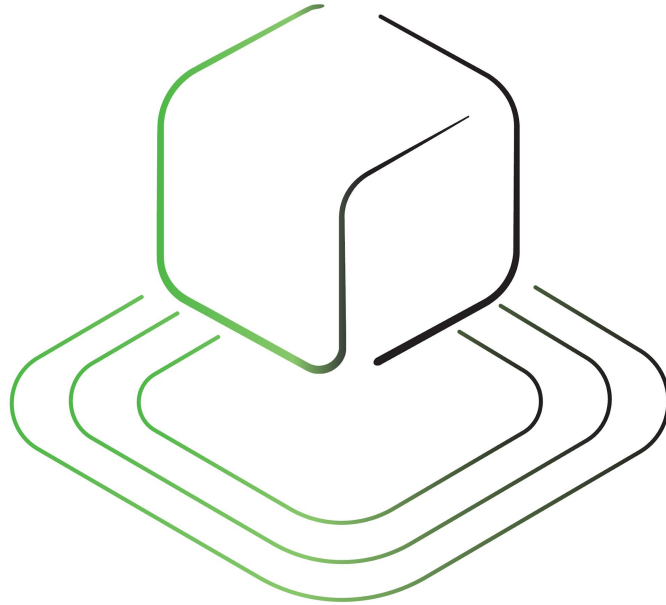


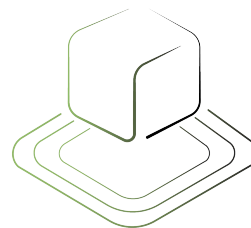
#AJOGADA™



**1º Sistema de RPG corporativo
para padronização e otimização
da gestão ágil de projetos.**

CONVITE GIRO #AJOGADA PARA OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO

#AJOGADA™
Instituto de Administração Lúdica



terra economia

ISTOÉ | ISTOÉ DINHEIRO | DINHEIRO RURAL | MENU | MOTORSHOW | PLANETA | SELECT | GOOUTSIDE | HARDCORE | ASSINE

f t in

ISTOÉ Dinheiro

EDIÇÃO Nº 1189 18.09

ÚLTIMAS LIVES REVISTA ESTILO ECONOMIA NEGÓCIOS TECNOLOGIA FINANÇAS SUSTENTABILIDADE GIRO COLUNISTAS

GIRO

Faculdades pagam bolsa e seguro, mas procura cai 56% em meio à pandemia

Estadão Conteúdo
30/08/20 - 08h48

f w t in e

Com a incerteza econômica na pandemia, faculdades particulares têm queda do número de calouros e diversificam benefícios na tentativa de manter veteranos e atrair novos alunos. O Semesp, entidade que representa mantenedoras de ensino superior, calcula cerca de 350 mil ingressantes em instituições privadas do País no meio do ano – queda de 56% em relação ao mesmo período de 2019, com 800 mil calouros.

Bolsas de estudo, seguros educacionais, convênios com lojas de eletrônicos e até chip de internet são oferecidos aos universitários. Na quarentena, a maioria das graduações particulares migrou para o ensino remoto, o que forçou a adaptação de alunos e professores. Desemprego e queda na renda explicam a redução no número de calouros no meio do ano.

Para Thiago Machado, de 22 anos, aluno de Gestão Financeira da Anhembí Morumbi, o desconto de 50%

GIRO 12:08
PF apura superfaturamento de R\$ 7 mi em compra de 590 camas hospitalares no TO

CIÊNCIA 12:05
EUA proíbe apps chineses TikTok e WeChat a partir de domingo

POLÍTICA 12:01
Tribunal de Lava Jato nega desbloqueio de R\$ 550 mil de ex-presidente da Estre

COLUNA 12:00
Tecnologia versus privacidade

COLUNA 12:00
Desinformação eleitoral

COLUNA 12:00
No baile do tik tok

Enviando solicitação para www.facebook.com...

fonte: Semesp, 30/ago 2020

<https://www.istoedinheiro.com.br/faculdades-pagam-bolsa-e-seguro-mas-procura-cai-56-em-meio-a-pandemia/>

CHOQUE IRREVERSÍVEL

O setor da educação superior privada no Brasil teve um dos piores choques com a crise decorrente da COVID-19:

“procura cai 56% em meio à pandemia”

Mas isto não é o pior:

Diante da abundância de formatos inovadores e modelos mais econômicos e flexíveis de capacitação por meio digital, é difícil crer que a procura **jamais voltará** a ser o que era antes.

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



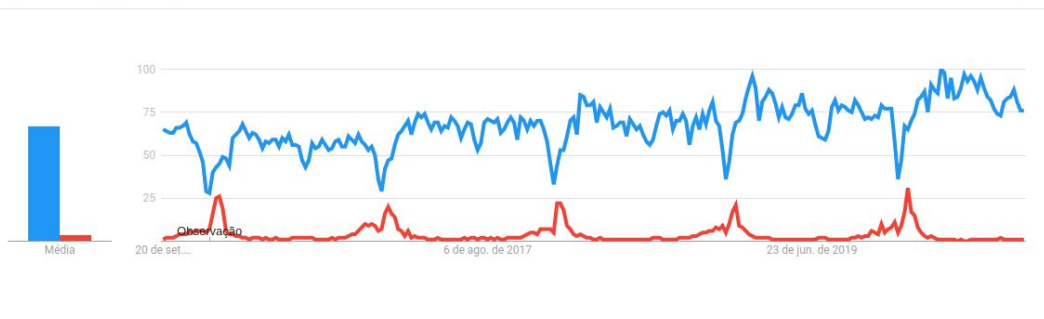
● ead
Termo de pesquisa

● matriculas
Termo de pesquisa

+ Adicionar comparação

Brasil ▾ Nos últimos 5 anos ▾ Todas as categorias ▾ Pesquisa na Web ▾

Interesse ao longo do tempo ⓘ



fonte: Google Trends set/2020

CHOQUE IRREVERSÍVEL

Procura por EAD alcançou máxima histórica em março de 2020, começo da pandemia no Brasil

Crescimento já vinha acontecendo anualmente desde o início da série e tendo quase dobrado quando comparado com a média de buscas nos últimos 5 anos.

**procura por EAD subiu 16%
a.a. nos últimos 5 anos**

Mudança não era imprevisível e sim óbvia, constante e inevitável.

#AJOGADA™

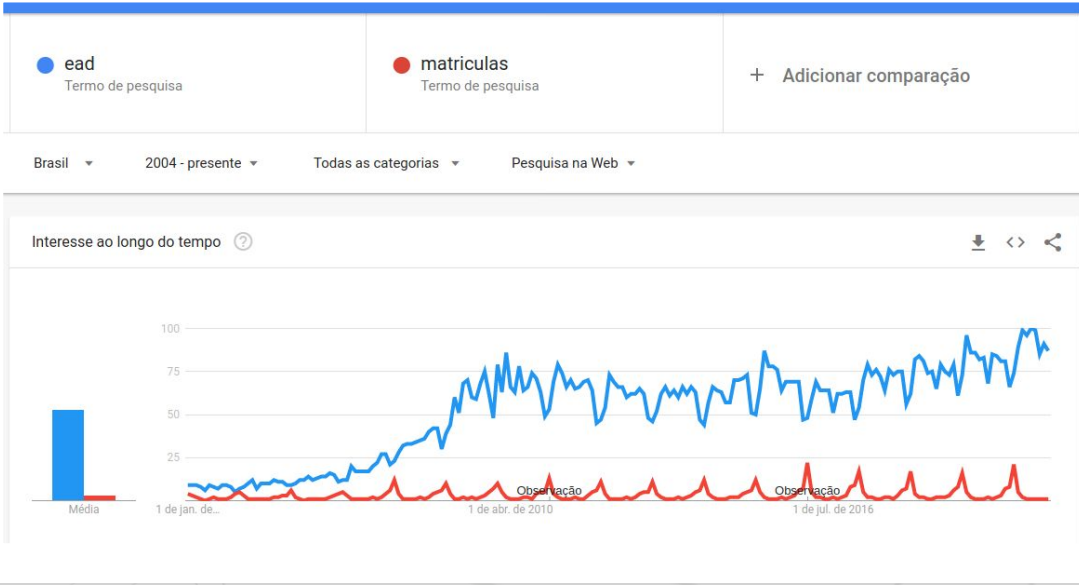
Instituto de Administração Lúdica



CHOQUE IRREVERSÍVEL

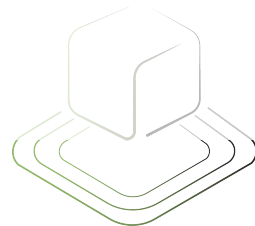
Crescimento foi de 16x ao longo dos últimos 16 anos.

