



LUDIC

maps

"engaging people through art"

INTRODUÇÃO

IMAGINE...

O QUE FAZEMOS?

OS TEMAS DEVEM SER VIVENCIADOS

REPRESENTAÇÕES VISUAIS

MAPAS DE APRENDIZAGEM

IMAGINE O POTENCIAL DE SUA ORGANIZAÇÃO. . .

*...se cada colaborador pudesse entender
**a força da estratégia,
os objetivos de crescimento
e as prioridades do negócio;***

*...se todos tivessem
**a mesma imagem
mental da empresa**
e concordassem
com as **mesmas
necessidades de
mudanças;***

*...se cada pessoa
vinculasse claramente
**o desempenho
individual ao
resultado global;***

*...se existisse
**clareza na
comunicação**
entre os indivíduos.*



O QUE FAZEMOS ?

Desenvolvemos jogos que, por sua natureza, implicam em transformação da organização.

Estes projetos, pela abrangência ou importância, envolvem mudanças nos modelos de negócios, comportamentais e mobilização de pessoas.

Para unir um grande número de pessoas, crio um produto de aprendizado coletivo chamado Mapa de Aprendizagem.



METODOLOGIA

O ponto focal dessa metodologia é a melhoria do
desempenho.



OS TEMAS DEVEM
SER VIVENCIADOS PELOS
PARTICIPANTES DE FORMA
QUE ELE:



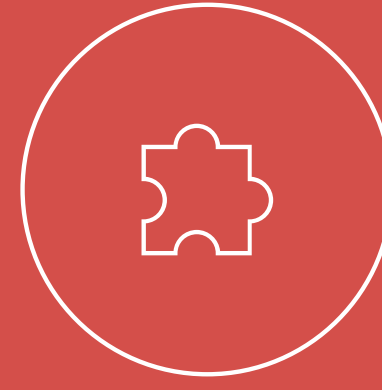
1.
Experimente,
vivencie uma
situação



2.
Examine quais
foram suas atitudes
e comportamentos
e como estes
afetaram
o seu desempenho



3.
Refleta sobre
o que ocorreu
nesta situação



4.
Forme conceitos e
defina como irá
agir da próxima
vez, ou seja como
vai aplicar o que
aprendeu

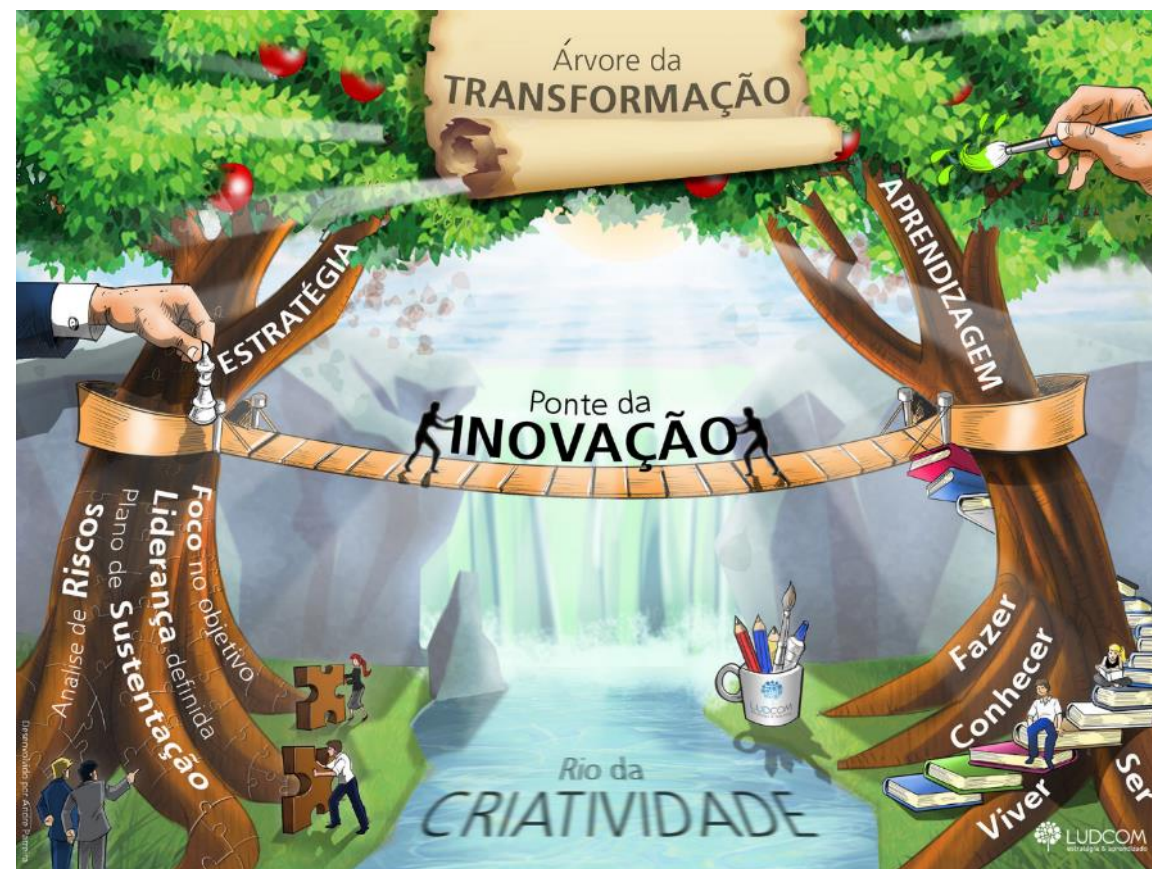
MAPAS DE APRENDIZAGEM

O Mapa de Aprendizagem é um jogo de tabuleiro que possui uma representação gráfica de um conteúdo a ser compartilhado.

Tem como objetivo estimular e facilitar a compreensão do conteúdo específico privilegiando a imagem e não a palavra escrita.

É especialmente eficaz para se promover uma visão sistêmica da organização, ampliando a percepção dos colaboradores quanto à sua própria atuação, vinculando mais claramente o desempenho individual ao resultado global.

Ele proporciona uma maior compreensão sobre a empresa, fazendo uso de uma metáfora ilustrada para apresentar dados, informações e processos de uma determinada organização.



**“Estratégia sem execução não tem sentido.
Execução sem engajamento não existe.”**

POR QUE USAR REPRESENTAÇÕES VISUAIS?

