MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O TREINAMENTO QUE TRANSFORMA

As constantes transformações nos levam a conviver num processo de **mudanças** e **adaptações** no ambiente empresarial que precisa investir no desenvolvimento de seus colaboradores.

É preciso **ousar, inovar, trazer experiências para adaptar-se às mudanças.**

MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

MAS O QUE SIGNIFICA MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA?

“Significa vivenciar, se entregar a experiência!
Esse formato de treinamento transmite conceitos, principalmente sobre a consciência para Mudar, é sobre o poder de influência e os relacionamentos. O treinamento aborda a importância de feedback positivo, do ouvir mais e melhor, da confiança na equipe, do comprometimento, do autodesenvolvimento e o sentido de pertencimento.
Esses treinamentos transformam-se em polos geradores de novas ideias e estratégias, além de representarem um momento de intercâmbio de setores e departamentos na empresa de maneira a estimular para as mudanças e principalmente criando e consolidando a cultura”

Provocar reflexões sobre mudanças de comportamento nos participantes através da experiência vivida no treinamento

OBJETIVO

CONTEÚDO

O treinamento está desenhado para trabalhar conceitos de:

- Team building
- Liderança
- Valores da Empresa
- Sustentabilidade: Econômica, Social e Ambiental

METODOLOGIA

Provocativa, com conceitos, dinâmicas e games, desenhados para trabalhar comportamentos através da facilitação na condução dos grupos, para sensibilizar e provocar a mudança nos participantes.

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O PROCESSO

01 BRIEFING

Cliente apresenta suas necessidades, e expectativas. Escutamos e entendemos o objetivo e o conteúdo que a empresa deseja reforçar junto ao seu público alvo.

02 FORMATAÇÃO

Utilizamos conteúdos adequados, diversas ferramentas, games e conceitos de acordo com a compreensão do briefing.

03 TREINAMENTO

O treinamento é conduzido, garantindo que os participantes interajam, divirtam-se e assimilem o conteúdo de uma forma dinâmica e inesquecível, através das **experiências vividas**.

04 RESULTADO

MUDE - aprendizado e Mudança
seja com a **Máxima Utilização Da Experiência**

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

PROGRAMAÇÃO BÁSICA

DIA 1

10h
Chegada ao Hotel
Café de Boas Vindas

10h45 às 12h30
Abertura do Evento
Dinâmica de Integração
Conceito Inicial

12h30 às 14h
Check in e almoço

14h às 18h
Dinâmicas
Atividade ao ar livre
Game Jogo Digital
Falkenauge

18h às 19h
Tempo livre

19h às 20h
Uso do aplicativo
Rota da Experiência
(tour virtual)

20h às 22h
Experiência Gastronômica
Chef e Sommelier

DIA 2

08h30 às 10h
Resgate do dia anteriorl
Conceito sobre o tema

10h30 às 12h30
Atividade de desafio e superação «Salto Para o Futuro»

12h30 às 14h
Check out e almoço

14h às 16h
Conceitos finais em sala e dinâmica O que Levamos Daqui.

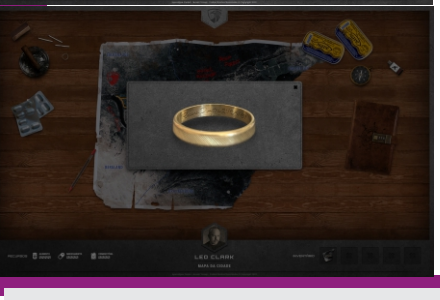
16h às 16h15
Encerramento
Saída do Hotel

