

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?”

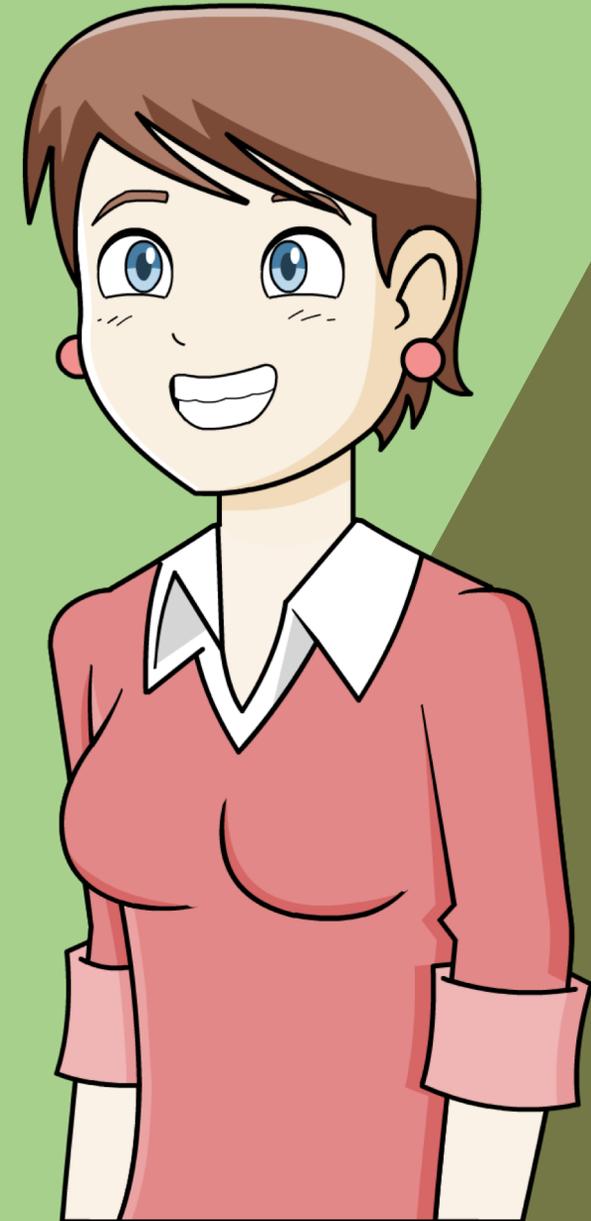
CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

- 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

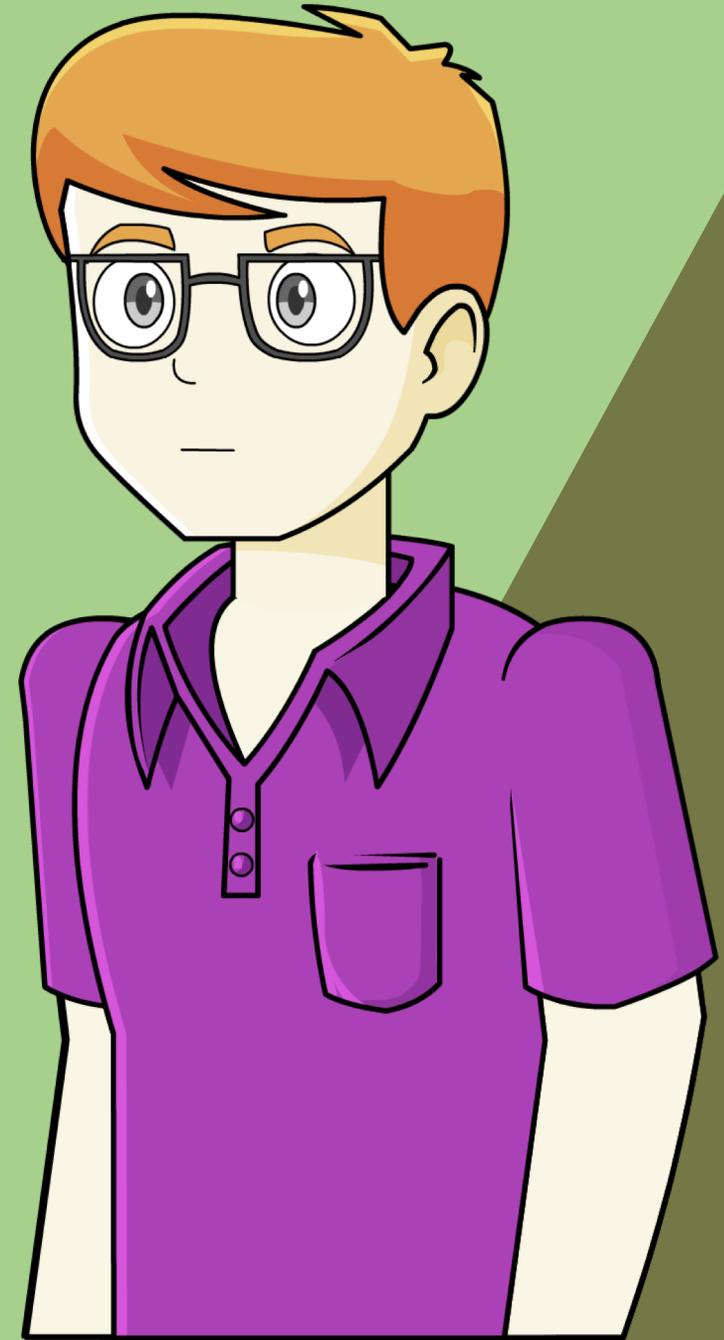
- **Utilização restrita** a dias úteis e/ou horário comercial (opcional).
- Possibilidade de distribuição dos participantes em **grupos**, com conteúdo, rankings e relatórios diferentes para cada grupo.
- Fases do jogo podem ser **diárias** ou **sequenciais** (cada fase superada abrindo a próxima).
- **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

