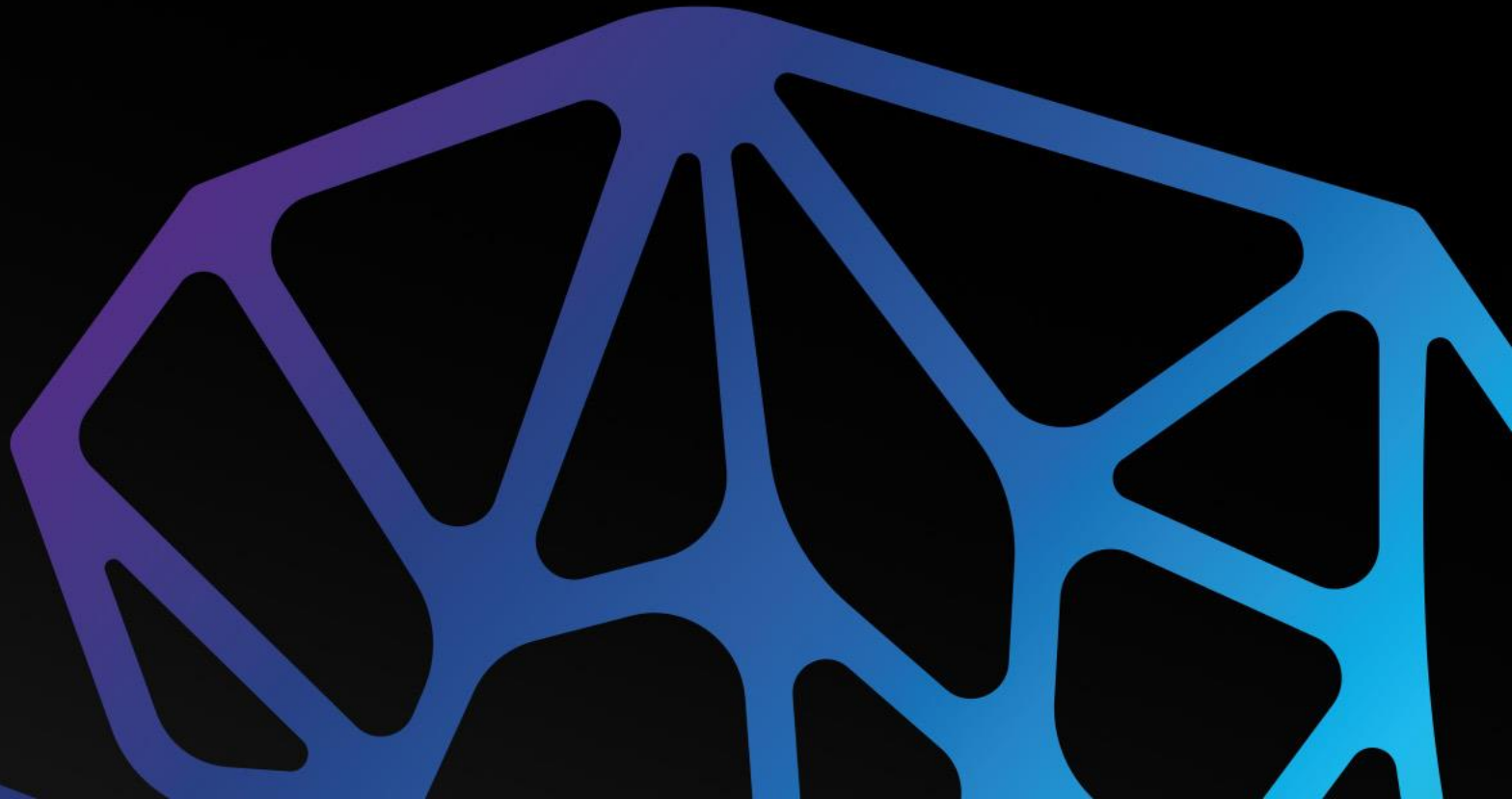




AREA 67



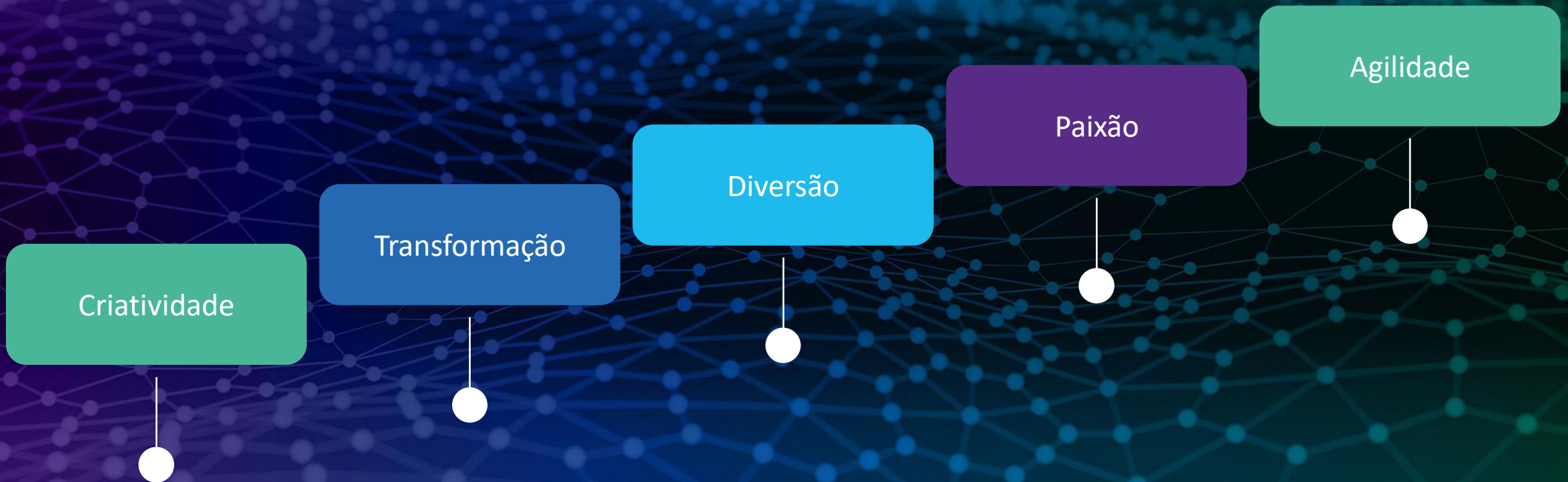


AREA67 GROUP

AREA67 GROUP

PROPÓSITO e VALORES

Transformar pessoas através da criação de uma experiência dinâmica, divertida e inesquecível, seja para clientes, colaboradores e espectadores.





Utilize seu e-mail e senha para acessar o Sistema

 E-mail

O campo e-mail é obrigatório

 Senha

Lembrar meu e-mail

Entrar

[Esqueci minha senha](#)

Gamificate – Plataforma de Gamificação



gamificate

Falta de engajamento dos colaboradores em treinamentos, eventos corporativos e ações de Marketing

Problema

Utilizar elementos de jogo para aumentar o engajamento e a taxa de retenção do conteúdo

Solução

Treinamentos
Eventos Corporativos
Ativações de Marketing
Onboarding
Recrutamento e Seleção
Campanhas de Vendas

Aplicações

+ 2.000 usuários
Disponível em 3 idiomas
Customizável

Destaques

Elementos de Jogo

VOCÊ FOI CONTRATADO!



12) DIAGRAMA ISHIKAWA & MATRIZ CAUSA E EFEITO

Utilizando os dados da Matriz Causa & Efeito, indique o impacto da Potencia

Clique aqui para acessar a Matriz.

