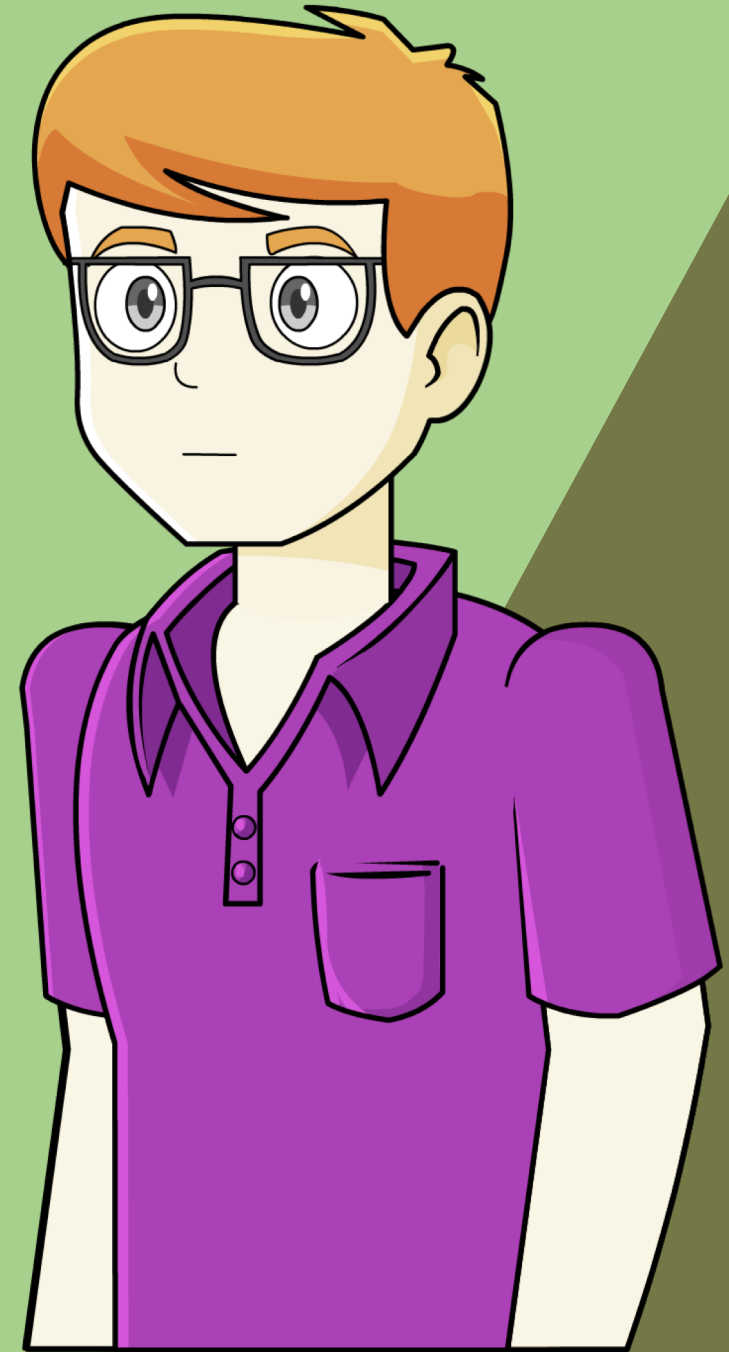
## **POSSIBILIDADES DE USO**

Performance reviews, Feedbacks, Entrevistas e desligamentos são situações sensíveis do ciclo de **GESTÃO DE PESSOAS**.

Ofereça um ambiente controlado para que seus jogadores vivam estes momentos.