***“ Conte-me e vou esquecer;
Mostre-me, e eu vou lembrar;
Envolve-me, e eu vou entender ”***

Confúcio

*Esse é o princípio do Mapa de Aprendizagem.
Quando se tem uma verdadeira história complexa
para contar, essa técnica ajuda a empresa a
absorver não apenas uma mensagem, mas um
profundo entendimento da organização, do
mercado, das mudanças.*



CASES JOGOS DE TABULEIRO

12 exemplos de mais de 120 projetos desenvolvidos:

MSC

SOLVÍ

SYNGENTA

ZILLO LORENZETTI

PFIZER

HP

CAVO

ITAU SEGUROS

ALBRAS

ALUNORTE

UNILEVER

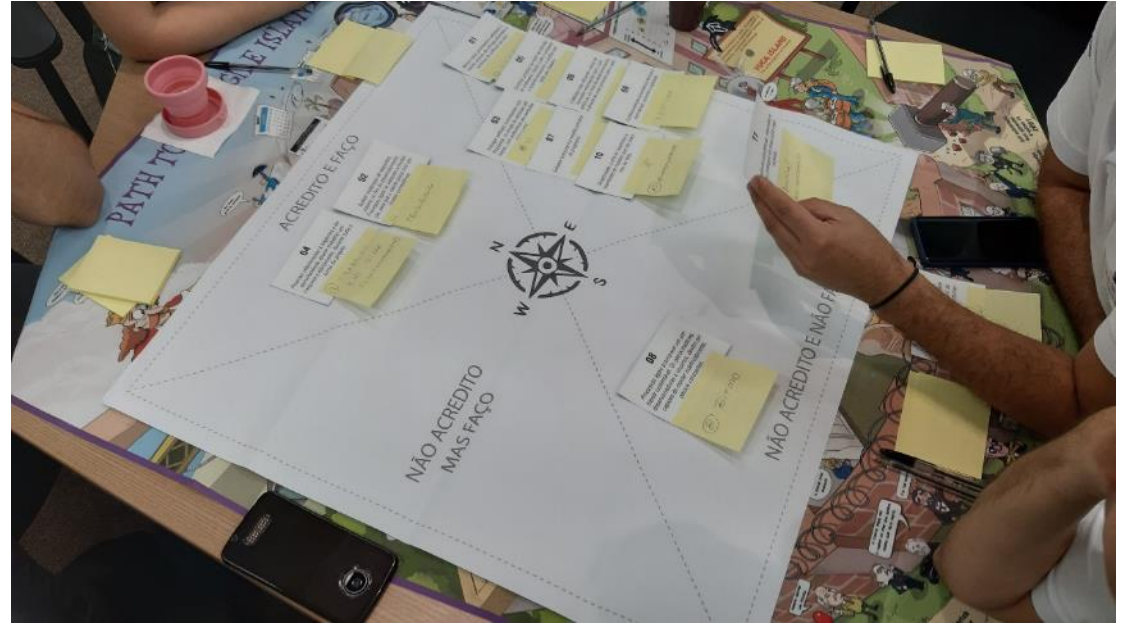


Exemplo de Mapa de Aprendizagem sendo aplicado em grupo



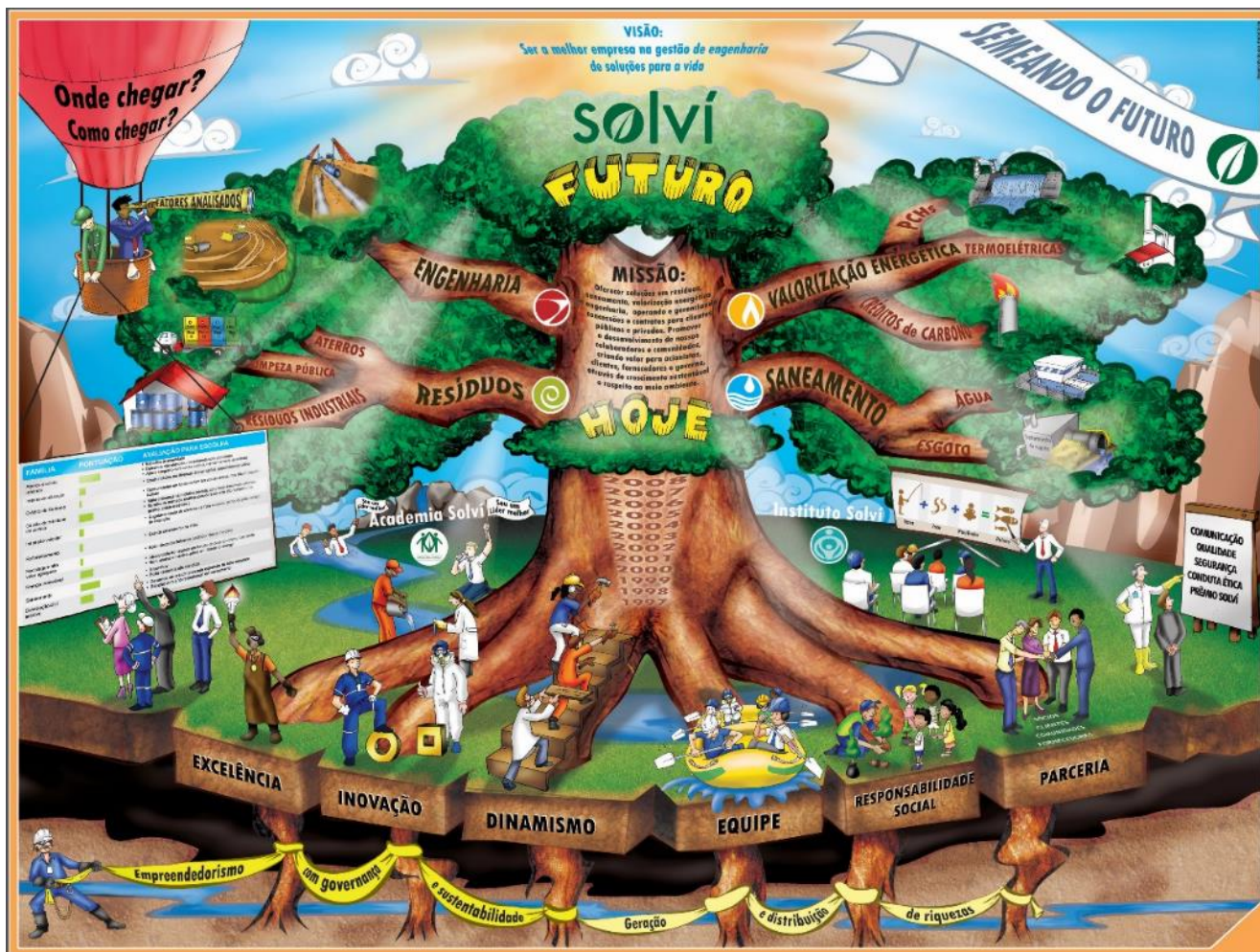


Além da gamificação a ferramenta costuma ser muito utilizada em aulas e palestras.





