




CURSO:

**GAMIFICAÇÃO NO DIA A DIA:  
RESULTADOS SUPERIORES  
COM DIVERSÃO**

**FECAP**

- 
- ❑ O curso busca apresentar os conceitos de gamificação e esclarecer porque eles engajam. A atividade é altamente participativa e envolvente, pois trabalha com os jogos que fazem/fizeram parte dos momentos de lazer dos participantes. Voltado a estudantes de Ensino Médio que desejem conhecer conceitos de gamificação e adotá-los no dia a dia.

# Conteúdo Programático

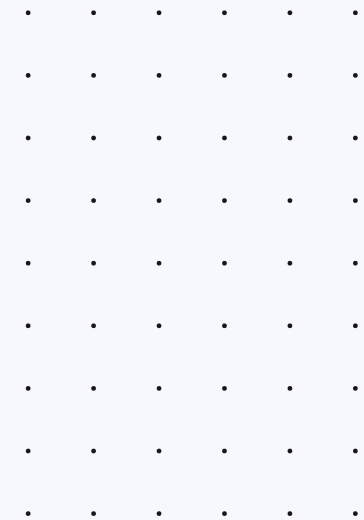


- 1** - O que é (e o que não é) gamificação;
- 2** - Conceitos e elementos da gamificação;
- 3** - Vantagens e benefícios ao adotar a gamificação;
- 4** - Exemplos e resultados da gamificação;
- 5** - Gamificação: uma situação do seu dia a dia.

# Curso ministrado por

## Professor Artur Motta

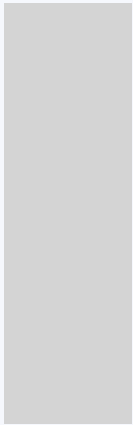
Graduado em Administração de Empresas (PUC-Rio) com especialização em Marketing. Mestre e doutorando na linha de Estratégias de Marketing (FGV-EAESP). Mais de 20 anos de experiência em empresas de consumo e varejo nas áreas de Marketing, Trade Marketing e Comercial. Empreendedor no setor de Food Service. Pesquisador do Centro de Varejo e do Centro de Empreendedorismo da FGV-EAESP. Professor de Estratégia Empresarial, Varejo, Empreendedorismo Digital, Inovação e Gamificação de Negócios. Coordenador de cursos de pós-graduação em Marketing. Revisor de artigos em congressos científicos e periódicos especializados. Autor do capítulo “Redes de Inovação: Crowdsourcing Aplicado aos Negócios”, no livro “A Transformação dos Negócios na Omniera”.





+

**Garanta resultados superiores com diversão.**



+ + +

**FECAP**

***FECAP***