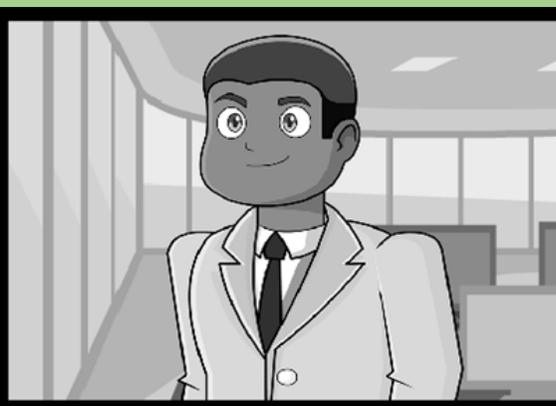
FALE CONOSCO

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.

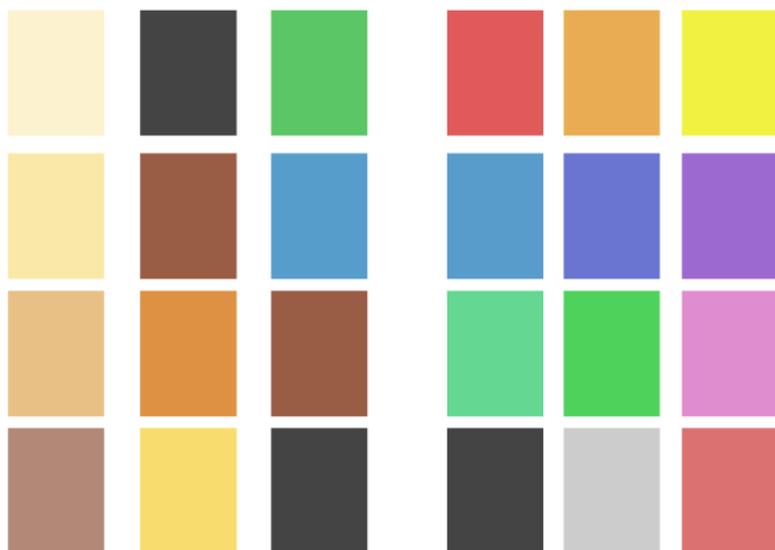
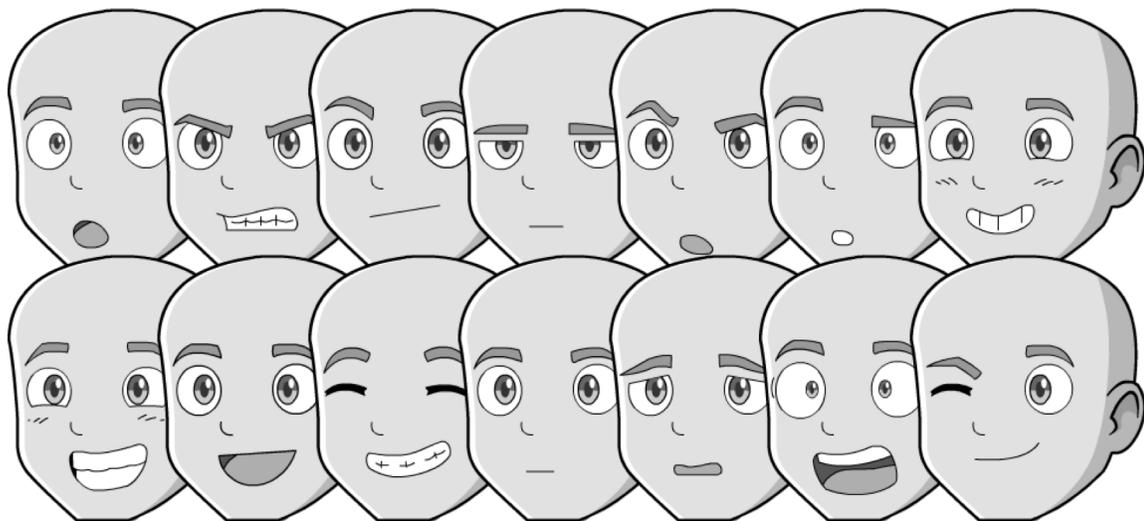
ALERTA NO
HOSPITAL



