# Entretenimento para grupos com objetivo em comum

Allan Rodrigues, Gustavo Pinho, João Felipe, Letícia Burgos, Maria Eduarda e Sofia Diniz

### Temas abordados



Concorrentes





Valores dos concorrentes

05

Entrega do valor



Problema

### Entretenimento

Distração, lazer e envolvimento de pessoas com objetivo comum





# Concorrentes

### Quais são os principais concorrentes?

#### Out of the Loop

Um jogo de celular, onde um grupo de pessoas pode jogar apenas seguindo instruções de apenas um celular.

#### Yazo

Uma empresa que promove gameficações em eventos para aumentar o engajamento dos participantes com a marca, e oferece dashboards informacionais ao final do evento

#### Gartic Phone

Um jogo interativo que estimula a criatividade ao mesmo tempo que tem modos de jogo competitivos e colaborativos

#### **Evnts**

Uma plataforma que mistura eventos físicos e digitais e cria interações gamificadas.



# Referências

## Quais são as principais referências?



#### Tinder ao vivo

Gera interação entre pessoas desconhecidas



### App Quem sou eu

Experiência parcialmente virtual e parcialmente presencial



# Stands de patrocinadores

Entretenimento marcante e criativo com forte identidade visual













# Valores dos concorrentes

### Quais os valores dos concorrentes e referências?

Recreação

Participação

Engajamento

Sociabilidade



# Como entregam valor

### Como entregam valor?



Exigem pouco esforço cognitivo



Entretenimento de baixo custo e conveniente (na palma da mão)

