



*Renovar*  
aprender se divertindo



# GAME PARA CONVENÇÕES



**Renovar**  
aprender se divertindo

**VENDAS  
EM  
AÇÃO**



# O ALVO



🎯 O ALVO é uma ferramenta de simulação, em forma de jogo, para o exercício do processo de vendas.

🎯 O desafio do jogo é planejar e agir de forma estratégica, visando a manutenção dos clientes atuais e a conquista de novos clientes em um mercado simulado e altamente competitivo.





*Renovar*  
aprender se divertindo


**VENDAS  
EM  
AÇÃO**



**O ALVO**



**MERCADO**

 O mercado é composto por até 10 clientes de perfis distintos, representados pelos computadores distribuídos no ambiente, que escolherão as melhores propostas apresentadas.

O game pode ser configurado para: Produtos com Tecnologia e Serviços agregados, Produtos de Consumo e Varejo ou Empresas Prestadoras de Serviços.





*Renovar*  
aprender se divertindo

**VENDAS  
EM  
AÇÃO**



## O ALVO



⌘ A atividade pode ser realizada em equipes de até 10 participantes e até 40 equipes.

⌘ Cada conjunto de equipes terá um líder de Grupo, que deverá definir, em conjunto com o líder da empresa, as diretrizes de atuação no mercado.

VOLTAR

AVANÇAR



*Renovar*  
aprender se divertindo

**VENDAS  
EM  
AÇÃO**



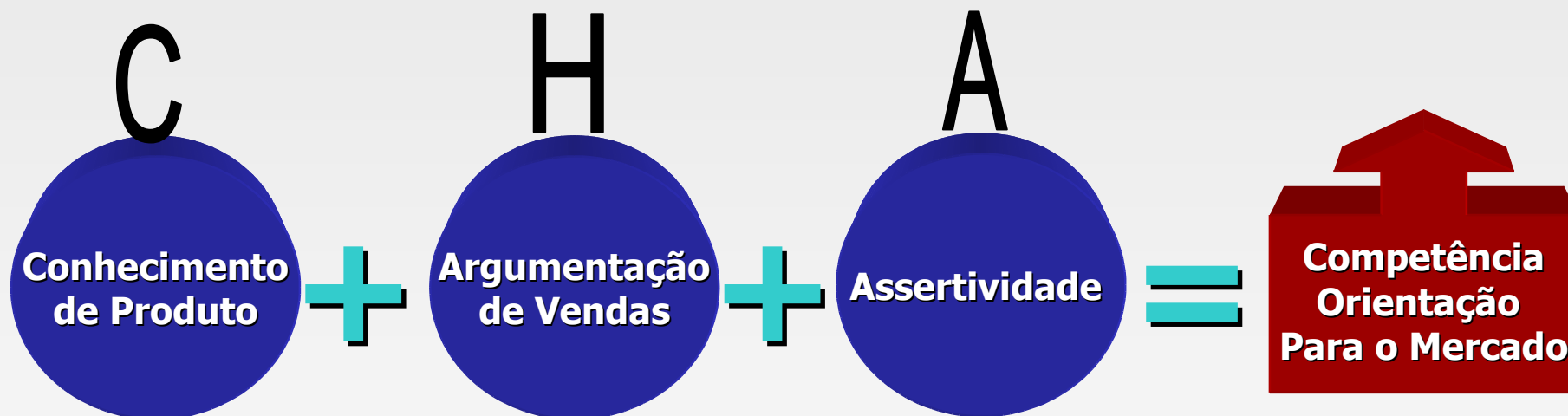
## O ALVO

- ⊕ A cada nova rodada, os interesses dos clientes se modificam.
- ⊕ A dinâmica é composta por rodadas de decisão, que definem o andamento e os resultados do jogo.
- ⊕ O jogo emitirá um relatório específico para o “debriefing”.
- ⊕ A partir do relatório, o especialista comenta pontos de aprendizado de acordo com o tema da convenção.





# RESULTADO DO JOGO "O ALVO"





*Rennata*  
aprender se a



**CONQUISTE ESSE MERCADO**