Capacitação por Mapa de Aprendizagem + Lego Play em Gestão de Projetos AGILE (UNILEVER)

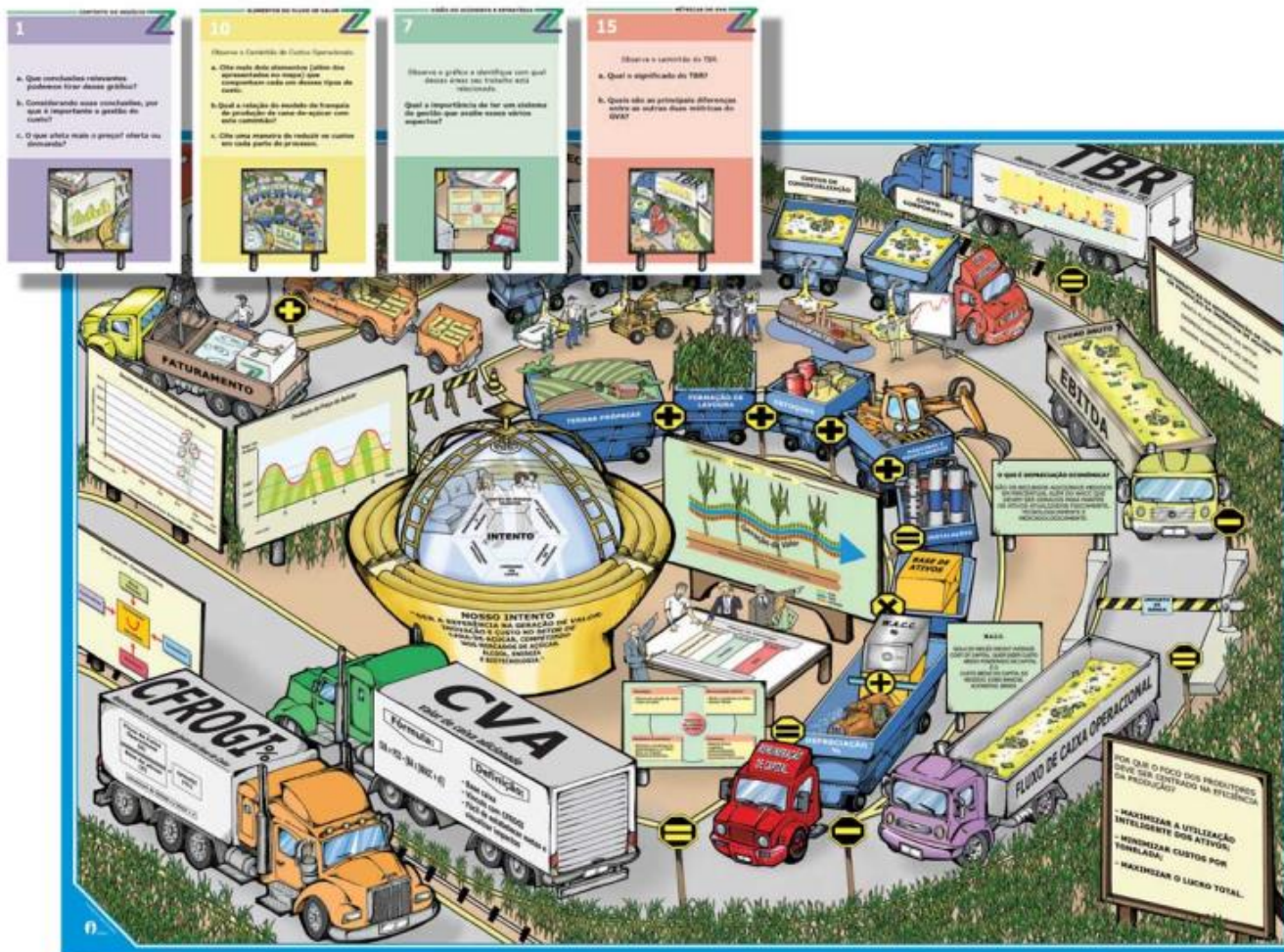


Empresa:
Solvi

Tema: Planejamento Estratégico

Objetivos: Divulgar a estratégia do grupo no mundo todo.

Público Alvo: Todos os gestores das diversas empresas que formam o grupo Solvi



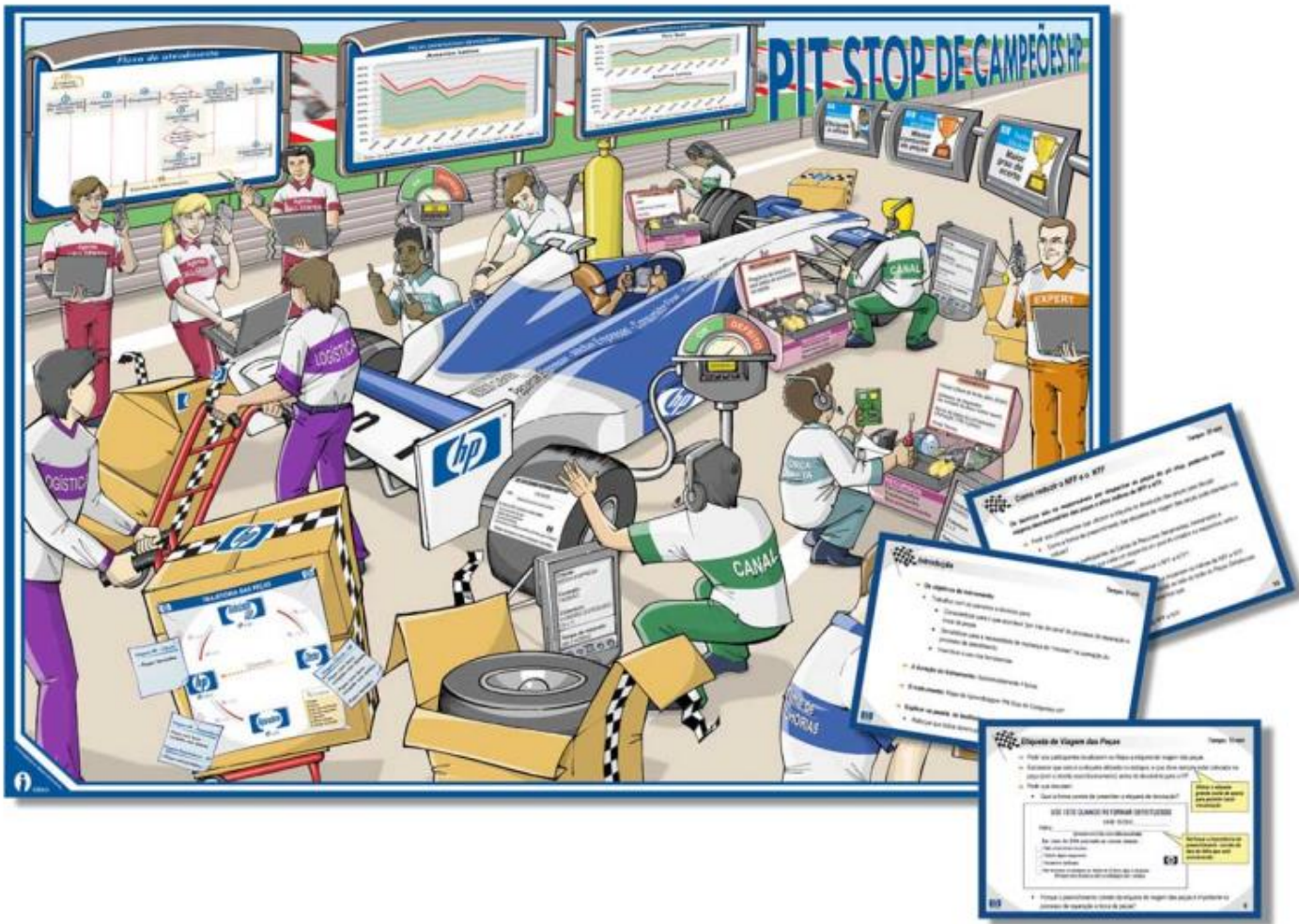
Empresa:

Zillo Lorenzetti

Tema: Gestão Financeira – GVA

Objetivos: Comunicar e ampliar o repertório dos participantes sobre os conceitos de finanças e os mecanismos econômicos envolvidos no processo de Geração de Valor para o Acionista (GVA).