Olá, boas vindas à Agência Flo

Nós somos uma empresa de tecnologia, responsável por soluções utilizadas em setores c

Recentemente, desenvolvemos uma tecnologia de IA n

últimos meses, estamos enfrentando um aumento cor

crescimento da empresa, impulsionado pelas ações e

venc

← VOLTAR → PRÓXIMO

LUIS



Moedas 0 Pontos 180

CLASSIFICAÇÃO

2°	João Palma	800
3°	Luis	180
4°	João Palma	0

NÍVEL

Nível 1



BADGES CONQUISTADOS



Aspirante a Belt Definição Definição

Ver todos

● **Storytelling:** cria conexão com as pessoas e torna a jornada mais envolvente.

● **Desafios:** motiva os participantes a se esforçarem cada vez mais para atingir os objetivos.

● **Badges:** feedbacks positivos instantâneos que estimulam os participantes a completar suas tarefas.

● **Sistema de Progressão:** saber que está evoluindo é importante para manter o engajamento.

● **Leaderboard:** alimenta a competição saudável entre os participantes e equipes.

INTRODUCCIÓN

¡Hola bienvenidos!

Eres un equipo de coleccionistas obsesionados con recuperar artículos raros e históricos y, en la actualidad, están buscando rescatar piezas de la "Piedra de Fundación del Equipo Ideal", un artefacto raro que fue destrozado hace cientos de años y tuvo sus fragmentos repartidos por todo el mundo.

Después de décadas de investigación, se les ha informado del posible paradero de cada pieza y ahora tienen pistas sobre cuándo y dónde fueron vistos por última vez. Con eso, ahora pueden usar la máquina del tiempo de la "Agencia Flow" para viajar en el tiempo y restaurar la piedra.

El objetivo del grupo es encontrar estas piezas, restaurar la piedra y absorber los poderes de las competencias del Equipo Ideal, pudiendo así afrontar los desafíos que se avecinan.

[INGRESAR](#)

PEGGY GUGGENHEIM



Tricon
110

Millas
110

CLASIFICACIÓN

1º **Tatiana Pinillos** 110
2º Salvador Galaz 70

NIVEL

JAPÓN, 2020



INSIGNIAS CONQUISTADAS

[ver todo >](#)

[ver disponibles >](#)

ADAPTABILIDAD AL CAMBIO

Nuestra primera parada es en Japón, en el año 2020, donde según información privilegiada, se vio por última vez una de las partes de la "Piedra de Fundación del Equipo Ideal". El escenario actual es caótico debido a una pandemia mundial que puso en jaque la organización de los Juegos Olímpicos que se celebrarían en Tokio ese año.

Es en este escenario donde buscaremos la primera parte de la "Piedra de Fundación del Equipo Ideal", refiriéndose a Adaptabilidad al Cambio.

¿Sabes qué es Adaptabilidad al Cambio? Esta habilidad se asocia con la versatilidad del comportamiento para adaptarse a distintos contextos, situaciones, medios y personas, rápida y adecuadamente. Conducir un grupo en función de la correcta comprensión de los escenarios cambiantes dentro de las políticas de la organización.

Para eso, necesitamos aprender a amoldarse y adaptarse a los cambios, modificar la propia conducta para adaptarse a determinados objetivos cuando surgen dificultades, nuevos datos o cambios en el medio.

Para lograr encontrar la piedra, necesitamos prepararnos para los desafíos que tendremos en la semana. Accede a los contenidos en los enlaces abajo:

[Material de apoyo - Creatividad e innovación](#)

[4 lessons in creativity](#)

[Eres creativo, lo sepas o no](#)

MISIONES CUMPLIDAS

[ver todo >](#)

MISIONES DISPONIBLES



Desafíos Semana 1 - Creatividad e innovación



Desafíos Semana 2 - Creatividad e innovación



Juego de Escape Digital - Creatividad e innovación

[ver todo >](#)