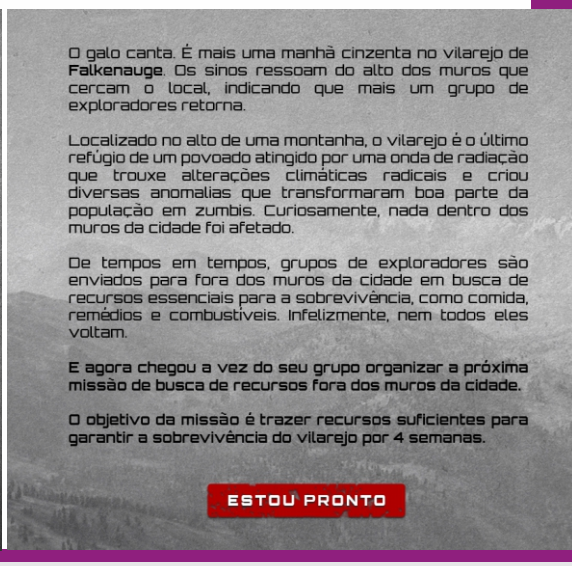
SOBRE OS GAMES

Jogo Digital - Falkenauge

GAME TOMADA DE DECISÃO

Game interativo composto por 5 diferentes telas que serão acessadas pelas equipes simultaneamente. As equipes devem se comunicar via vídeo conferência (Zoom, Google Meet, Teams, etc.) para descreverem suas telas, encontrarem recursos, resolverem enigmas e tomarem decisões importantes para cumprir a missão





Localizado no alto de uma montanha o vilarejo de Falkenauge é o ultimo refúgio de um povoado atingido por uma onda de radiação que trouxe alterações climáticas radicais e criou diversas anomalias que transformam boa parte da população em zumbis. Curiosamente nada dentro dos muros da cidade foi afetado.
De tempos em tempos, cada equipe de exploradores são enviados para fora dos muros do Vilarejo em busca de recursos essenciais para sobrevivência.
Objetivo: trazer recursos para garantir a sobrevivência do Vilarejo.

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

SOBRE OS GAMES

Variações de games em função dos conceitos a serem trabalhados

RPG – Executivo do Ano

PARA LIDERANÇA

Jogo narrativo de interpretação de papéis no qual os jogadores assumem o controle de personagens, criam narrativas de forma colaborativa e devem interagir, argumentar e negociar para atingir um objetivo.

*O game é de propriedade AREA67

SOBRE OS GAMES

Variações de games em função dos conceitos a serem trabalhados

Card Game

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Exercitar habilidades como: análise crítica, planejamento estratégico, alocação de recursos, tomada de decisões, análise de risco e autonomia. É possível analisar como são tomadas decisões em equipe em cenários de pressão de tempo, incertezas e entender como os participantes lidam com informações implícitas e focam suas ações na solução dos problemas .

*O game é de propriedade AREA67

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

DINÂMICAS COMPORTAMENTAIS

Através do processo de facilitação os consultores conduzem o treinamento.

Então o que significa FACILITAÇÃO?

É a arte de liderar os processos de um grupo de modo a ajudá-lo a alcançar seus objetivos de aprendizado.

No treinamento a facilitação se dá de 3 formas:

1. Deixar a experiência falar por si mesma: Proporcionar a experiência para que os participantes possam, por si próprio, extrair dela seu aprendizado.

2. Falar pela Experiência: aqui o facilitador interpreta a experiência e aponta os aprendizados que devem ser extraídos e como aplicar o conhecimento em situações do cotidiano.

3. Debriefing (Análise ou Resgate): O facilitador ajuda o grupo a processar suas experiências por meio da reflexão. Com uso de perguntas abertas ajuda cuidadosamente os participantes para trazerem assuntos importantes para o grupo e assumirem compromissos consigo e com os demais. Significa vivenciar, fazer por inteiro!

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A facilitação e o processamento da experiência é a peça fundamental do **MUDE Máxima Utilização Da Experiência** , espaço em que acontecem as **conexões** entre o que aconteceu durante a **dinâmica** e o que ocorre no **dia a dia**.

MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA GASTRONÔMICA

APLICATIVO

Um aplicativo que permite uma viagem de exploração (em qualquer local aberto) no qual os participantes receberão textos, imagens, vídeos e/ou áudios com conteúdos personalizados. O jogo funciona como uma caça ao tesouro digital, na qual cada ponto da rota possui pistas e enigmas que, ao serem respondidos, irão desbloquear o próximo destino. - **Rota da Gastronomia Itália**

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA GASTRONÔMICA

O CHEF E OS CONVIDADOS

O **chef** poderá ser do **próprio hotel** que irá interagir e cozinhar na frente do participantes falando sobre o jantar que será desgustado ou com um **chef convidado**. O cliente também tem a alternativa de trazer um convidado, podendo ser:
sommeleir, mixologista ou mestre cervejeiro

O JANTAR

Os participantes irão participar de uma experiência gastronômica real com o jantar em local especial do hotel. Com participação especial do Chef e convidados.