**procura por EAD cresceu 16x
nos últimos 16 anos**



#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



CHOQUE IRREVERSÍVEL

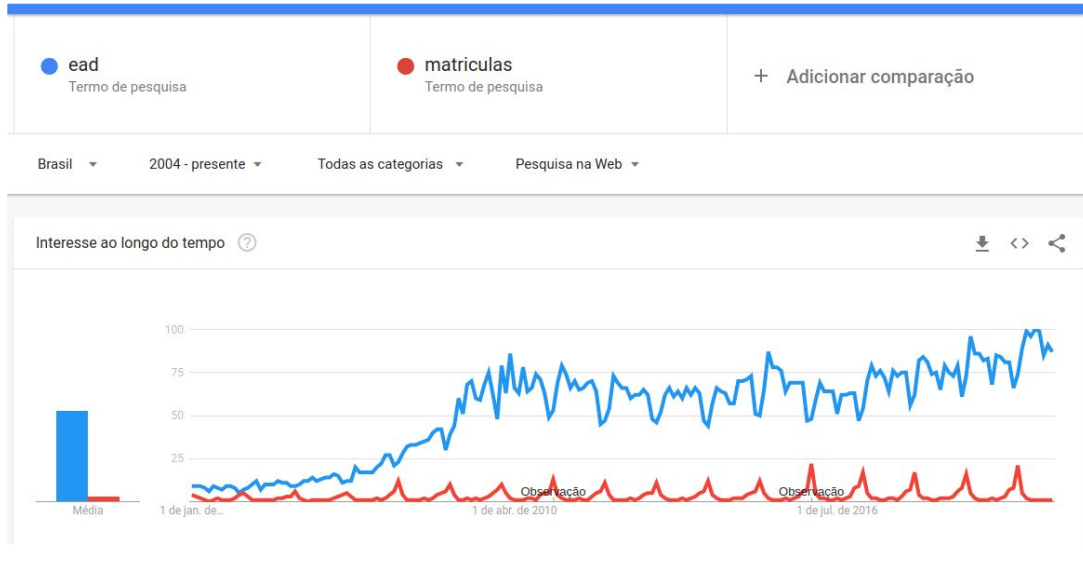
Máxima histórica de buscas por matrículas aconteceu em 2016.

matrículas: máx 2016
EAD: máx 2020

Máxima histórica de buscas por EAD aconteceu em 2020.

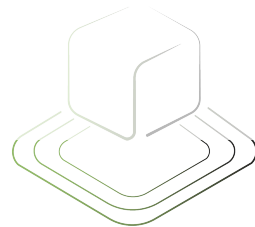
Ambas crescem ao longo da série, mas as buscas por matrículas chegaram a uma máxima muito antes da pandemia, indicando que o **movimento de migração já estava acontecendo bem antes da pandemia** acontecer,

fonte: Google Trends set/2020



#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



FINANCIAL TIMES myFT

HOME WORLD US COMPANIES TECH MARKETS GRAPHICS OPINION WORK & CAREERS LIFE & ARTS HOW TO SPEND IT Sign In Subscribe

CORONAVIRUS BUSINESS UPDATE
Get 30 days' complimentary access to our Coronavirus Business Update newsletter
[Get the newsletter now](#)

Latest on Student finance

Students face a tough financial lesson in UK
Financial advisers discard playbook of 2008 crisis
How to get refunds for school fees, season tickets and much more
Simple rules for managing your money

Student finance [+ Add to myFT](#)

The \$1.6tn US student debt nightmare

45m students are paying off debts to the federal government — and many are struggling



© Getty, FT montage

Alice Kantor DECEMBER 27 2019



CHOQUE IRREVERSÍVEL

Processo não é tendência apenas no Brasil, mas no mundo inteiro.

tendência é mundial

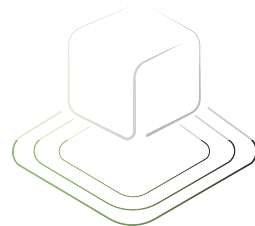
Nos EUA e Reino Unido dívida estudantil é considerada uma bolha avaliada em mais de 1,6 trilhão de dólares.

Ensino presencial é por muitos considerado um **castelo de cartas** prestes a implodir.

Foto: Oxford - Reino Unido
fonte: Financial Times dez/2019

<https://www.ft.com/content/0af6a04c-1881-4969-93d0-a943673ac4f2>

#AJOGADA™
Instituto de Administração Lúdica





Leaders

May 6th 2017 edition >

Regulating the internet giants

The world's most valuable resource is no longer oil, but data

The data economy demands a new approach to antitrust rules

fonte: The Economist mai/2017

<https://www.economist.com/leaders/2017/05/06/the-worlds-most-valuable-resource-is-no-longer-oil-but-data>

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica

CHOQUE IRREVERSÍVEL

Desde 2017 maiores empresas do mundo já são de big data, e não mais petróleo:

DATA IS THE NEW OIL

Economia do Conhecimento é o novo paradigma do capitalismo imposto pelas tecnologias digitais.



Home > Business

Google vai oferecer 'graduação' de seis meses; curso de TI custa US\$49/mês

Manuela Tecchio, do CNN Brasil Business, em São Paulo
27 de agosto de 2020 às 15:14 | Atualizado 27 de agosto de 2020 às 16:05

Compartilhar    



Ambiente do escritório da Google em São Paulo

fonte: CNN Business

<https://www.cnnbrasil.com.br/business/2020/08/27/google-vai-oferecer-graduacao-de-seis-meses-curso-de-ti-custa-us49-mes>

CHOQUE IRREVERSÍVEL

Big Techs já ensaiam entrada no mercado da educação

**Google vai oferecer
"graduação" de seis meses
por US\$49,00/mês**

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



MATERIAIS PARA DOWNLOAD

COMPUTERWORLD
#RCM100

DESCUBRA A REDE IT MÍDIA

Carreira Negócios Segurança Inovação Plataformas Segurança Estratégia Internet das Coisas Tendências

Home > Negócios

Brasil, o país das Fintechs: panorama do setor para 2020

Conversamos com especialistas do setor para entender o momento atual dessas companhias, bem como desafios e oportunidades

Mônica Wanderley
10/02/2020 às 8h00



Mais lidas

- 3 extensões gratuitas do Google Meet que vão facilitar sua vida
- Os melhores antivírus gratuitos de 2020
- 2030 é o ano em que o Google quer operar com 100% de energia limpa
- Como ativar o Wi-Fi de 5 GHz no laptop

