



# RCKT NEWS

## *Gamers:*

*Onde vivem? O que comem? Como se reproduzem?*

---

### Here and now

- ✘ O que antes era considerado como somente um hobby hoje é não só uma grande fonte de trabalhos e destaque, mas também um nicho para investimento. Com consumidores cada vez mais exigentes, os Gamers, ou jogadores de videogame giram sua própria economia, e também são responsáveis pelo estímulo de profissionais cada vez mais ágeis e ligados à tecnologia.
- ✘ E o gosto pelos jogos influencia diretamente na maneira como lidam e se relacionam com os desafios apresentados no dia a dia da empresa e, pensando nisso, processos de gamificação tornam-se cada vez mais comuns e utilizados em estratégias de treinamento e seleção.
- ✘ Na edição desse mês da RCKT NEWS vamos conhecer um pouco mais desse grupo que fez do lazer uma estratégia de mercado e também um processo fundamental.



# Conteúdos

 	Gamers & marcas .....	Pág 03
 	Jogos empresariais .....	Pág 04
 	Gamificação corporativa .....	Pág 06

## GAMERS & MARCAS

Cada vez mais é fundamental para as marcas criar um valor real para seus clientes e, para que isso seja possível, é fundamental que esteja constantemente atualizado, o público gamer busca conteúdos constantemente atualizados.

### ✂ DO TOTAL DOS JOGADORES, TEMOS:



O Brasil tem aproximadamente **64 milhões** de gamers.



**60%** de e-Sports jogam com amigos.



**33%** dos gamers vivem com suas famílias.



**60%** entre 25 e 54 anos.



**31%** fazem torneios.



**53%** são mulheres.



**85%** jogam com seus filhos.



**40%** jogam nos aparelhos de celular.

## GAMERS & MARCAS

- ✕ Ligados também a uma nova habilidade
- ✕ para agilidade e socialização, o perfil dos gamers é também fonte de interesse para empresas que buscam se destacar, seja por criar seus anúncios para essas plataformas ou mesmo para implementar **novas dinâmicas** em suas equipes.



## JOGOS EMPRESARIAIS

- ✕ Jogos são responsáveis por desenvolver habilidades fundamentais de
- ✕ raciocínio, agilidade, responsabilidade e trabalho em grupo.

### APLICADOS EM AMBIENTE > EMPRESARIAL

- Facilitam aprendizados e desenvolvimentos;
- Partindo de estruturas de simulação para situações reais.

Ao apresentar um desafio é comum que a equipe sinta-se motivada a cumprir aquilo que lhe foi demandado.



# JOGOS EMPRESARIAIS

- ✘ Os jogos, podem ser utilizados em treinamentos ou em processos de seleção e são responsáveis por trazer aproximação a situações que virão a se tornar recorrentes.

<b>FASES DO JOGO</b>	<p><b>ELABORAÇÃO</b></p> <p>Diagnóstico do ambiente e criação de um case que se aplicaria em uma situação corriqueira;</p>	<b>EIXOS</b>	
	<p><b>ORIENTAÇÃO</b></p> <p>Quando delimitamos papéis e respectivas responsabilidades dialogando com as necessidades e facilidades particulares;</p>		<p><b>Relacionamento em grupo</b></p>
	<p><b>O JOGAR</b></p> <p>Acompanhado por um tutor ou consultor é preciso que esse ofereça direcionamento para que o jogo aconteça como desejado;</p>		<p><b>Desenvolvimento pessoal</b></p>
	<p><b>PROPAGAÇÃO</b></p> <p>Após consolidar os aprendizados do jogo é preciso implementar no ambiente de trabalho;</p>		<p><b>Espírito de equipe</b></p>
	<p><b>COMPLEMENTO</b></p> <p>Momento do responsável pela dinâmica apresenta o seu feedback, assim como direcionar as aplicações práticas que não foram encontradas de maneira individual.</p>		<p><b>Afetividade</b></p>
		<p><b>Flexibilidade</b></p>	
		<p><b>Cordialidade/ Gentileza</b></p>	
		<p><b>Confiança</b></p>	
		<p><b>Empatia</b></p>	
		<p><b>Sincronia</b></p>	
		<p><b>Empatia</b></p>	

Pense nas atividades de maneira a estimular a curiosidade e atuação de cada um.

## Gamificação corporativa

- ✘ Uma equipe produtiva deve estar alinhada e recebendo estímulos constantemente. Sendo esse um dos maiores desafios para qualquer empresa, o processo de gamificação pode ser uma boa alternativa para fazer com que atividades que seriam encaradas como massantes tornem-se desafios interessantes.
- ✘ O uso de técnicas de jogos promove engajamento ao mesmo tempo que qualifica e desperta a curiosidade acerca dos valores e objetivos da empresa e, com um desafio bem fundamentado, você pode esperar resultados positivos:



**As falhas,** são na verdade a oportunidade ideal para novos aprendizados.



**A competição** torna-se saudável entre as equipes.



**Facilidade** em absorver conhecimentos quando vistos na prática.



**Aumento** do interesse em participar de treinamentos.



**Feedback** em tempo real durante todo o desenvolvimento.



**Facilidade** em lidar com situações formais ou não.



**Autonomia** para que os participantes façam suas escolhas.

**Nos vemos na próxima edição!**