



# PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

SANDY ZAIAS



# ORC'ESTRA GAMIFICAÇÃO

- 1 ano de fundação e atua no mercado desde novembro de 2016
- UnB - Campus Gama



# DIAGNÓSTICO

- Empresa de Engenharia de Software
- Surgiu em maio de 2015 com o nome de Insoft
- A Orc'estra surgiu em abril de 2016
- Foi executado em novembro de 2016
- Serviços : Treinamento
- Consultoria
- Planejamento de Gamificação
- Desenvolvimento de Gamificação

# ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

- Diretor Presidente
- Diretor de negócios e finanças
- Diretor de projetos
- Diretor de Marketing



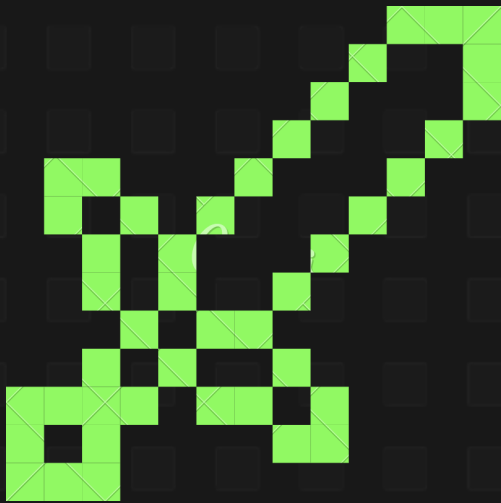
META 2017  
R\$ 10.000,00





# ANÁLISE EXTERNA

- Investimento de US\$ 5 Bilhões até 2018
- Integração



## MATRIZ SWOT

- Forças/Fraquezas
- Oportunidades/ameaças



# AÇÕES ESTRATÉGICAS

Postura estratégica tomada é de crescimento, de forma a organizar processos internos trabalhar pontos fracos, e aproveitar as oportunidades oferecidas.

## SWOT CRUZADA





# MISSÃO VISÃO VALORES

Transformar o ambiente de trabalho de nossos parceiros para humanetar a produtividade, fometando a valorização das pessoas através da gamificação.

Ao término de 2017, estar federada junto à concentro e ter concluído 3 projetos na área de gamificação até 2018.

Sintonia

Paixão

Responsabilidade

Respeito

Excelência

Compromisso

Inovação

# BALANCE SCORED CARD

## PROPOSTA

## FLUXOGRAMA - PS

