



# 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.

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

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!**