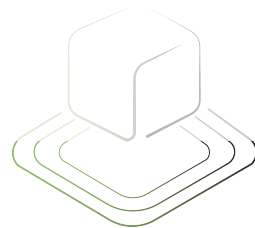
fonte: Computer World 02/2020

<https://computerworld.com.br/2020/02/10/brasil-o-pais-das-fintechs-panorama-do-setor-para-2020/>

CHOQUE IRREVERSÍVEL

País das fintechs: potencial de dar OLÉ

Setor de fintechs tem crescimento extraordinário no Brasil com mudanças na regulamentação



Fintech Country Ranking

Global Fintech Rank	Change from Startup Rank	Country	Total Score
1	±0	United States	31.789
2	±0	United Kingdom	23.262
3	+18	Singapore	19.176
4	+14	Lithuania	17.343
5	+3	Switzerland	16.018
6	±0	The Netherlands	14.464
7	±0	Sweden	14.272
8	-3	Australia	13.555
9	-6	Canada	13.322
10	+3	Estonia	13.303
11	-2	Germany	12.787
12	-8	Israel	12.771
13	-3	Spain	12.372
14	-2	Finland	12.110
15	+2	India	12.024
16	-5	France	11.803
17	-3	Ireland	11.754
18	+1	South Korea	11.543
19	+18	Brazil	11.456
20	-4	Denmark	11.368
21	+6	China	11.143
22	+1	Japan	11.114
23	+30	Luxembourg	11.088
24	+1	Italy	10.772
25	+3	Austria	10.660
26	-2	Belgium	10.586
27	+19	Norway	10.497
28	+1	Portugal	10.394
29	-9	Poland	10.364
30	+2	Mexico	10.294
31	-9	Czechia	10.188
32	-17	Russia	10.052
33	+56	Malta	9.983

Copyright © 2019 Findexable Limited. All Rights Reserved



FINTECH'S BRAVE NEW WORLD Top 20 Global Fintech Hubs

FINTECH RANK	City	Total Score
1	San Francisco Bay	80.136
2	London	54.888
3	New York	36.889
4	Singapore City	23.621
5	Sao Paulo	18.805
6	Los Angeles	17.867
7	Bangalore	16.093
8	Boston	15.795
9	Berlin	15.616
10	Mumbai	15.063
11	Hong Kong	14.778
12	Toronto	14.616
13	Sydney	14.470
14	Chicago	14.419
15	Paris	14.293
16	New Delhi	13.958
17	Tokyo	13.783
18	Tel Aviv	13.628
19	Atlanta	13.150
20	Miami	13.097

CHOQUE IRREVERSÍVEL

Brasil subiu 18 posições em um ano no ranking

Crescimento do setor no Brasil está entre os maiores do mundo.

São Paulo já é o quinto maior centro de fintechs do mundo, estando à frente até mesmo de centros financeiros como Tóquio e Chicago

<https://findexable.com/wp-content/uploads/2019/12/Findexable-Global-Fintech-Rankings-2020exSFA.pdf>



Startups

Brasil é o terceiro país com maior número de novos unicórnios em 2019

A primeira posição do ranking é dos Estados Unidos, que encerra 2019 com 78 novas empresas avaliadas em mais de US\$ 1 bilhão



→ Mais sobre
Negócios
Cympass
QuintoAndar
Unicórnios



CHOQUE IRREVERSÍVEL

Brasil é terceiro na criação de startups de mais de US\$ 1 bilhão

1º Estados Unidos (78)

2º China (22)

3º **Brasil (5)**

4º Alemanha (5)

5º Reino Unido (4)

6º Israel (4)

7º Índia (4)

Fonte: Crunchbase

Entre elas estão 2 FinTechs, 1 empresa de games, 1 de entregas e 1 FitTech. Em todas é presente o uso de **gamificação**.



<https://www.infomoney.com.br/negocios/brasil-e-o-terceiro-pais-com-maior-numero-de-novos-unicornios-em-2019/>



Somos uma associação de
INVESTIDORES ANJO

A Gávea
constitui
pessoa
e smar



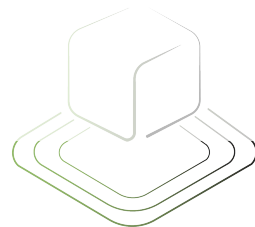
#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica

CHOQUE IRREVERSÍVEL

Escolas pioneiras já possuem ecossistemas próprios de inovação

1. Coworkings
2. Incubadoras
3. Aceleradoras
4. Redes de investidores anjo
5. ?



CHOQUE IRREVERSÍVEL

Não há outro caminho para a educação, senão, jogar o mesmo JOGO

Futuro do setor é EduFinTech

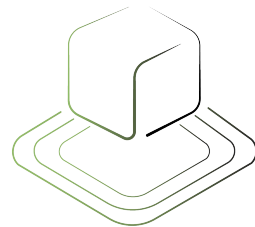
Já estamos todos no mercado de Big Data, como jogadores ou peças.

Mas a maioria de nós ainda não nos apropriamos dos nossos dados deixando-os para as big techs estruturá-los e usá-los para os seus próprios interesses, como peões do jogo.



#AJOGADA™

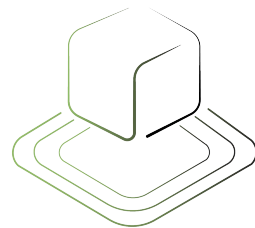
Instituto de Administração Lúdica



#AJOGADA CATALISA POSSIBILIDADES

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica

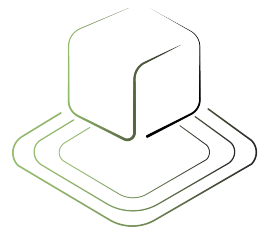




Sistema #AJogada

Neste cenário o Sistema #AJogada se apresenta como uma teoria gerencial info-cêntrica capaz de converter o antigo trabalho gerencial burocrático em trabalho **ludocrático** sem necessidade de qualquer software adicional ou proprietário. Mas apenas um plano cartesiano potencializado e otimizado para calcular o valor de empresas num círculo como num CD, oferecendo estruturas para gestão de todos os seus ativos, tangíveis e intangíveis, dentro de uma hierarquia:

0. Existencial
1. Estratégica
2. Tática
3. Operacional
4. Comercial



www.ajogada.org

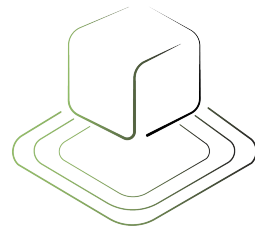


O Sistema #AJogada foi desenvolvido a partir de experiências nos ambientes de aceleradoras de startups e incubadoras de empresas, e tomando como base as ferramentas que hoje são usadas nos escritórios das maiores e mais importantes empresas do mundo, mas também, simplificando esse universo para ser compreendido por pessoas de absolutamente todos os demais setores da economia. Nele contém:

- **Gestão Ágil**
- **Gestão da Informação**
- **Gestão de Projetos**
- **Gestão de Tempo**
- **Gestão da Emoção**
- **Design Thinking**
- **Gestão Financeira**
- **Gestão de Risco**
- **Gestão de Marcas**
- **Role Playing Game**
- **Gestão de Processos**

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica





SESSÃO #AJOGADA

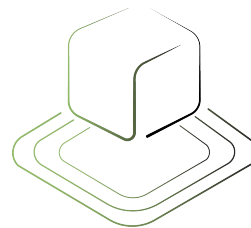
Em 2019 fizemos uma oficina durante a Campus Party BSB 3 que estreou o que chamamos de Sessão #AJogada de Gamificação de Negócios e conseguimos em 1h45 minutos gerar a experiência de ir da concepção à abertura do capital de uma empresa com as ferramentas que propomos como Ludocracia. Cada participante tinha a possibilidade de ir à frente da sessão e apresentar o seu projeto ao mercado para obter formas de apoio que incluíam serviços especializados como tecnologia, contabilidade, design para completar as fatias que faltam para cada empresa ali ser lucrativa. Só não podia usar dinheiro. Com isso criamos uma interface direta entre os alunos e os recursos 4D que o mercado tem disponíveis. Agora desejamos levar esta experiência para as escolas e faculdades de todo o Brasil.