METAS GLOBALES

Partes de Piedras coleccionadas 0% Und 9
Evolución de los Equipos 0% 100 %

MIS METAS

Creatividad e Innovación 30% 100 %
Habilidad de Negociación 60% 100 %
Planeación Estratégica 40% 100 %

INSIGNIAS DISPONIBLES



Piedra: Adaptabilidad al Cambio

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Desafíos Semana 1 - Creatividad e innovación



Medalla olímpica

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Trivia Semana 1 - Creatividad e innovación



Piedra: Innovación

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Desafíos Semana 2 - Creatividad e innovación



Escudo Vikingo

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Trivia Semana 2 - Creatividad e innovación



Piedra: Creatividad

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Juego de Escape Digital - Creatividad e innovación



Pelota de fútbol

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Trivia Semana 3 - Creatividad e innovación



Piedra: Empatía

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Desafíos Semana 4 - Habilidad de negociación



Guitarra eléctrica

0 puntos

CÓMO GANAR:

1 Misiones: Trivia Semana 4 - Habilidad de negociación



- ✓ Gamificação de Treinamento de Competências
- ✓ Criatividade, Negociação e Planejamento Estratégico
- ✓ 9 jogadores (3 equipes)
- ✓ 9 semanas
- ✓ Desafios e Trívias
- ✓ 3 jogos (Escape, RPG e Cartas)

THIAGO



Moedas
0



Códigos
Decifrados
0

CLASSIFICAÇÃO

987° Taiane Ramos da Silva 0
988° **Thiago** 0
989° M.Martins 0

NÍVEL

Básico



Central de Controle

Olá cientista! Este é o setor central do nosso laboratório, onde você terá acesso a equipamentos de última geração e a toda informação que precisa para continuar o processo de codificação do Super DNA. Ao superar cada etapa do processo, novos conteúdos e desafios surgirão e, caso consiga superá-los, você evoluirá até que finalmente conclua o desenvolvimento do Super DNA. Agora é com você!

Fique atento às atividades que aparecem na seção desafios no canto direito inferior de sua central de controle. Você deve atingir no mínimo 400 pontos para poder concorrer à prêmios nos sorteios.

Abaixo você pode acessar os materiais importantes para seu desenvolvimento e assistir ao vídeo que fizemos especialmente para você.

[Clique aqui para acessar a Política da Qualidade](#)

[Clique aqui para acessar a Cartilha DNA Qualidade](#)



METAS GLOBAIS

Sorocaba 1 (SRC)	100%
9%	
Sorocaba 2 (SRC)	100%
13%	
Itu (ITU)	100%
11%	
São Bernardo (SBC)	100%
14%	
Araraquara (ARA)	100%
23%	
Limeira (LIM)	100%
10%	
Eng. Coelho (ECO)	100%
17%	
Sumaré (SUM) / Campinas (CAM)	100%
48%	
Argentina (ARG) / Colômbia (COL)	100%
9%	

DESAFIO 1 - PREVENÇÃO

Nossa primeira etapa para a criação do SUPER DNA passa pela PREVENÇÃO. Olharmos para os nossos processos de forma completa, antevendo problemas, levantando os riscos, e compartilhando as lições aprendidas nos projetos anteriores, principalmente relacionados à qualidade. Dessa forma, quando essa base é feita de forma ainda mais cuidadosa, fica bem mais fácil evitar erros e alcançar a nossa meta.