DESAFIO E SUPERAÇÃO

AVENTURA + EDUCAÇÃO = UMA COMBINAÇÃO PERFEITA

Um dos objetivos da nossa vida cotidiana é minimizar a aventura, reduzir ou eliminar riscos para vivermos tranquilos e confortáveis. A segurança é uma necessidade básica do ser humano. Entretanto, há momentos em que as pessoas se colocam em situações de risco propositadamente. O risco é assumido para que o indivíduo alcance algum objetivo, e nunca pela procura do risco em si. Assim envolver-se nesta aventura é um mergulho no **processo de aprendizado de si mesmo!**

SALTO PARA O FUTURO

o salto da árvore proporciona a vivencia de desafios e aceitação dos processos de mudança de maneira consciente, poder arriscar-se com segurança e lançar-se sabendo que haverá um resultado positivo. Esse é o risco saudável que amplifica a existência das pessoas. É algo tão real e causa tamanho impacto, que as pessoas procuram essas experiências, em busca de evolução e autoconhecimento.

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

PRÁTICAS DE ESG

Econômica, Social e Ambiental

ESG (sigla em inglês para **Environmental, Social e Governance**) é a nova realidade dos negócios. Representa a métrica que avalia as operações das empresas conforme os seus impactos em 3 eixos principais: o **Meio Ambiente, o Social e a Governança**. Durante o treinamento os participantes poderão avaliar seus comportamentos nos 3 eixos.

FUNDAMENTOS PARA SUSTENTABILIDADE

Yuval Harari em seu livro Sapiens, traz uma abordagem multidisciplinar que preenche as lacunas entre história, biologia, filosofia e economia, e, com uma perspectiva macro e micro, analisa não apenas os grandes acontecimentos, mas também as mudanças mais sutis notadas pelos indivíduos.

Evolução da Eco 92, Rio + 20: Socialmente justo; Ecologicamente correto; Economicamente viável; Culturalmente diversificado.

Agenda 2030: Objetivos de desenvolvimento Sustentável

Visão 2050 - CEBDS : Exige mudanças fundamentais nas estruturas de Governança, Econômicas, Negócios e no Comportamento Humano.

Carta da Terra: "Somar forças para gerar uma sociedade sustentável global baseada no respeito pela natureza, nos direitos humanos universais, na justiça econômica e numa cultura de paz."

MUDE
COMO FOI CONCEBIDO

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

MUDE
Máxima Utilização Da Experiência
O treinamento foi desenvolvido para **através da experiência provocar reflexão sobre mudanças** de comportamento nos participantes.

"Concebido entre 2020/2021 – período que vivemos uma pandemia, o mundo e modelo de trabalho em profunda transformação. Com base na nossa experiência vivida entre 1992 e 2016 como facilitadores do teal® Treinamento Experiencial ao Ar livre, começamos a imaginar o retorno da Convivência após quase 2 anos de trabalho home office e entendemos que era hora de criarmos e estarmos preparados para a retomada dos Treinamentos presenciais e os novos comportamentos."

MUDE

COMO FOI CONCEBIDO

Surge a nossa **mudança e o formato MUDE – Máxima Utilização Da Experiência** totalmente baseado na experiência a ser vivida pelos participantes durante o treinamento com base no ESG, trabalhando a conscientização dos participantes para **compreensão dos riscos Ambiental, Social, Governança.**

VANDA SOUZA

Arquiteta, com pós em RH e formação em outdoor training, coaching, dinâmica de grupo, jogos empresariais. Dedica-se a elaborar projetos para Treinamento e Desenvolvimento humano

MARCO VIDON

Alpinista, com formação em outdoor training, atuando há 30 anos como facilitador em treinamentos empresariais. Atua em projetos ambientais em cuidados com árvores.

MUDE
MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

CONTATO

Vanda S. Souza

Tel/WhatsApp: (11) 99265-1597

vanda.souza@focusprojetos.net.br

Telefone: (11) 3052-0570

mude@focusprojetos.net.br

www.focusprojetos.net.br