Palestra - O Legado da Copa:

https://www.youtube.com/watch?v=C0_x90r1aJQ&list=PL-3qyDttjYA_wLaf7T9J03fb8elzHI6mmL&index=5

#AJOGADA™

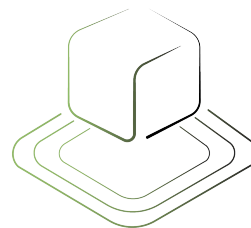
Instituto de Administração Lúdica





GIRO #AJOGADA

#AJOGADA™
Instituto de Administração Lúdica



GIRO #AJOGADA

Para ajudar a transição da educação a este novo modelo de capacitação produtiva, o Instituto #AJogada está desenvolvendo um campeonato de inovação entre escolas, faculdades e escolas técnicas do modo mais inclusivo possível:

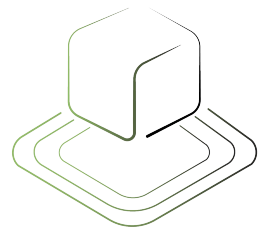
- Etapas de duração variável
- Faculdades de Adm
- Escolas e escolas técnicas por Região Administrativa inscrita
- Ingresso R\$20,00, 1 tabuleiro (por aluno).
- 1h45m de sessão
- Prêmios a cada sessão



https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_regi%C3%B5es_administrativas_do_Distrito_Federal_por_popula%C3%A7%C3%A3o

#AJOGADA™

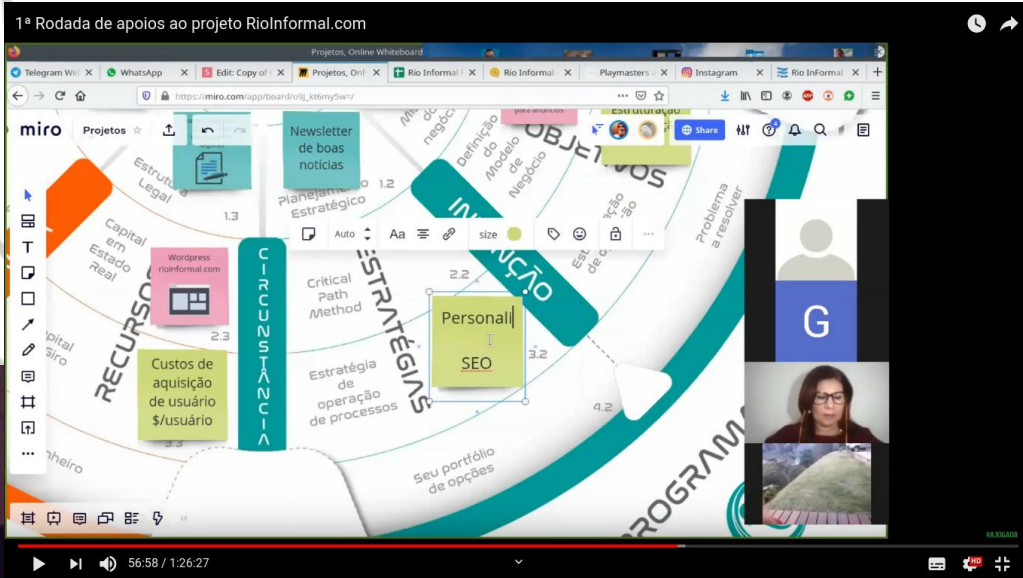
Instituto de Administração Lúdica



GIRO #AJOGADA

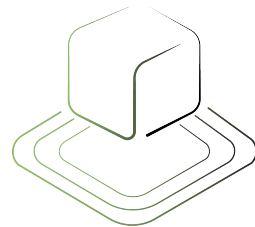
Participação inteiramente online ou presencial simultâneas.

Jogue com papel e caneta ou no digital.



#AJOGADA™

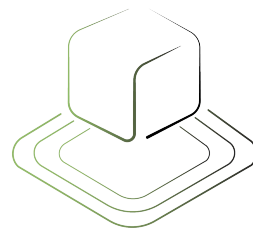
Instituto de Administração Lúdica



QUEM JÁ ESTÁ USANDO

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



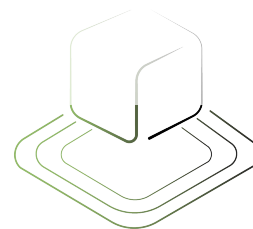


Veja o que o professor, gestor e designer instrucional Júlio Santos tem a dizer sobre seus 5 anos de experiência com a metodologia:

“A mandala metafísica #AJogada é um verdadeiro vórtice de abertura para o desbloqueio da criatividade. Confesso que me tornei outra pessoa depois do advento dessa ferramenta na minha vida: antes de conhecê-la e aplicá-la nas minhas atividades profissionais, meu fluxo criativo era bastante limitado, assim como minhas percepções sobre a realidade. Utilizo a mandala há 5 anos, tendo já testificado o quão poderosa é essa ferramenta. Como resultado das experiências acumuladas através das aplicações dessa mandala, adquiri a capacidade de perceber, de modo quadridimensional, a realidade complexa das coisas, tendo autodesenvolvido uma visão abundante no que tange as possibilidades de solução para lidar com problemas de natureza complexa.”

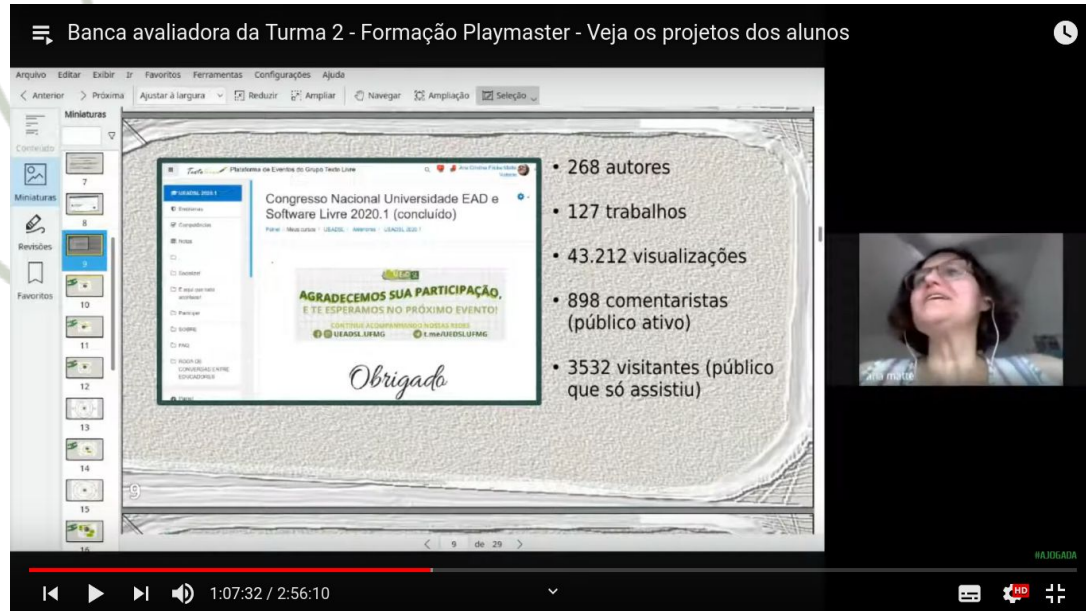
#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