Público Alvo: Diretores e Corpo Gerencial.



Empresa:

HP Services

Tema: Processos

Objetivos: Conscientizar os parceiros e técnicos para a mudança de atitudes e comportamentos no processo de reparo e troca de peças defeituosas esclarecendo os impactos no cliente, parceiros e empresa.

Público Alvo: Todos os colaboradores da área de Customer Support dos países da América Latina.



Empresa:
Cavo

Tema: *Balanced Scorecard*

Objetivos: Disseminar o conceito de BSC, os objetivos da empresa para o ano e possibilitar que cada um perceba sobre como contribuir para resultado no seu dia a dia.

Público Alvo: Todos os colaboradores operacionais.



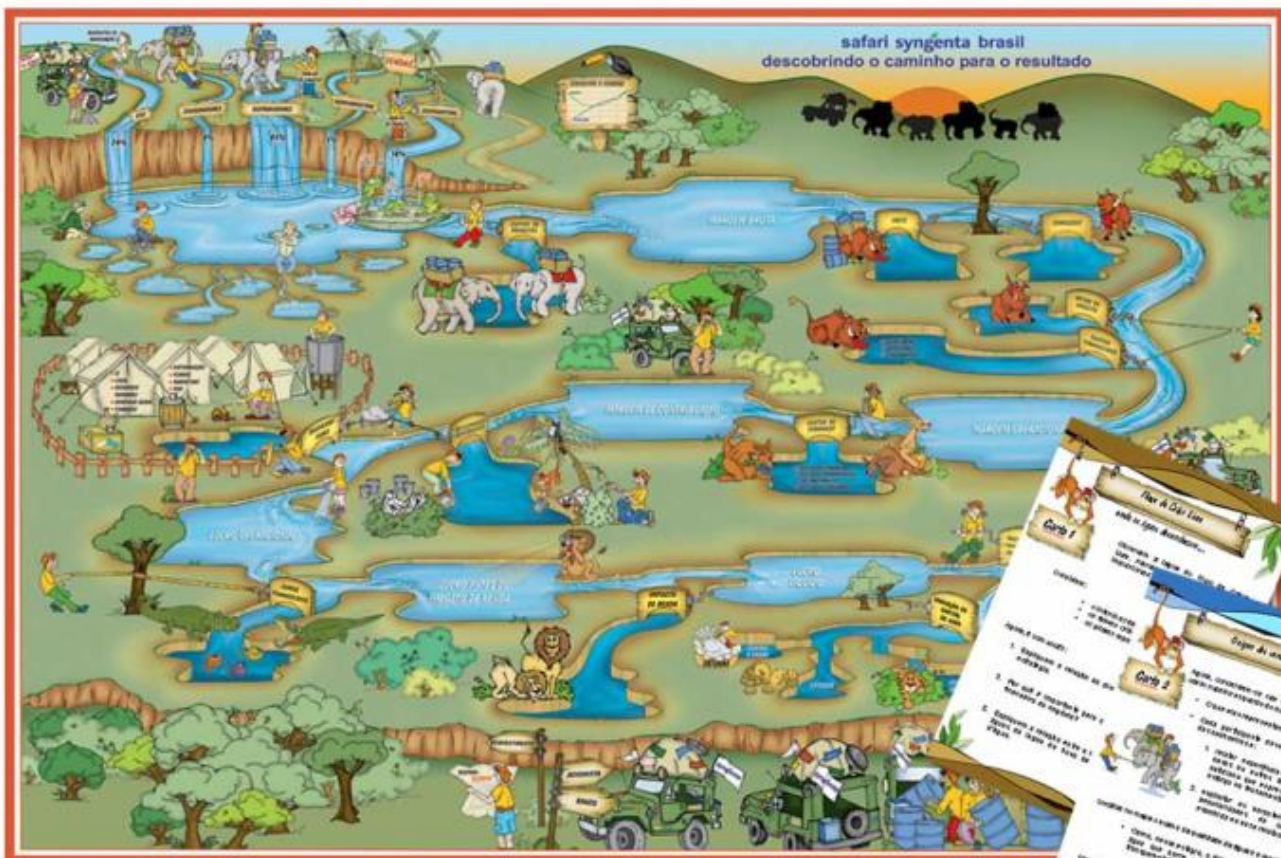
Empresa:

Pfizer

Tema: Liderança

Objetivos: Envolver e conscientizar os colaboradores para a importância das Atitudes de Liderança para o alcance dos objetivos estratégicos da empresa.

Público Alvo: Colaboradores de países da América Latina, Europa e Ásia.



Empresa:
Syngenta

Tema: Fluxo Financeiro

Objetivos: Ampliar o conhecimento dos participantes sobre o fluxo financeiro da empresa, ressaltando a importância do papel do representante de vendas neste processo.

Público Alvo: Representantes de vendas.



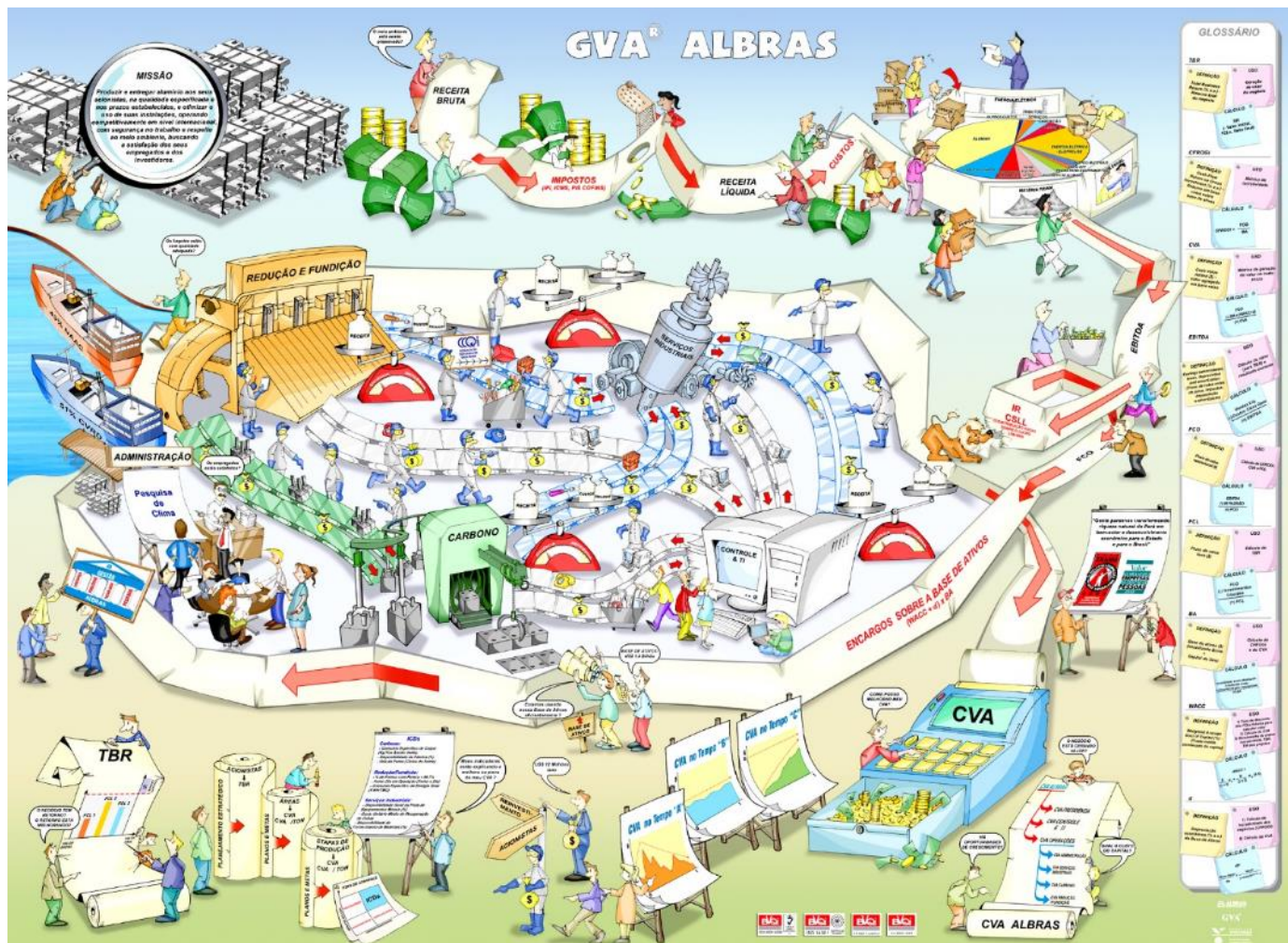
Empresa:

Itaú Seguros

Tema: Posicionamento do negócio

Objetivos: Divulgar o posicionamento do negócio: We Care – Feita para Cuidar de Você

Público Alvo: Todos os colaboradores, corretores e empresas parceiras



Empresa:
Albras

Tema: Gestão Financeira – GVA

Objetivos: Comunicar e ampliar o repertório dos participantes sobre os conceitos de finanças e os mecanismos econômicos envolvidos no processo de Geração de Valor para o Acionista (GVA).

Público Alvo: Diretores e Corpo Gerencial.



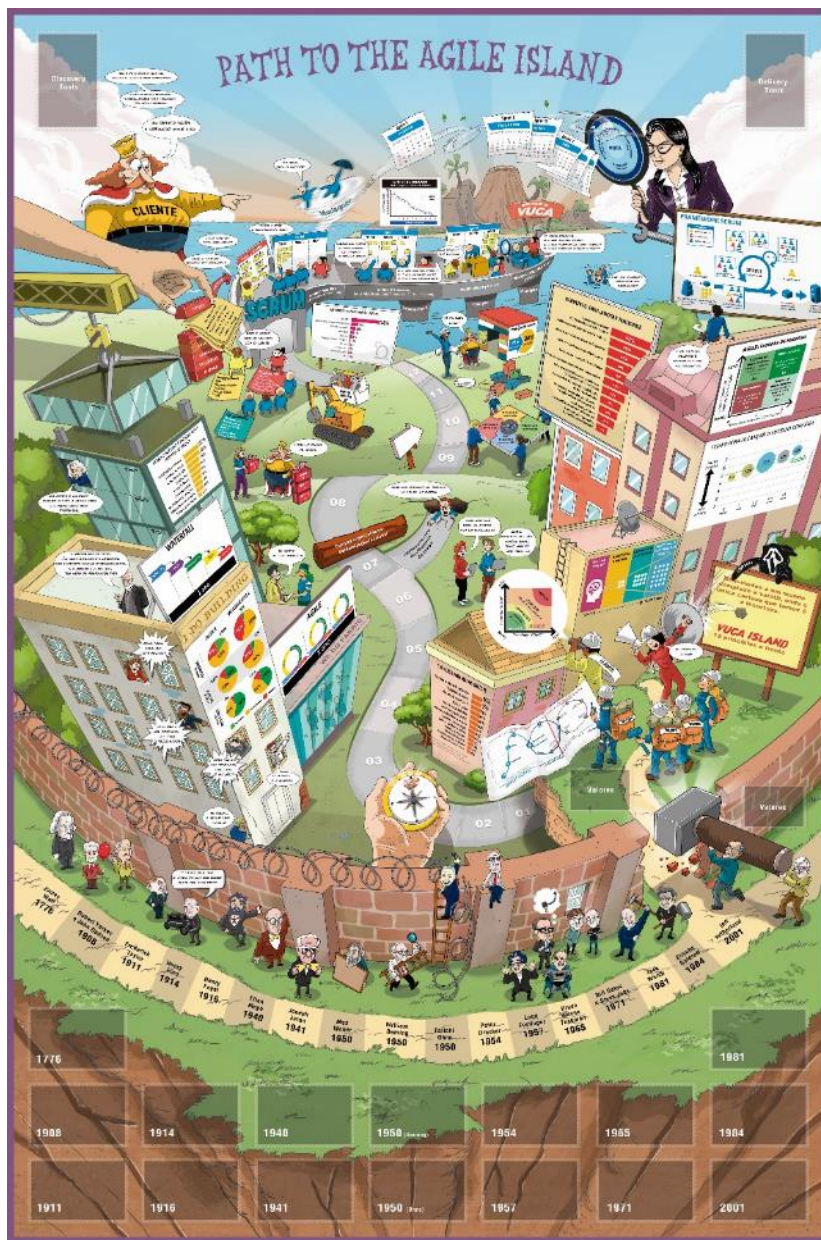
Empresa:

Consultoria AGILEWAY

Tema: Cultura ágil

Objetivos: Entender o processo histórico da gestão, como as organizações funcionavam e porque temos que ter mindset ágil hoje.

Público Alvo: Praticamente qualquer colaborador de uma grande empresa e alunos da fundação Dom Cabral.