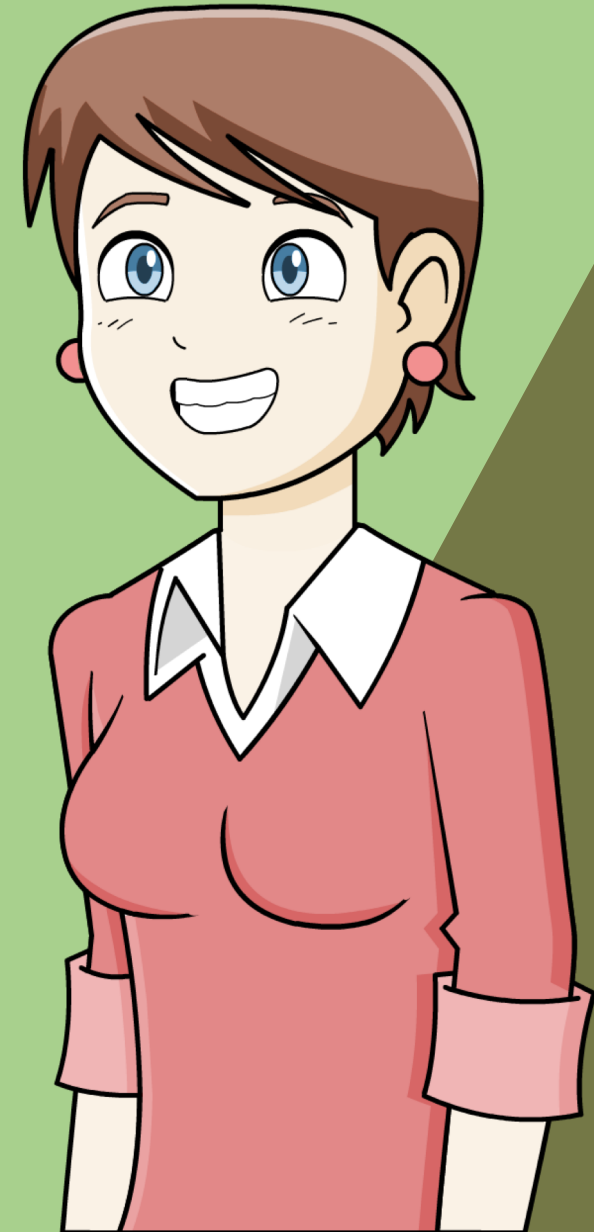
## COMO FUNCIONA

- O gestor define os times e as áreas de conhecimento que serão testadas.
- As situações são criadas, inteiramente pelo cliente via Editor, ou pela equipe Next Level, devidamente revisadas.
- Uma temporada é criada, definindo data de início e término da ação (podendo ter duração variada, de dias a vários meses).
- A forma de distribuição é definida (diária ou não, disponibilizando todo o conteúdo inicialmente, como fases de um game), assim como eventuais restrições de acesso (horários ou dias úteis).
- As situações, áreas e usuários são inseridos na plataforma de administração.



## COMO FUNCIONA

- Os usuários são avisados da forma mais adequada e baixam o game. Usuários temporariamente sem smartphone ou tablet podem jogar via web.
- Os participantes se engajam nas situações apresentadas, lidando com os conteúdos escolhidos e tomando decisões, ganhando pontos pelos seus acertos e feedback em todos os casos, podendo jogar novamente uma situação mal sucedida ou não.
- O ranking se forma com os pontos contabilizados.
- Os gestores acompanham tudo via ferramenta administrativa, descobrindo e avaliando os resultados via relatórios.
- A temporada se encerra e o vencedor é declarado, podendo haver premiação para os melhores.



# PRINCÍPIOS DE GAMIFICAÇÃO

## MANTENHA DIVERTIDO

Arte, som, jogabilidade e roteiro de qualidade destacam a ferramenta das demais.



## MANTENHA SOCIAL

Ranking faz com que os participantes estejam em contato com os outros.



## PROPÓSITO E IMPACTO

Os participantes entendem que o game reforça o conteúdo visto e os ajuda a aplicá-lo na prática.

## RESPEITE SEU RITMO

As sessões de jogo são curtas, respeitando o ritmo de trabalho.

## COLABORAÇÃO

Dinâmica sugere troca de experiência e dicas entre colegas, expandindo a aprendizagem.

## DÊ DIREÇÕES E LIBERTE-OS

O participante decide quando joga, podendo resolver várias fases de uma vez ou uma por dia.

## FEEDBACK RÁPIDO

Cada resposta dada recebe um comentário no instante seguinte.



# INVESTIMENTOS E PRAZOS

## CONTATO: STORYTELLING GAME

Licença de uso:

0-50 usuários: R\$5.000 / setup + R\$5.000 / mês

51-2000 usuários: R\$8.000 / setup + R\$8.000 / mês

2001-5000 usuários: R\$12.000 / setup + R\$12.000 / mês

5001-10000 usuário: R\$18.000 / mês

10001+ usuários: R\$25.000 / mês

- Ferramenta administrativa completa
  - Relatórios, ranking, gestão de usuários / grupos
- Possibilidade de restringir acesso horário / dias úteis
- Número de ações / temporadas ilimitado
- Número de cenários ilimitado
- Criação de cenários por conta do cliente (Editor)
- Hospedagem (servidores Next Level)
- Inserção da marca / cores na interface
- Suporte ao cliente (uso da ferramenta administrativa)

*Prazo de implementação: 6 semanas*

*Setup / instalação: Isento em contratos de 6+ meses.*

*Licença por tempo indeterminado: sob consulta.*

- 
- Next Level: customização e implementação do game e ferramentas, publicação dos apps, consultoria sobre aplicação, hospedagem da plataforma e aplicativos, suporte ao gestor.
  - *Não inclusos: customizações específicas, conteúdo (perguntas e respostas), custos de deslocamento, acompanhamento e condução de treinamentos.*
  - Cliente: prêmios, suporte a utilização (participante), disponibilização, aquisição e distribuição de dispositivos para o jogo, disponibilização dos materiais necessários para a customização visual do app.