Veja o que a professora e Dra. em linguística computacional, Ana Cristina Fricke Matte tem a dizer sobre seus 5 anos de experiência com a metodologia:

Banka avaliadora da Turma 2 - Formação Playmaster - Veja os projetos dos alunos

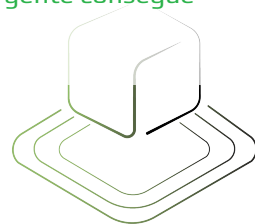


The screenshot shows a video player interface. The main content is a presentation slide titled 'Congresso Nacional Universidade EAD e Software Livre 2020.1 (concluído)'. The slide features a green and white design with the text 'AGRADECEMOS SUA PARTICIPAÇÃO, E TE ESPERAMOS NO PRÓXIMO EVENTO!' and 'Obrigado' in a cursive font. To the right of the slide, a list of statistics is displayed: 268 autores, 127 trabalhos, 43.212 visualizações, 898 comentaristas (público ativo), and 3532 visitantes (público que só assistiu). A small video inset in the bottom right corner shows a woman, Ana Cristina Fricke Matte, speaking. The video player controls at the bottom show a progress bar at 1:07:32 / 2:56:10 and the hashtag #AJOGADA.

- 268 autores
- 127 trabalhos
- 43.212 visualizações
- 898 comentaristas (público ativo)
- 3532 visitantes (público que só assistiu)

“Eu comecei o evento UEADSL em 2010 e de 2010 a 2015, antes de conhecer a #AJogada, a gente praticamente esteve restrito às turmas da UFMG. Não eram turmas pequenas, pois chegavam a ter 500 alunos, mas, ficava só entre eles, apesar da nossa insistência de divulgação. Depois da #AJogada a gente conseguiu, não só trazer outras instituições para dentro do evento, outras turmas, mas também de outras áreas, como matemática, química, até aquacultura e etc, de todas as áreas já apareceu. O evento é aberto e moldado conforme os professores estão querendo usar ele como recurso aberto naquele semestre. e outra coisa que também conseguimos foi abarcar as propostas de participação com a participação do campo, que tem um calendário diferenciado, e de turmas de educação fundamental, EJA, ensino técnico e ensino médio. Então o evento cresceu muito e ficou muito variado e muda muito semestre por semestre. E o que eu digo é isso: sem essa visão que a #AJogada nos dá do evento como um todo, de tudo que está englobado no evento, certamente, as poucas pessoas que participam da organização, não iam dar conta de todo esse universo sem essa visão global que a gente consegue ter, por quê usa #AJogada.”

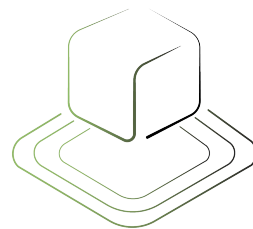
[Currículo do Sistema de Currículos Lattes \(Ana Cristina Fricke Matte\)](#)



ESTUDOS ACADÊMICOS

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



Ana Cristina Fricke Matte

**Cibersemiótica:
ambientes educacionais digitais
livres e colaborativos**

UFMG
Julho de 2020

<http://www.lettras.ufmg.br/profs/anamatte/>

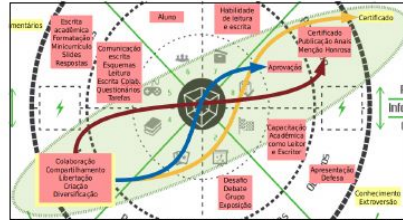


Figura 86: Do mesmo conjunto de princípios metodológicos, chegamos a uma pontuação diferenciada para cada papel.

Fonte: A Autora (2020).

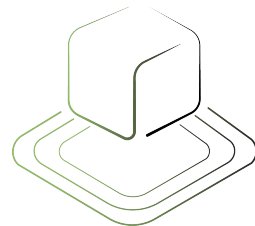
Precisamos levar em conta os diferentes contextos de atuação dos 3 papéis, Aluno, Autor e Público, para compreender como um conjunto único de princípios metodológicos gera pontuações tão diferenciadas (Figura 86): o contexto do Aluno é a escola, o do Autor e do Público é o evento. Embora a pontuação pareça ser a meta, já que ela é o final cronológico do percurso de cada papel, ela, nesta proposta, é apenas um sinal de reconhecimento, uma chance de que o percurso foi cumprido:

- **Público:** neste evento, só quem cumprir com o mínimo de interações substanciais, recebe certificado de participação: não basta "navegar a lista de e-mails", é preciso comentar, com propriedade, de modo que o certificado de participação se refere a uma participação ativa;
- **Autor:** o certificado de apresentação é relativo a uma participação complexa, que compreende preparar e ser preparado, pesquisar, escrever, revisar, adaptar-se a normas e defender o trabalho apresentado, conforme os comentários dos coordenadores de mesa e do Público;
- **Aluno:** a aprovação – correlacionada a uma nota entre a mínima e a máxima para tal – não é o objetivo do curso, portanto vem como um prêmio para o aluno que alcança os requisitos mínimos, ou mais.

A relação entre a pontuação e o produto pode ser lida como nos ensina a Semiótica Narrativa: todo percurso de Manipulação – fazer alguém fazer alguma coisa, sem qualquer valorização positiva ou negativa a priori – é concluído na Sanção. A Sanção corresponde na mandala (quadro da Jogada) à pontuação e é sempre cognitiva: um reconhecimento de que o percurso foi cumprido, podendo ser

Em sua tese recentemente publicada, a professora Ana Cristina explica o método que usou para criar um verdadeiro campus virtual **com custo zero** usando somente softwares livres não proprietários.

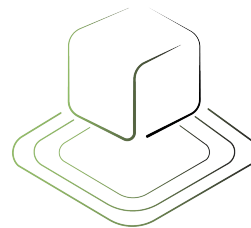
Seus resultados comprovam que é possível, mesmo com um pequeno número de pessoas e recursos econômicos, usar o ambiente virtual e **movimentar um número de pessoas maior que muitos campus acadêmicos no Brasil comportam**, e ainda gerar **alto nível e volume de produção científica**.