Empresa:

Unilever

Tema: *Gestão Ágil de Projetos*

Objetivos: *Capacitar 120 gestores de projetos na metodologia Agile.*

Público Alvo: *Gestores de projetos de diversas áreas da empresa.*

PROJETOS DIGITAIS: André Parreira

A seguir apresento um portfólio antigo de projetos digitais, os quais atuei como Game Designer e Artista 2D, quando trabalhava para uma das primeiras produtoras de games no Brasil: Webcore (2005-2009)

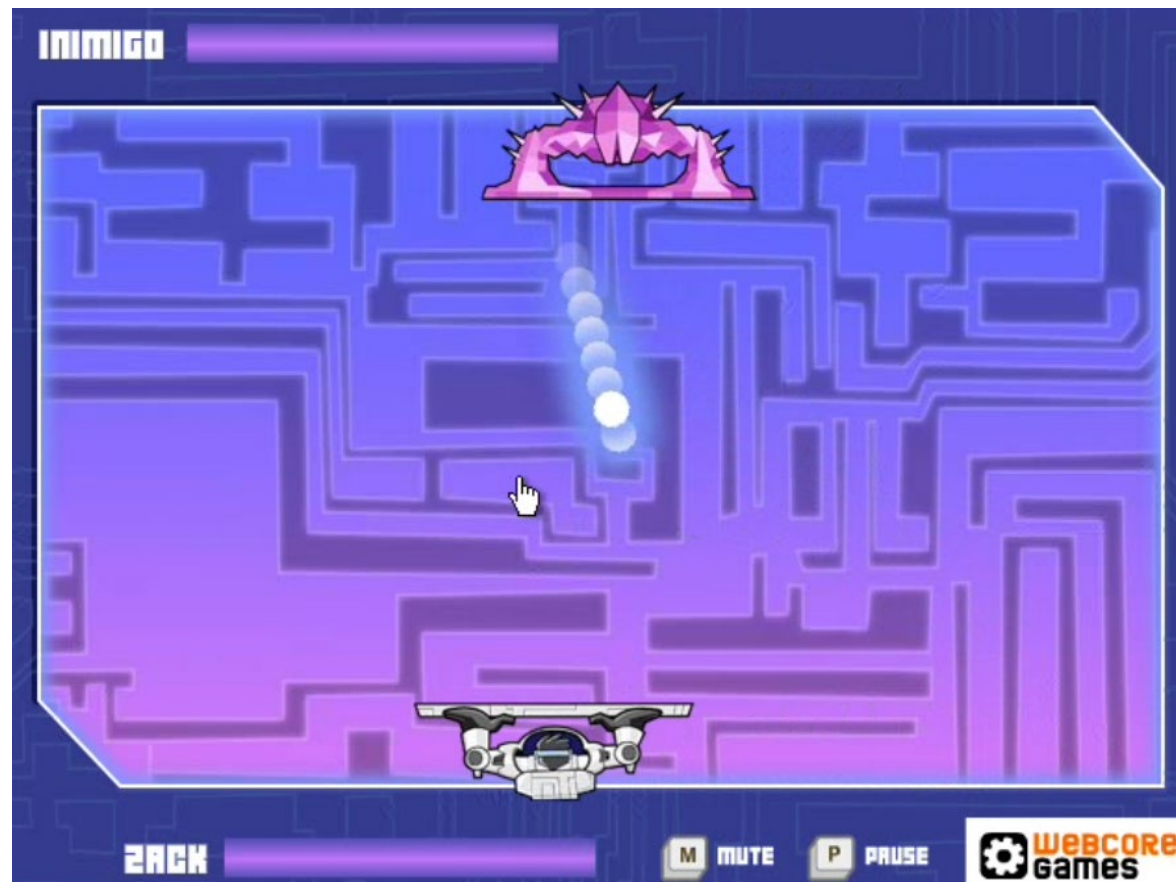


Empresa:

WEBCORE

Tema: Dartanha Catch

Objetivos: O objetivo desse jogo é fazer com que o personagem voe o tempo todo e acumule pontos enquanto pega itens especiais e recarrega o combustível sem encostar nas criaturas.



Empresa:

WEBCORE

Tema: Pingue-pongue futurista

Objetivos: Não pode deixar a bola do inimigo passar por você. O personagem deve rebate-la a todo custo.



Empresa:

WEBCORE

Tema: *Crystal Fairies Quest*

Objetivos: Jogo de plataforma 2D estilo Super Mario Bros. O objetivo é coletar itens mágicos e combater os coletores de fadas.



Empresa:

WEBCORE

Tema: Zack Mall Escape

Objetivos: Jogo de plataforma 2D estilo Super Mario Bros. O objetivo é fugir do robô e desviar dos obstáculos.



Empresa:

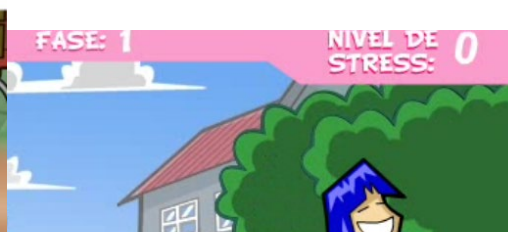
WEBCORE

Tema: Webcore Arcade Pac-Man

Objetivos: Uma recriação do clássico PAC-MAN



INDIQUE A UM AMIGO INSTRUÇÕES SOBRE ADVERGAMES

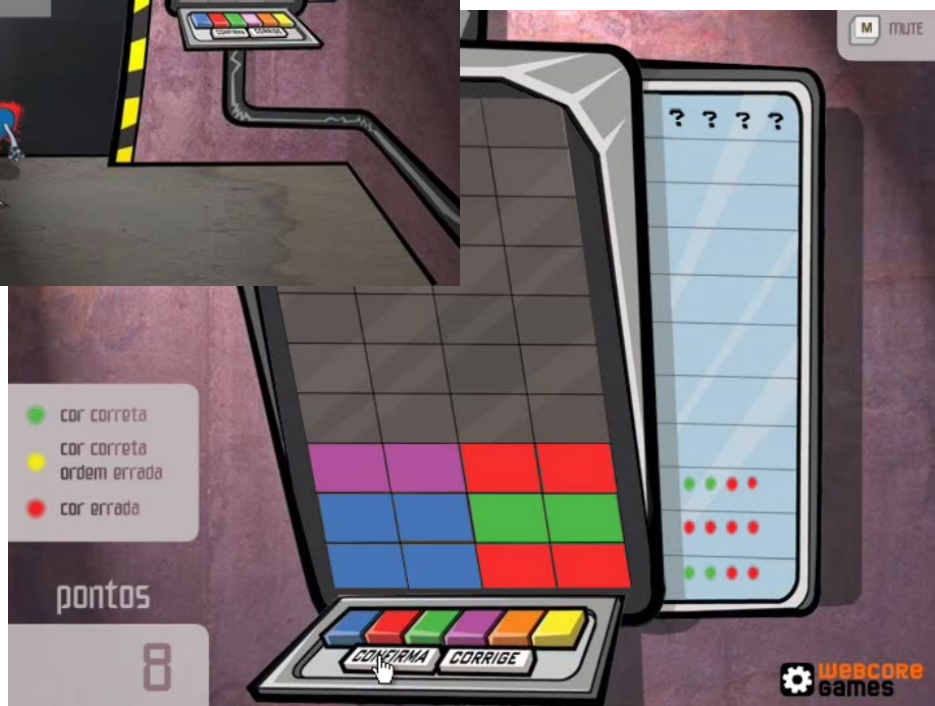


Empresa:

WEBCORE

Tema: Crystal Stress Town

Objetivos: O Objetivo desse jogo é identificar quem são os personagens estressados e usar uma varinha mágica para mudar o humor deles.



Empresa:

WEBCORE

Tema: Zack Security Break

Objetivos: Jogo de lógica que tem como objetivo descobrir a senha que abre a porta eletrônica.