# INVESTIMENTOS E PRAZOS

## OPCIONAL: CRIAÇÃO DAS SITUAÇÕES

Criação: R\$920,00 por situação

- Criação de universo ficcional e personagens
- Criação de todas as situações do game
- Validação total do cliente
- Processo de imersão no conteúdo
- Equipe de roteiristas profissionais
- Alta qualidade
- **Valor sujeito a análise de quantidade / complexidade de cada situação**

## OPCIONAL: ARTE CUSTOMIZADA

Criação: sujeito à análise

- Criação de novos cenários específicos
- Criação de acessórios e trajes específicos / temáticos

*Prazo de desenvolvimento: 1 mês.*

- Next Level: customização e implementação do game e ferramentas, publicação dos apps, conteúdo (co-criação com especialistas) – caso contratado, consultoria sobre aplicação, hospedagem da plataforma e aplicativos, suporte ao gestor.
- *Não inclusos: customizações específicas, custos de deslocamento, acompanhamento e condução de treinamentos.*
- Cliente: prêmios, suporte a utilização (participante), disponibilização de especialistas (caso de criação de conteúdo), disponibilização, aquisição e distribuição de dispositivos para o jogo, validação das situações, personagens, histórias, etc. (caso contratado).

# next level

aprendizagem gamificada

15+ anos criando jogos e programas de treinamento de alta qualidade, para um amplo portfolio de clientes.

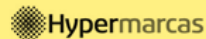


tele.síntese

Ministério da  
Cultura



2 Troféus EGW de melhor jogo nacional,  
3 Bronze em Cannes (2014, 2015),  
prêmio Tele.Síntese 2015 de inovação  
por realidade virtual, prêmios do  
Ministério da Cultura e projetos com  
apoio do CNPq, FAPESP e FINEP.



Johnson & Johnson

HONDA

Nestlé



vivo



Lenovo

NOVARTIS

TIM

SKOL

SAMSUNG

ESPN

P&G

Pierre Fabre

AES Brasil



Cargill

GERDAU

Reckitt Benckiser

Votorantim



contax

Duratex



SEBRAE

instituto  
Coca-Cola Brasil



Bradesco  
Seguros

AVON

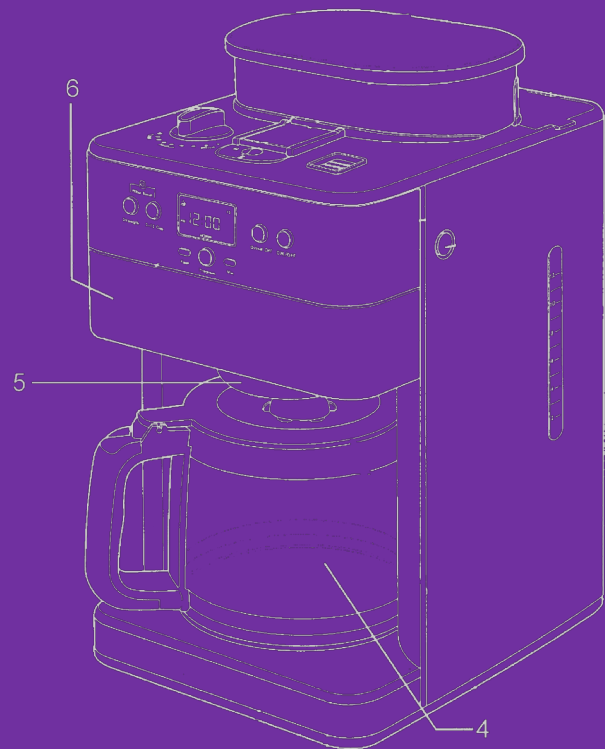
AngloAmerican

RHODIA  
SOLVAY GROUP

NIDERA  
SEMENTES

SulAmérica





+55 11 3259-6116

Av. Angélica, 1761 cj. 101

São Paulo • SP • Brasil

[contato@nextlevelstudios.com.br](mailto:contato@nextlevelstudios.com.br)

[www.nextlevelstudios.com.br](http://www.nextlevelstudios.com.br)

Venha tomar um café com a gente e vamos descobrir como levar sua empresa ao Next Level.