

PROJETO GAMIFICATION

LAW MASTERMIND

Participantes: Vinícius Maciel Vanessa Regina Paula Rafaela Gabriel Menossi

Prof.: Roberto Cohen

OBJETIVO

- Aumentar a carteira com 12 novos clientes por ano
- Fidelizar 30 clientes com novos contratos

- Métrica:
- Quantidade de novos clientes por mês : 1
- Quantidade de novos contratos por mês : 3

COMPORTAMENTOS DESEJADOS

- Detalhamento da solução.
- Atender no mínimo 6 Solicitações/dia. Média de 10.
- Solicitar feedback referente aos atendimentos realizados
- Ativa oportunidades de novos contratos: marcar check-box no formulário.
 - Residência
 - Gestão da Infra
 - **Projetos de Firewall**

MODELO DE ENGAJAMENTO

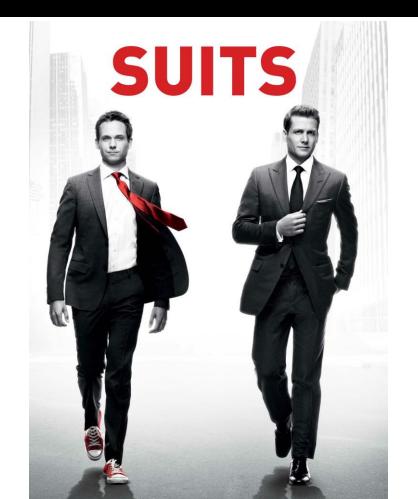
Competitivo	Cooperativo
50%	50%
Extrínseco	Intrínseco
70%	30%

Multiplayer vs. Solitário
 Duas equipes competindo uma com a outra.

Sistema de ranking individual

- Campanha
 Jogo com prazo de 6 meses
 Cada fase dura 30 dias
- Roteiro

Law Mastermind – Referência série Suits



Jornada do jogo

O Analista aprimora suas habilidades para identificar oportunidades de negócios promissoras para a empresa.

Economia Virtual

 Concluindo as atividades de forma correta, além dos pontos, consegue as Law Coins para trocar por itens compráveis e aumentar a quantidade de pontos para subir mais rápido os níveis.

Economia Virtual

Itens compráveis por Law Coins:

Itens Compráveis	Pontuação	Custo
Evidência	50	Lc\$ 50,00
Solicitar Testemunha	100	Lc\$ 100,00

• Pontuações e Law Coins

Atividades	Pontuação	Law Coins
Detalhamento do atendimento	100	1
Atender 6 Solicitações/dia	30	5
Solicitar Feedback	50	5
Ativar Oportunidade Check-box	100	1
Penalidades	Pontuação	Pontuação
Ativar Oportunidades Erroneamente	-120	-1
Receber Feedback negativo	-30	-5

REGRAS

 Os líderes verificam as atividades dos analistas para validar as pontuações ao final da semana, o que gera Law Coins e pontos para a próxima semana.

 Comercial valida as oportunidades e confere se ativação do check-box gerou algum resultado esperado, pontuando ou tirando os pontos de acordo com a tabela de pontuação.

REGRAS

• Pontuações

Níveis	Pontuação
Nível 0 - Estagiário	0
Nível 1 - Trainee	1000
Nível 2 – Advogado Jr.	5000
Nível 3 – Advogado Pl.	10.000
Nível 4 – Advogado Sr.	20.000
Nível 5 - Sócio	100.000

REGRAS - PREMIAÇÕES

- Na Virada de cada Nível o jogador ganha uma Camiseta Referência da mudança e fica no mural da Intranet para visualização de toda a empresa, aparecendo na lista dos jogadores que subiram de Ranking.
- Vencedores individuais por ranking ganham Lawyer Kit com Caneca, Mouse Pad,
 Mouse sem Fio e uma placa de Campeão da Temporada da Campanha.
- Equipe Vencedora por total de pontos do time ganha um Happy Hour pago pela empresa, camiseta da empresa com o Tema da Temporada.