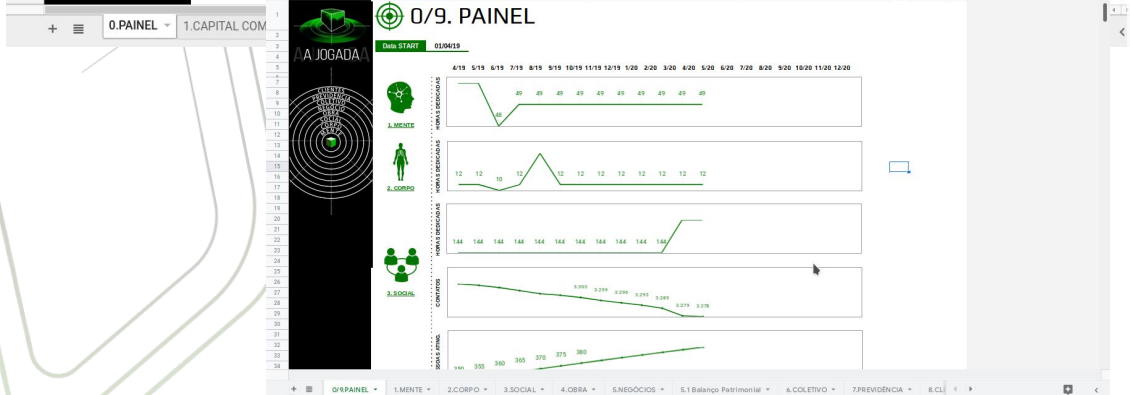
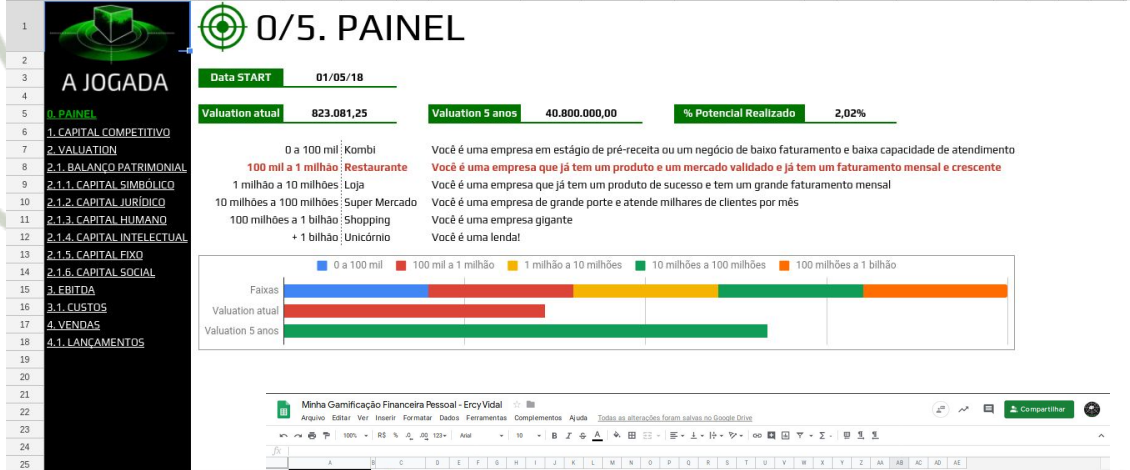


CONTROLES EXCLUSIVOS

#AJOGADA™

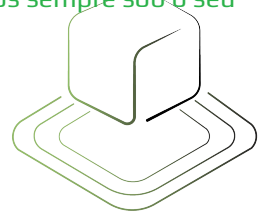
Instituto de Administração Lúdica





PLANILHAS GAMIFICADAS

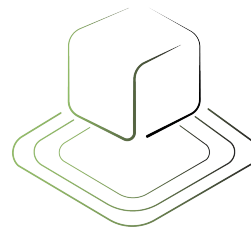
- Planilha calculadora de valuation de negócios que compara o seu negócio com patamares de evolução dentro do setor da alimentação
- Até 10^5 = Kombi/Food Truck
- Até 10^6 = Restaurante
- Até 10^7 = Loja
- Até 10^8 = Super Mercado
- Até 10^9 = Shopping center
- Mais que 10^{10} = Unicórnio
- Contabilizam e monitoram o seu crescimento em planilhas personalizáveis a evolução do seu negócio e finanças pessoais
- Precificação de vícios e virtudes da sua empresa
- Visão sistêmica e precisão cirúrgica para o controle do seu negócio
- Sem necessidade de dependência de um software fechado e mantendo seus dados sempre sob o seu controle



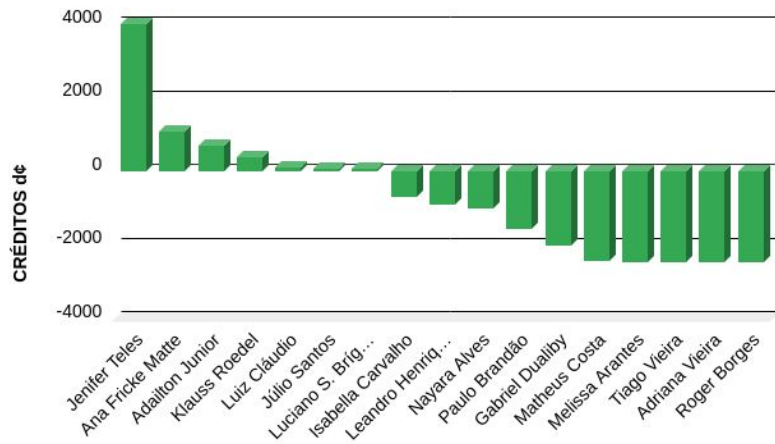
BANCO DO CONHECIMENTO

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica



SCORE DOS PLAYMASTERS



AUTO-FINANCIAMENTO

Sistema #AJogada introduz novos itens estruturais nos ecossistemas acadêmicos de inovação:

1. Coworkings
2. Incubadoras
3. Aceleradoras
4. Redes de investidores anjo
5. **Moeda digital**
6. **Padronização**
7. **Mecânica de jogo RPG**

Como funciona o nosso BC:

- Alunos podem pagar de 10% a 100% do valor da matrícula, assumindo um débito com a escola calculado nos seus dC (dadinho credits)
- O aluno pode pagar seus créditos prestando serviços para o Instituto ou para outros alunos num mercado secundário de freelancers
- Quando o aluno zera seus débitos com a instituição, desbloqueando o direito de receber comissão por novos alunos matriculados.
- Dois alunos matriculados por sua indicação pagam sua matrícula.
- Saldo positivo podem ser usados para contratar serviços de outros alunos para alavancagem do lançamento do seu projeto final no curso

PLAYMASTER

PLAYMASTER

relançamento ajogadaTV

DOCUMENTAÇÃO

LIVRO

PORTAL

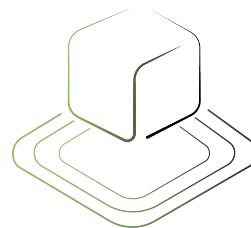
CANAL

CURSOS

ENTENDENDO #AJOGADA

#AJOGADA™

Instituto de Administração Lúdica





O Tabuleiro

Uma introdução geral sobre as funcionalidades do sistema, seus elementos e as metodologias que o compõe.