Veja o vídeo abaixo e [acesse o material clicando aqui](#) antes de iniciar o desafio:



Pontuação máxima: 100 pts

[→ COMEÇAR](#)

BADGES DISPONÍVEIS



Ler pensamento

0 Pontos

Como ganhar:

DESAFIO: Desafio 2 - PESSOAS



Prever o Futuro

0 Pontos

Como ganhar:

DESAFIO: DESAFIO 1 - PREVENÇÃO



Visão Raio-X

0 Pontos

Como ganhar:

DESAFIO: Desafio 4 - PERCEPÇÃO



Super Velocidade

0 Pontos

Como ganhar:

DESAFIO: Desafio 3 - PERFORMANCE



Força

0 Pontos

Como ganhar:

DESAFIO: Desafio 5 - PDCA

- ✓ Gamificação da Semana da Qualidade 2021
- ✓ 5 Ps (Pessoas, Performance, Percepção, Prevenção e PDCA)
- ✓ Conteúdo em vídeos e pdfs
- ✓ 1350 jogadores
- ✓ 9 unidades
- ✓ Multilanguage (PT e ES)
- ✓ 5 Desafios com 5 perguntas cada



THIAGO TESTE



Coins 1.980



Points 250

RANKING

2°	João Palma	800
3°	Thiago Teste	250
4°	Luis	180

LEVEL



ACHIEVEMENTS



Aspirante a Belt

See all

INITIAL DATA

Hi how are you?

Nice to meet you, I'm Tom Bert, the newly promoted analyst to help you on this project. Until last month I was one of the call center operators. I hope I can help you in your mission to reduce the average answer time and the % of callbacks. As soon as I started in my new position, I asked the company's IT area to pull a report with random data of incoming calls over the last 12 months. The database is in this file and has 12.200 random calls answered by the customer service (taken from the population of 300.000 calls received throughout the year). As part of the project an analysis was carried out to ensure the reliability of the analyzed data. By validating the software used, we were able to guarantee that: - The Average Service Time (AST) is accurate and the software's internal clock is calibrated according to the most rigorous standards of time measurement - The callback is easily identified by the software that automatically identifies when it is a call from the same phone number previously identified.

This will be the base file that you should use throughout all the steps.

Are you ready? [Click here to download](#)

Throughout the challenges, you will earn coins and be able to redeem rewards.

["View Awards"](#)

Discover the sections of your dashboard by [clicking here](#).

CHALLENGES

- 1) DMAIC 100pts / 100pts
[See answers](#)
- 2) Sigma Levels 20pts / 100pts
[See answers](#)
- 3) 8 Wastes of Lean 0pts / 400pts
[See answers](#)
- 5) Indicator, Goal and History 20pts / 100pts
[See answers](#)
- 4) DEFINITION 10pts / 10pts
[See answers](#)
- 6) Goal Smart 100pts / 100pts
[See answers](#)
- 7) SIPOC Access
- 8) Inside and Outside Matrix Access
- 9) Contract of Project Access
- 10) MEASUREMENT Access
- 11) Map of Process Access
- 12) Ishikawa Diagram / Cause and Effect Matrix Access
- 13) Effort and Impact Matrix Access

PRIZES AVAILABLE

Knowledge Pill (EAD)



ODL knowledge pill on the Seta platform (10 to 30 minutes)

50.000 Coins
Available quantity 9989

[Redeem](#)

5% Discount + Knowledge Pill



5% discount on any Seta training + Distance Learning Pill on the Seta platform

70.000 Coins
Available quantity 9998

[Redeem](#)

7.5% Discount + Knowledge Pill (EAD)



7.5% discount on any Seta training + Distance Learning Pill on the Seta platform (10 to 30 minutes)

85.000 Coins
Available quantity 9996

10% Discount + Knowledge Pill (EAD)



10% discount on any Seta training + Distance Learning Pill on the Seta platform

100.000 Coins
Available quantity 9998

AVAILABLE BADGES

Belt aspirant



Complete Intro challenges

Definition



Complete the Definition phase challenges

Measurement



Complete the Measure phase challenges

Analysis



Complete the Analysis phase challenges

Improvement



Complete the Improvement phase challenges

Control



Complete the Control phase challenges

Expert in Qualitative tools



Achieve 80% points in Qualitative tool challenges

Expert in Quantitative tools



Achieve 80% points in Quantitative tool challenges

✓ Gamificação de Treinamento de 6Sigma

✓ Aprox. 1.000 usuários em 18 meses

✓ Story Telling envolvente

✓ 35 Desafios

✓ Multilanguage (PT, ES e EN)

Depoimentos



Filipe Carvalho

Project Manager - SETA

"Com o uso da plataforma gamificada da GAMIFICATE a Seta vem oferecendo uma melhor experiência de aprendizado para os nossos clientes. Conseguimos enriquecer as nossas capacitações e aprimorar o engajamento dos participantes através dos desafios. Os feedbacks são incríveis!"