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' menu, a 'Cadastros' dropdown menu, and a 'Minha conta' link. The 'Cadastros' dropdown menu is open, showing options: Times, Usuários, Temporadas, Situações, Admins, Bases de conhecimento, Push notifications, and Editor. The main content area features 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', along with 'Mostrar' and 'Gerar .CSV' buttons.

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

Falas Config Customizadas

Destino

Emoção Apagar

Texto

Quem fala

+ Nova fala

Briefing Configs 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

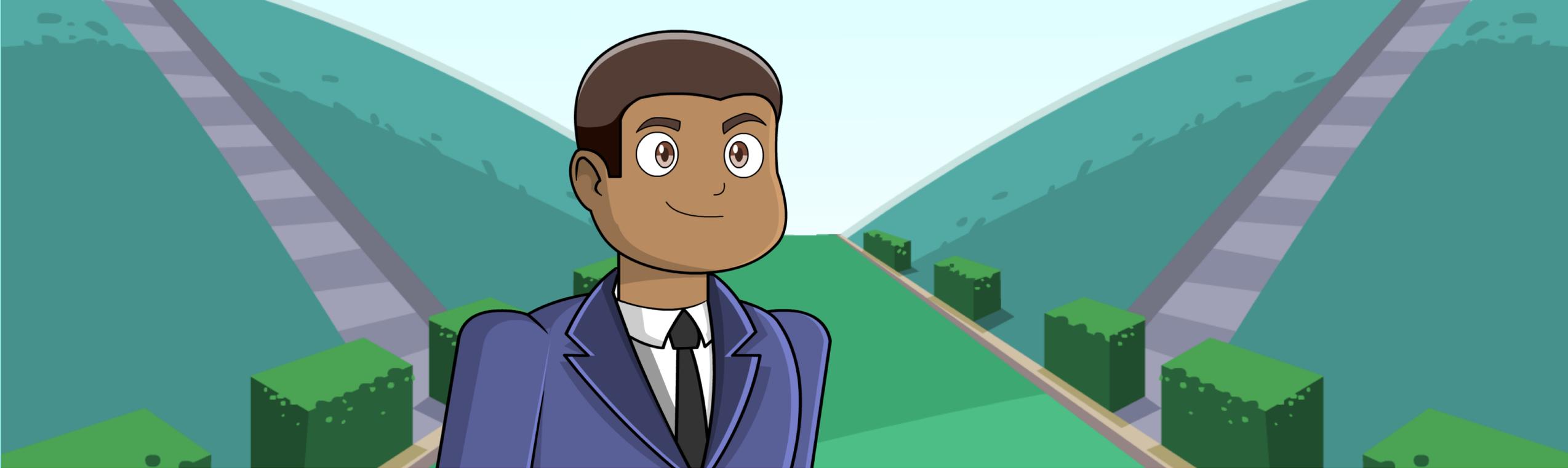