4 elementos do tempo

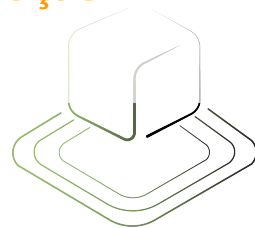
0/IV. **ÁGUA/Contemplação**

I. **AR/Programação**

II. **TERRA/Preparação**

III. **FOGO/Ação**

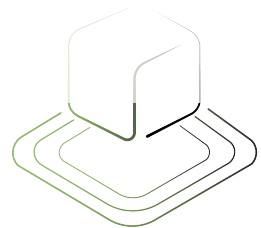
IV. **ÁGUA/Recontemplação**

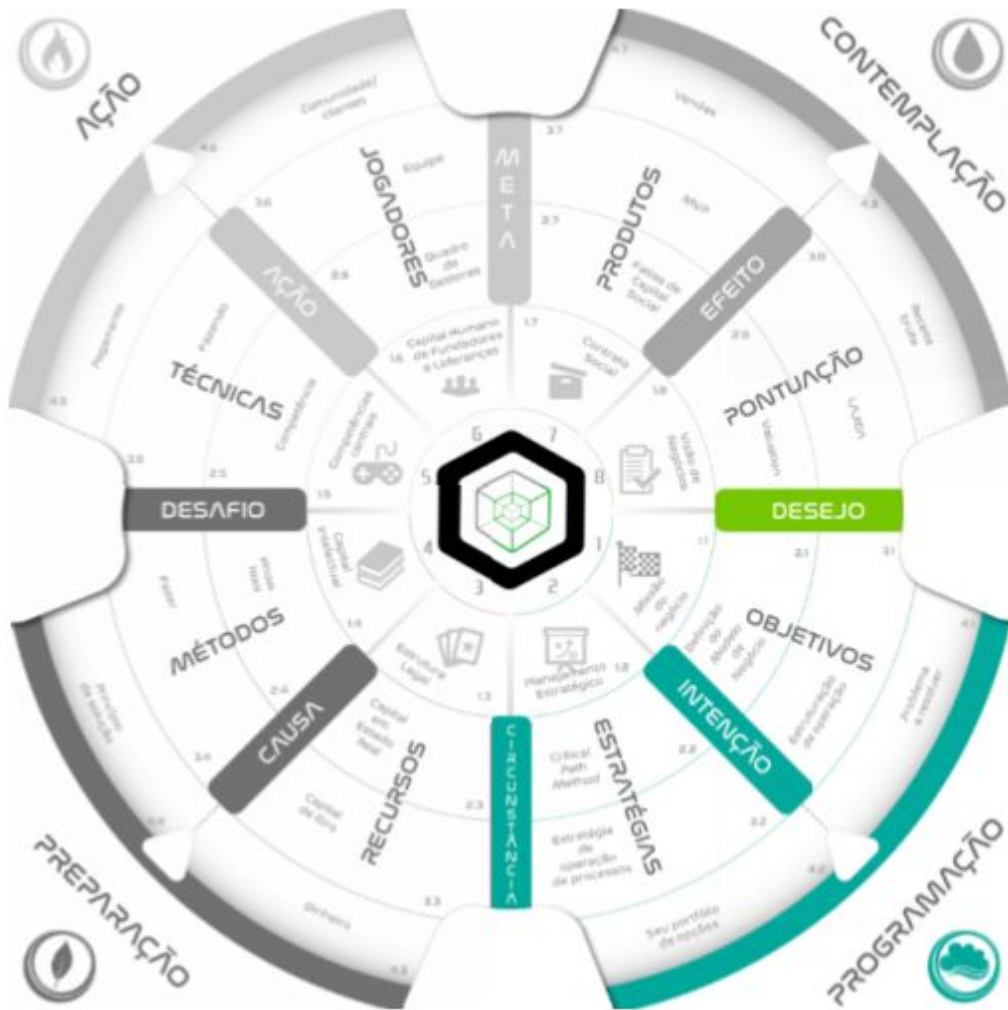




ÁGUA/CONTEMPLAÇÃO

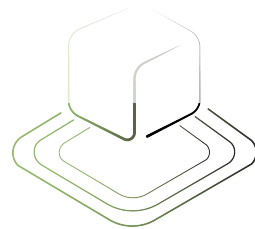
- Análise de portfólio de produtos
- Formulação de KPIs (indicadores chave de performance)
- Estimativa de valuation
- Visão estratégica de longo prazo

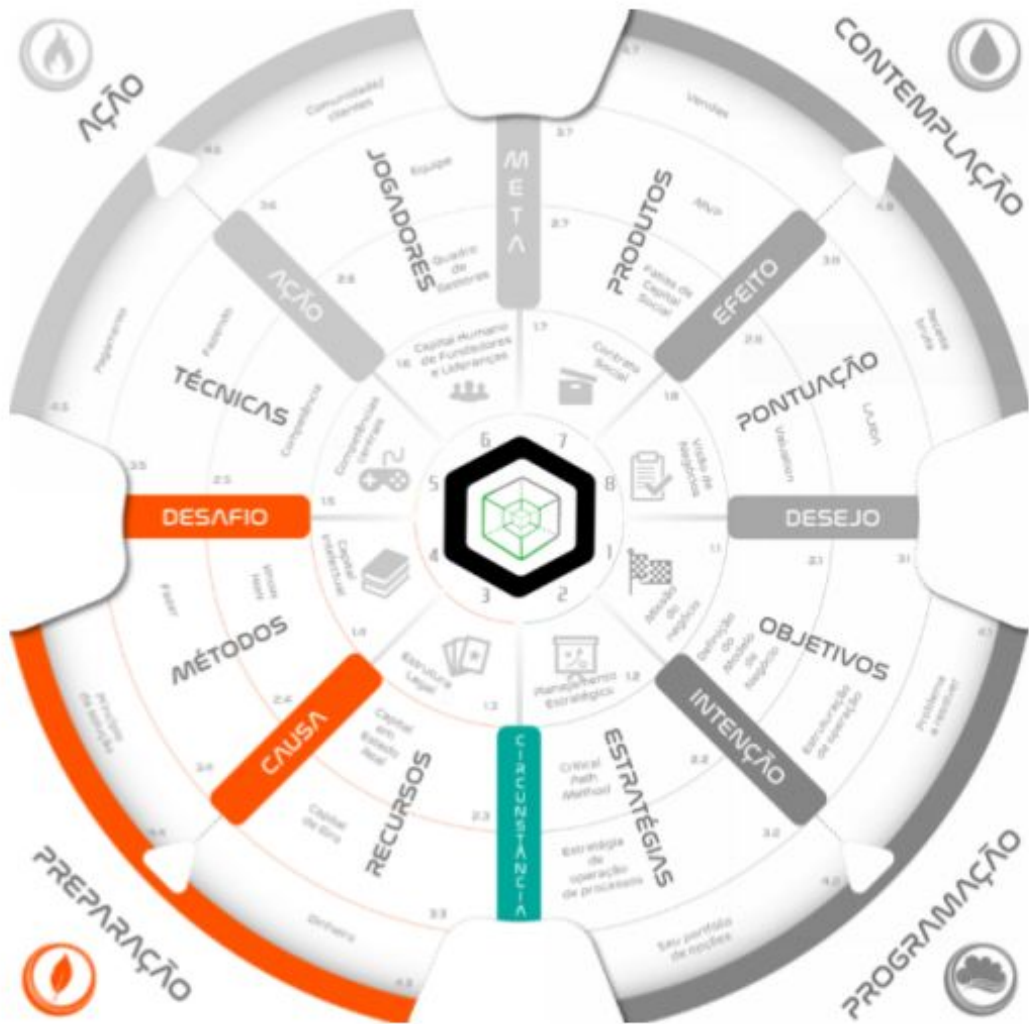




AR/PROGRAMAÇÃO

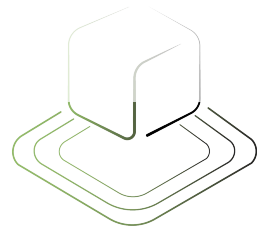
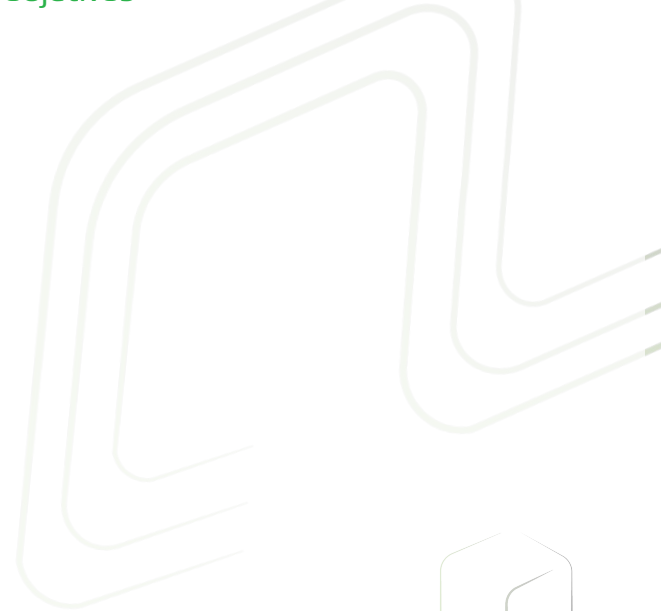
- Análise e construção de objetivos estratégicos
- Análise e formulação de modelos de negócios
- Planejamento estratégico por estratos gerenciais
- Método do caminho crítico