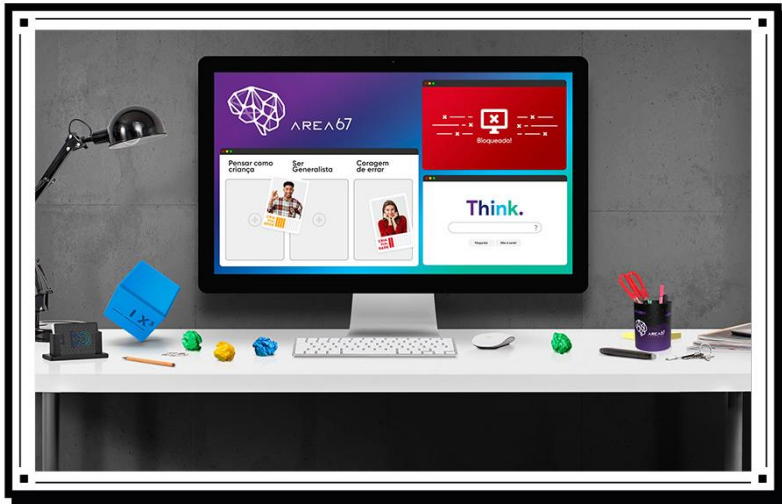


Bruno Stella

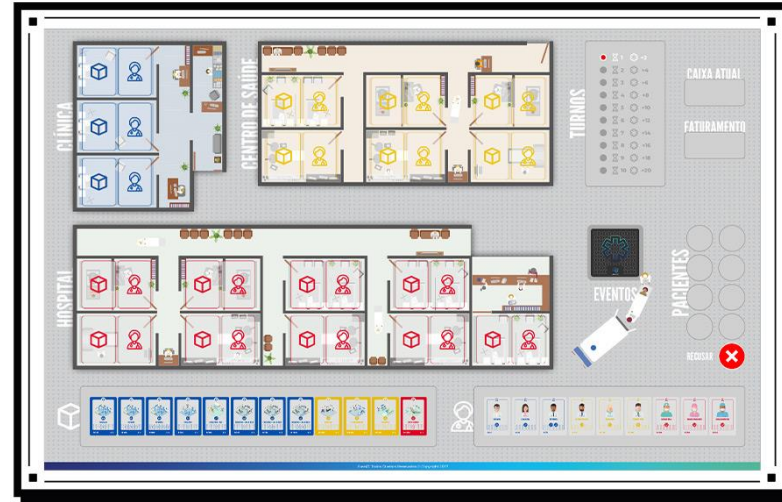
Quality Management System Engineer - ZF

"Gostaria de agradecer à equipe da GAMIFICATE pelo excelente trabalho realizado em conjunto com nossa empresa. Um projeto que começou pequeno, apenas para nossa planta do Brasil, mas que acabou se estendendo para todas as 8 plantas da empresa no Brasil, Estados Unidos, México e Canadá. O serviço prestado sempre foi de excelência, com muita flexibilidade e velocidade no atendimento de nossas solicitações. A plataforma online realmente elevou o nosso evento a um outro nível."