Destino da escolha

Nó 01

C

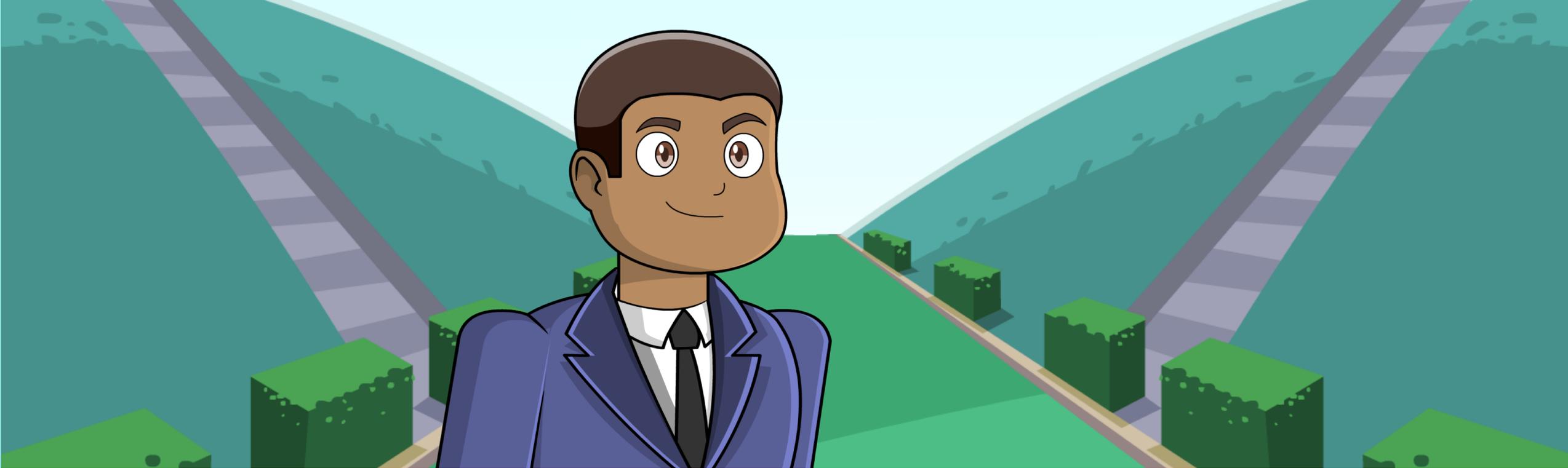
Destino da escolha

Nó 01



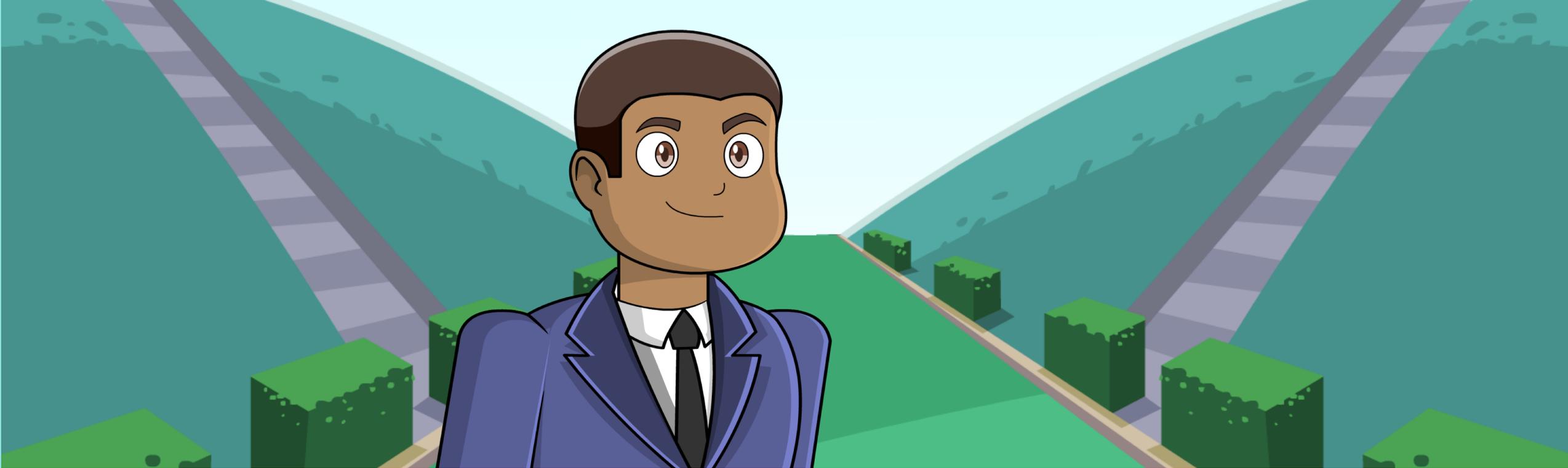
POSSIBILIDADES DE USO

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.



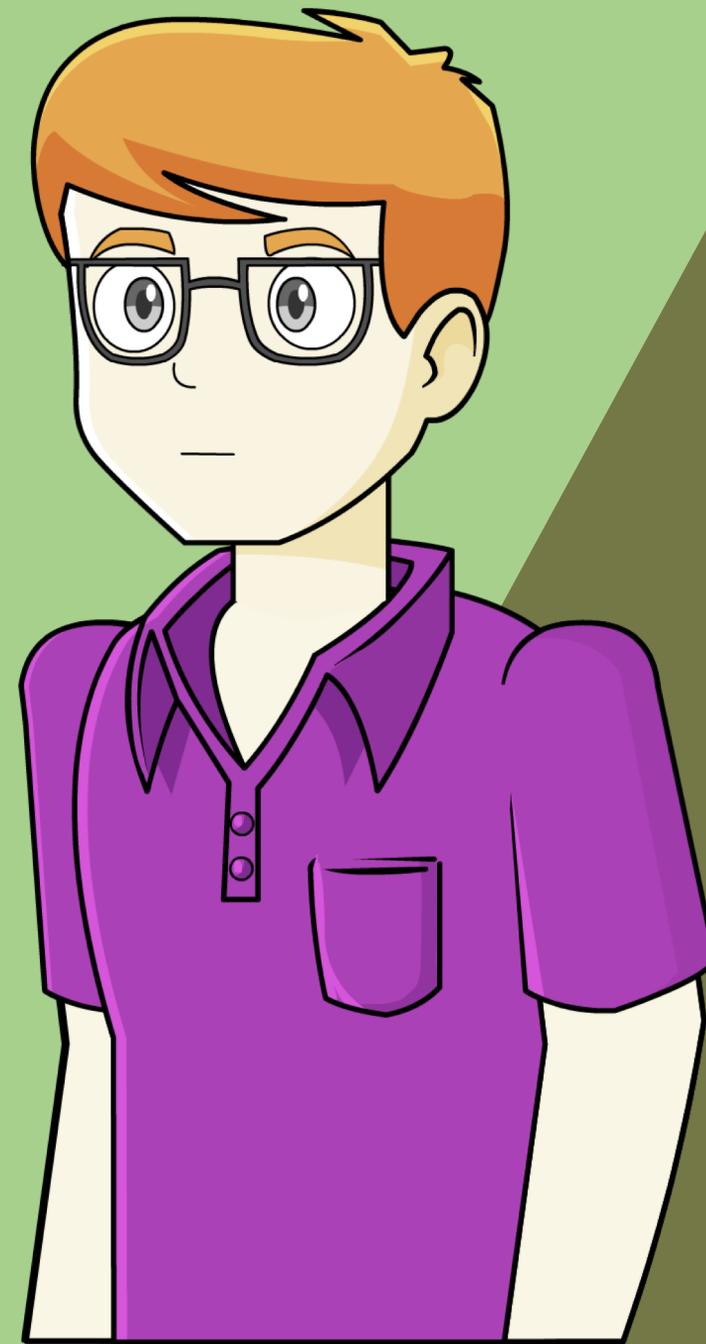
POSSIBILIDADES DE USO

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.