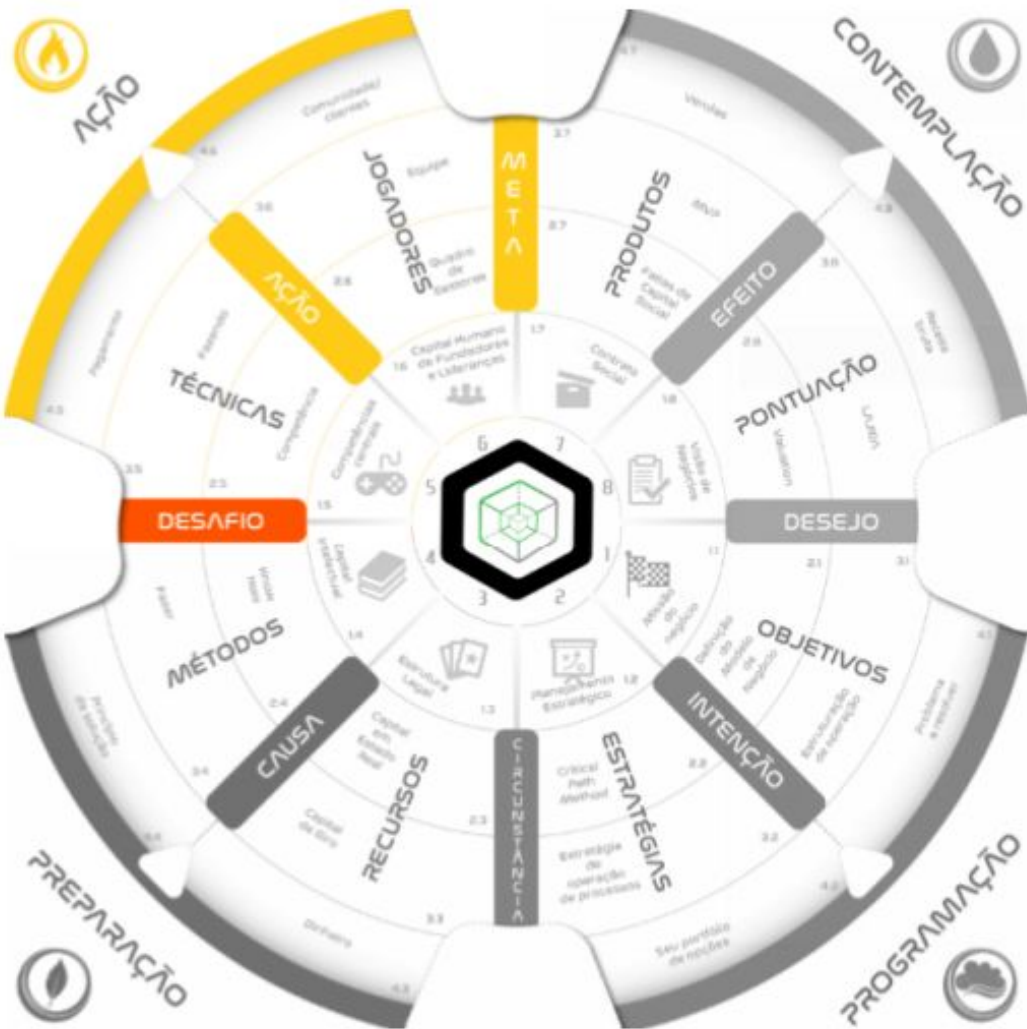




TERRA/PREPARAÇÃO

- Análise e estruturação do capital intelectual, know how operacional e dos recursos necessários para alcançar os objetivos





FOGO/AÇÃO

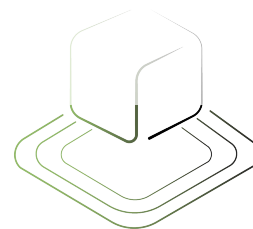
- Desempenho das atividades estrategicamente estruturadas no ciclo
- Caminhos abertos para exercício das capacidades
- Criando colaboração em equipes com a metodologia do Eneagrama da Personalidade
- Identificação de personalidades e mapeamento de competências:
 - Intelectuais
 - Emocionais
 - Práticas
- Alinhamento de interesses do jogador
- Construção de pactos e contratos
 - Metas, regras, responsabilidades, recompensas e penalidades
 - Códigos de honra
 - Dopamina e o êxtase do êxito criativo





ÁGUA/RECONTEMPLAÇÃO

- Contabilização e análise dos resultados do ciclo e aprimoramento das estratégias para os próximos ciclos
- Reduza seu tempo gasto repetindo os mesmos erros com a ajuda de uma ferramenta que obriga a contemplação



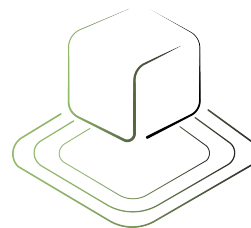


Agora **#AJOGADA** é sua!

1. [Clique e baixe o nosso game-kit completo de materiais e acesse o nosso curso de finanças pessoais aqui.](#)
2. [Leve este evento para a sua escola.](#)
3. [Participe de uma sessão como jogador.](#)

Dúvidas?

Marque uma video chamada com a gente:
contato@ajogada.org





Inovação no Ensino Superior
<https://youtu.be/hb7uQuFzow>

#AJOGADA™
Instituto de Administração Lúdica

Agora #AJOGADA é sua!

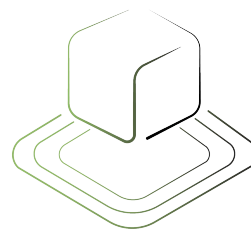
Para mais informações, consulte o livro *A Jogada - Sabedoria dos Jogos para os Gestores da Nova Geração* (amazon.com.br).

O Instituto #AJogada é uma academia de gameologia e escola de administração baseada em jogos (ludocracia), fundada por Rodrigo Arantes, pesquisador da Teoria dos Jogos e um aficcionado por jogos gerenciais e de estratégia.

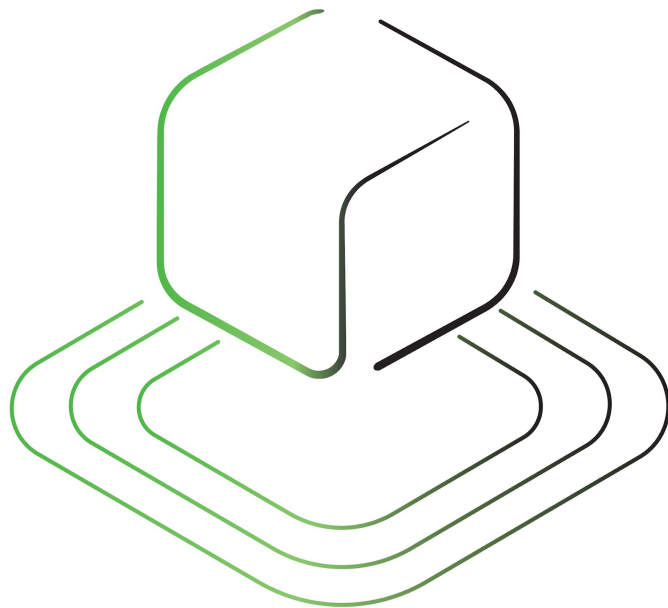
Rodrigo Arantes desde 2010 atua no ecossistema de inovação, sendo o segundo autor brasileiro a publicar sobre gamificação na amazon.com.br, sendo com este trabalho vencedor do prêmio Games For Change 2014.

Hoje oferecemos o **primeiro sistema completo** de RPG corporativo do mundo.

Marque uma video chamada com a gente:
contato@ajogada.org



#AJOGADA™



www.ajogada.org

contato@ajogada.org