Outras soluções



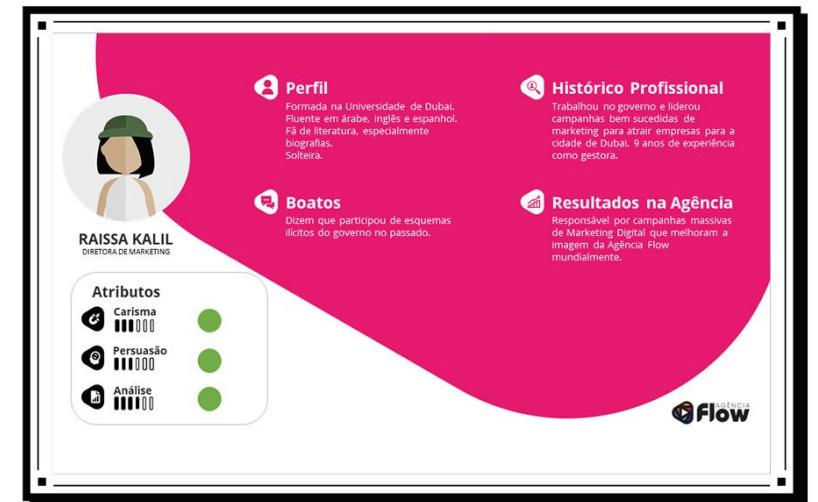
Os Divergentes



Ministério da Saúde



Falkenauge – Apocalipse Zumbi



Executivo do Ano

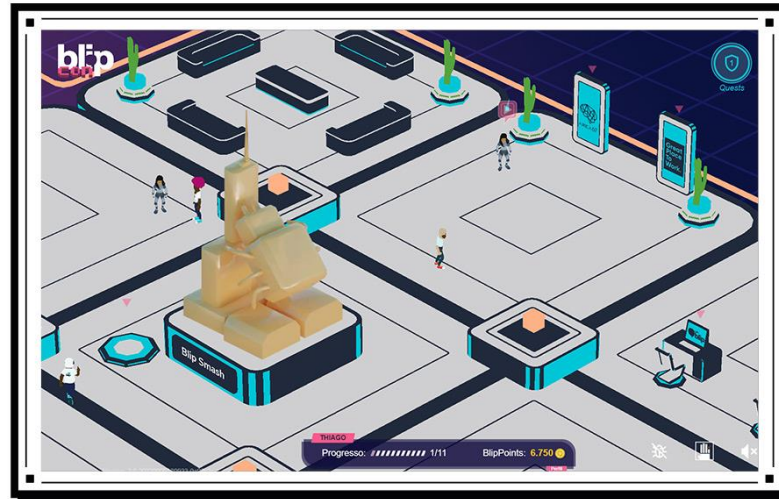
Outras soluções



Flow

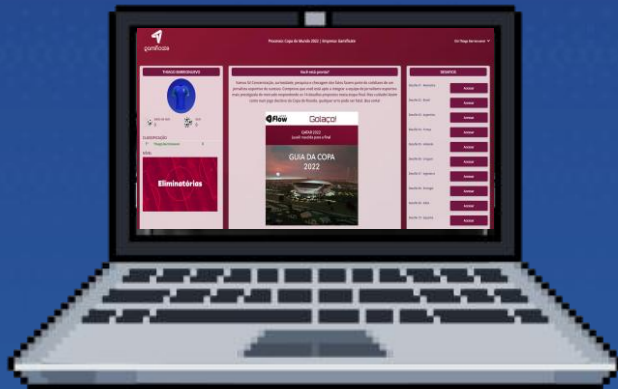


Falkenauge – Sobrevivência



Jogo Exclusivo

★ ★ Bônus – Gamificate



REDUÇÃO DE **15%** NA
CONTRATAÇÃO DA
PLATAFORMA*

CONTINUE?



**Válido para compras até dia 30/Novembro*

O **aprendizado** pode ser mais divertido, efetivo e duradouro quando vem através de uma **experiência** dinâmica, imersiva, engajadora e **transformadora**.



+55 11 98123 9290



www.area67group.com



+351 912 640 114



contato@area67group.com



+34 611 221 949



Clique para visitar nossas redes sociais