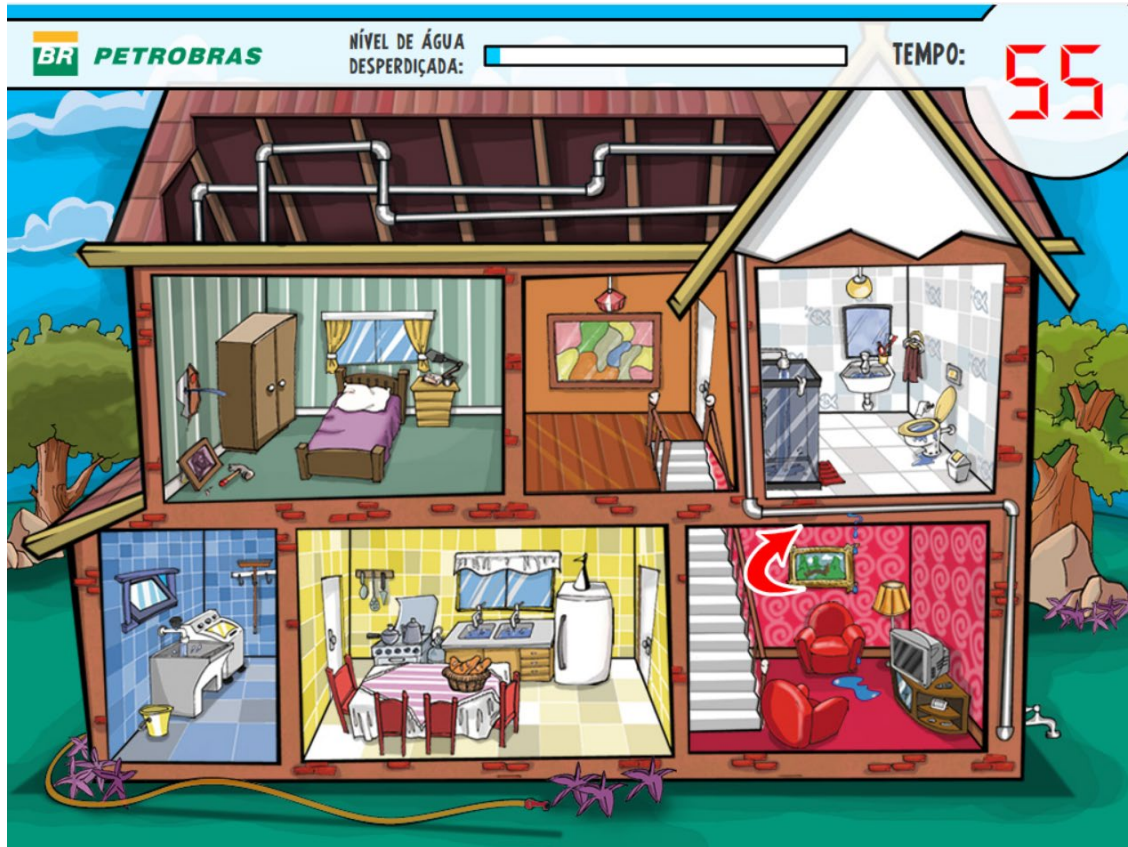


Empresa:

WEBCORE

Tema: Leela

Objetivos: Jogo de plataforma 2D estilo Super Mario Bros. O Objetivo desse game era coletar as notas musicais e formar a canção perfeita. A trilha sonora era da banda paulistana "Leela" e queriam divulgar suas canções.



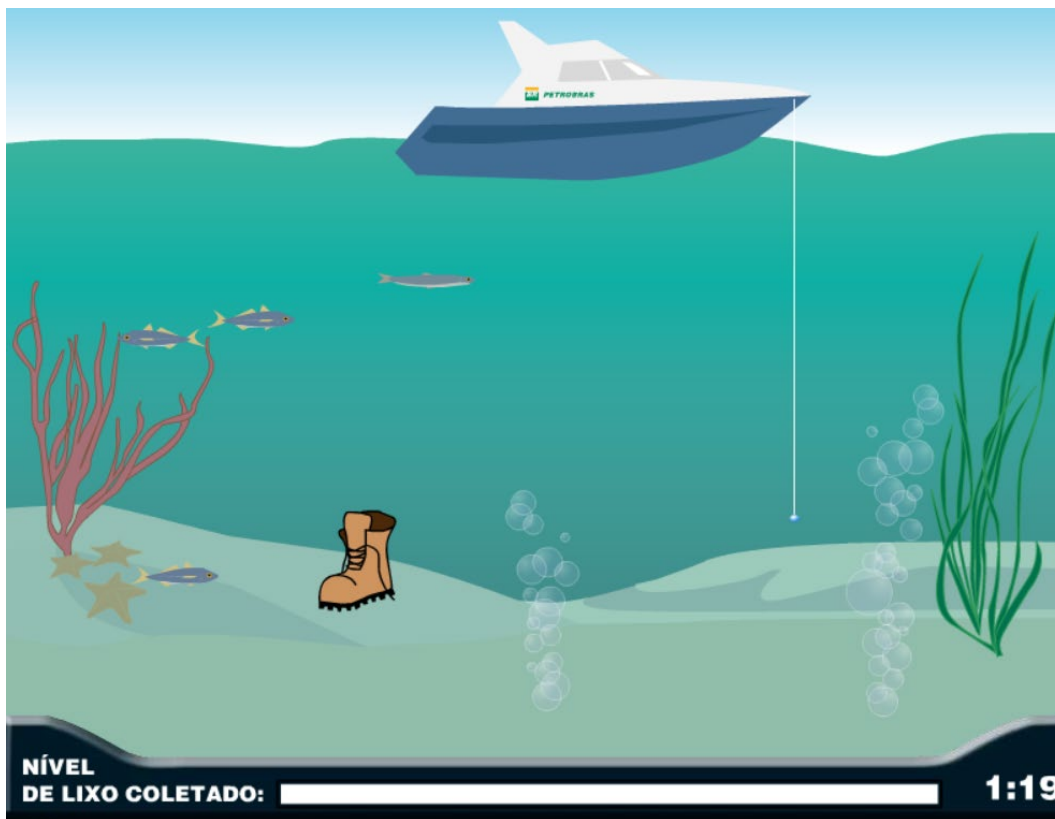
Empresa:

Petrobras

Tema: Programa de conscientização de desperdício de água

Objetivos: conscientização

Público Alvo: Crianças entre 5 – 12 anos



Empresa:

Petrobras

*Tema: Excelência em gestão
Socioambiental*

Objetivos: conscientização

*Público Alvo: Crianças entre 5 – 12
anos*



Empresa:

Correios

Tema: Jogo da memória

Objetivos: aumentar retenção no site

Público Alvo: todos

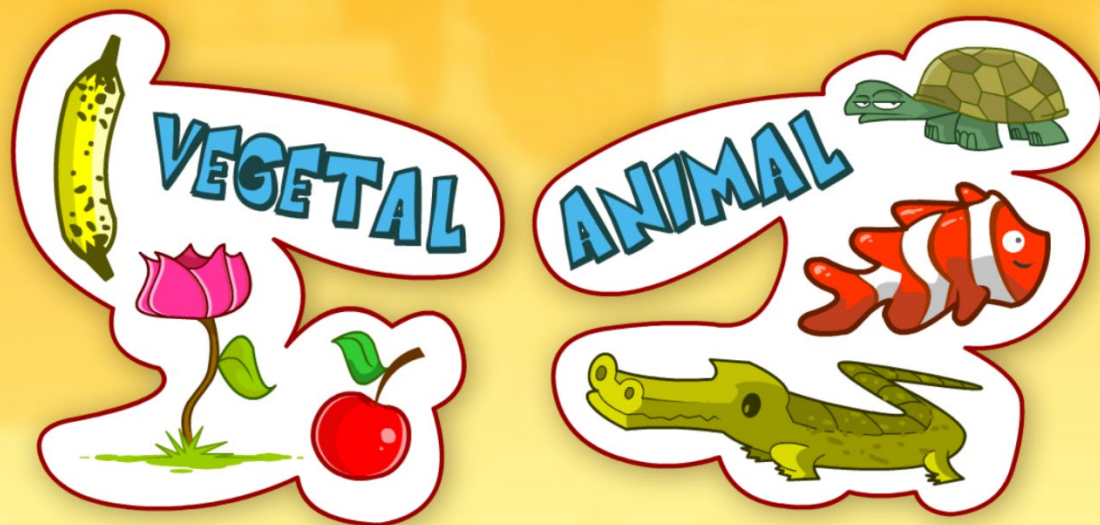


Empresa:
**Exposição Internacional
"Revolução
Genômica"**

Tema: Genética dos Alimentos: Jogo dos pássaros

Objetivos: aborda o processo de seleção natural. No jogo, três participantes posicionados, cada um em uma tela de touchscreen, representados por pássaros com tamanhos de bicos diferentes (pequeno, médio e grande), devem coletar as sementes que aparecem na tela para a sobrevivência do seu personagem.

FAÇA SEU TRANSGÊNICO



ARRASTE O
SEGMENTO DO DNA
PARA A MÁQUINA

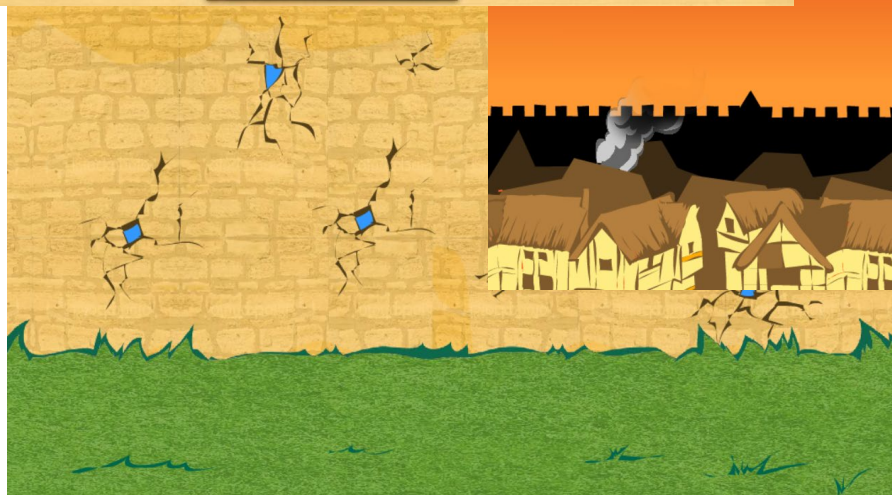
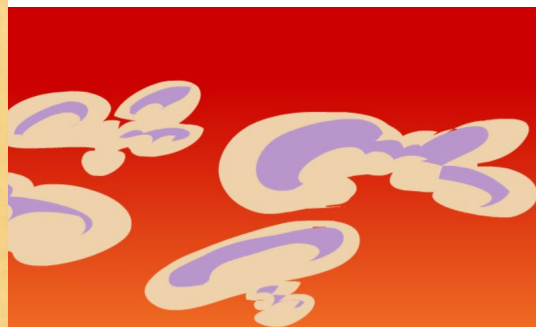


VOLTAR

Empresa:
**Exposição Internacional
"Revolução
Genômica"**

Tema: Genética dos Alimentos:
Combinação de DNA

Objetivos: Aborda o processo de
combinação genética.



Empresa:

Goodyear

*Tema: Genética dos Alimentos:
Combinação de DNA*

Objetivos: Para apresentar as características dos seus novos pneus, a Goodyear convocava os visitantes do site para ajudar a defender o reino de um terrível ataque.

Para isso, os jogadores tinham que realizar 5 tarefas, cada uma relacionada a uma característica dos novos pneus, em um curto espaço de tempo. Conforme o seu desempenho na realização dessas tarefas, serão atribuídos pontos e ao final de todas as tarefas você conhecerá sua pontuação.

REFERÊNCIAS

Softplan

A Softplan é uma das maiores empresas do Brasil no desenvolvimento de softwares de gestão. Atualmente suas soluções estão presentes em todos os estados brasileiros, em países da América Latina e nos Estados Unidos, fazendo a diferença na vida das pessoas. Desde 1990, a companhia atua de modo a tornar a gestão pública e privada no Brasil mais transparente, eficiente e ágil com o uso de tecnologias modernas e inovadoras. Ao longo desses anos, a Softplan se especializou no desenvolvimento e na implantação de softwares de gestão para os segmentos de Justiça, Infraestrutura e Obras, Gestão Pública, Projetos Cofinanciados por Organismos Internacionais e Indústria da Construção. São 26 anos de existência com mais de 1500 colaboradores.

Rodrigo Santos – Diretor de
Novos Negócios e Operações
rodrigo.santos@sotfplan.com.br

YARA - Galvani

Fundada em 1905 para resolver a fome emergente na Europa, hoje, a Yara tem uma presença mundial, com cerca de 15 mil funcionários e vendas para mais de 160 países. No Brasil, possui sede em Porto Alegre e escritório em São Paulo e Paulínia, cinco fábricas de produção e 24 unidades misturadoras de fertilizantes próprias, com presença nos principais polos de produção agrícola. Também possui duas unidades de produção de soluções ambientais, cinco unidades de mineração e duas unidades portuárias próprias

Francisco Junior – Analista de
Planejamento Estratégico
fjunior@galvani.ind.br

Unilever

Unilever é uma multinacional britânica-neerlandesa de bens de consumo. Seus produtos incluem alimentos, bebidas, produtos de limpeza e produtos de higiene pessoal.

Adriana Fukuda - E2E & Project Manager | Home Care - Brasil
Adriana.fukuda@unilever.com

MSC Mediterranean Shipping Company

Líder mundial no transporte de contêineres. A MSC também oferece uma rede integrada de recursos de transporte por estrada, ferrovia e marítimo com alcance em todo o mundo. Com cerca de 1300 colaboradores somente no Brasil e 40 mil no mundo. Foi desenvolvido 6 Mapas de Aprendizagem com temas diversos: Fluxo do Negócio, Serviços Intermodal, Customer Service, Gestão de Carreira, Estilos de Comunicação.

Thiago Lopes – Latim America
Marketing Manager
Thiago.lopes@msc.com



Ludicmaps.com | andré@ludicmaps.com | Tel: +55 (48) 99828-6998
Rodovia José Carlos Daux, número 4150, João Paulo CEP 88050-001 - Salas 1 e 2
Florianópolis - SC