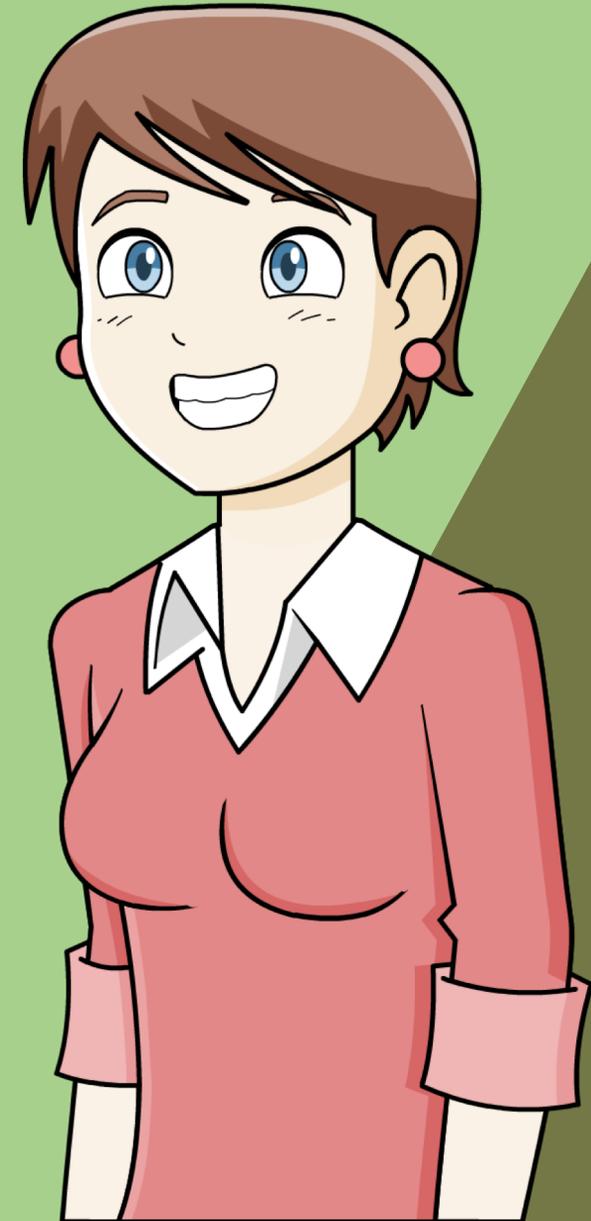
COMO FUNCIONA

- 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.

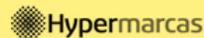


tele.síntese

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



GERDAU

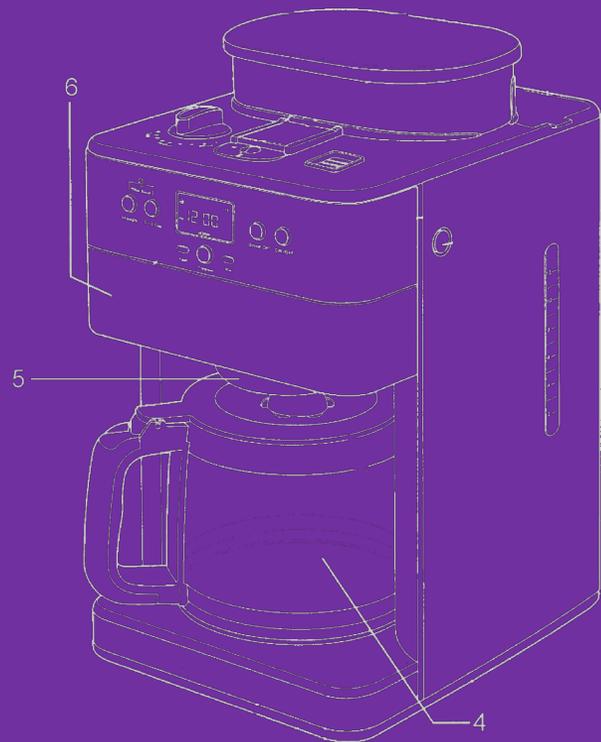


contax



AVON





+55 11 3259-6116

Av. Angélica, 1761 cj. 101

São Paulo • SP • Brasil

contato@nextlevelstudios.com.br

www.nextlevelstudios.com.br

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