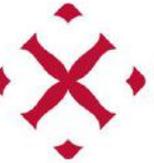




bri··ental
brixen.kirchberg.westendorf.

“**A CURIOUS MIND
KNOWS NO LIMITS**”



WER SIND WIR?

Wir sind JustCurious und wir sind

- 👁️ Leidenschaftliche Gamifier
- 👁️ Team Entwickler
- 👁️ Kreative Köpfe
- 👁️ A-Z Umsetzer
- 👁️ Enthusiasten

Uns ist keine Idee zu verrückt!





NICOLE
VAN DEN BOSCH

Sorgt dafür, dass jedes Projekt pünktlich geliefert wird und das Budget eingehalten wird.

Nach Jahren in leitenden Funktionen für große Unternehmen entschied sie sich 2014, selbständig zu werden.



LUC
DE NUIS

Kreativer Flummiball Gib ihm dein Ziel und er findet fast immer eine andere Sichtweise, wie man die Idee auch umsetzen könnte. Aber spielerischer, origineller und somit oft erfolgreicher.



LUUK
HERMANS

Mr. IT, Versteht, Programmierung, (Web)Apps, Cloud, Big-Data und kann somit mit Technik jedes Konzept unterstützen.

Hat dazu gute Kommunikations- und kreative Fähigkeiten.



MARK
NAUS

Entwickelt und vertreibt seit 2016 die "Caught" Gamification App Plattform.

Als ehemaliger Unternehmensberater versteht er, was es braucht ein Konzept über die Ziellinie zu bringen.



KONZEPT 1: "SCHNITZELJAGD 2.0"

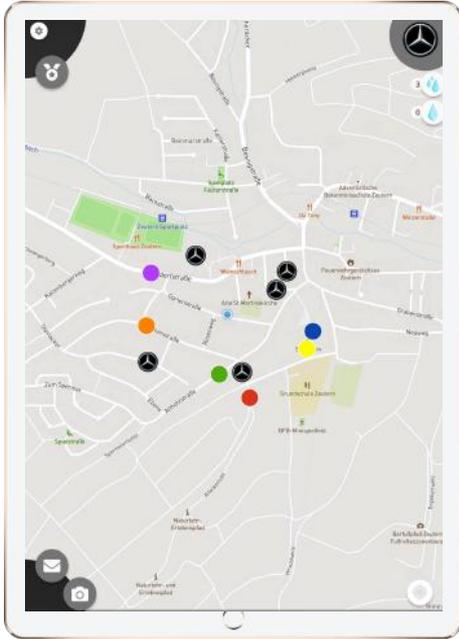
Wie man Management-Präsentationen und Learning interaktiv und neu gestalten kann.



KONZEPT 2: JUSTDELIVER

Das einzigartige End-to-End full service Teamentwicklungs Programm.

KONZEPT 1: "SCHNITZELJAGD 2.0"



- Schnitzeljagd 2.0 mit **Real Life Game**-Elemente.
- Über ein Tablet bekommt jedes Team ein Spielfeld freigeschaltet. An verschiedenen Standorten gibt es Fragen und Aufgaben.
- An manchen Standorten gibt es auch **Games**, wobei man sich passend zu der Situation vor Ort tatsächlich physisch oder kognitiv anstrengen muss.
- **Learning-by-Doing**: Wir integrieren die Informationen aus dem Unternehmen auf eine interaktive Art und Weise, damit es bei den Menschen besser hängen bleibt. Diese Inhalte werden maßgeschneidert mit dem Management abgestimmt.

WIE WIR ARBEITEN

1. Im gemeinsamen Briefing bestimmen wir die Rahmenbedingungen.

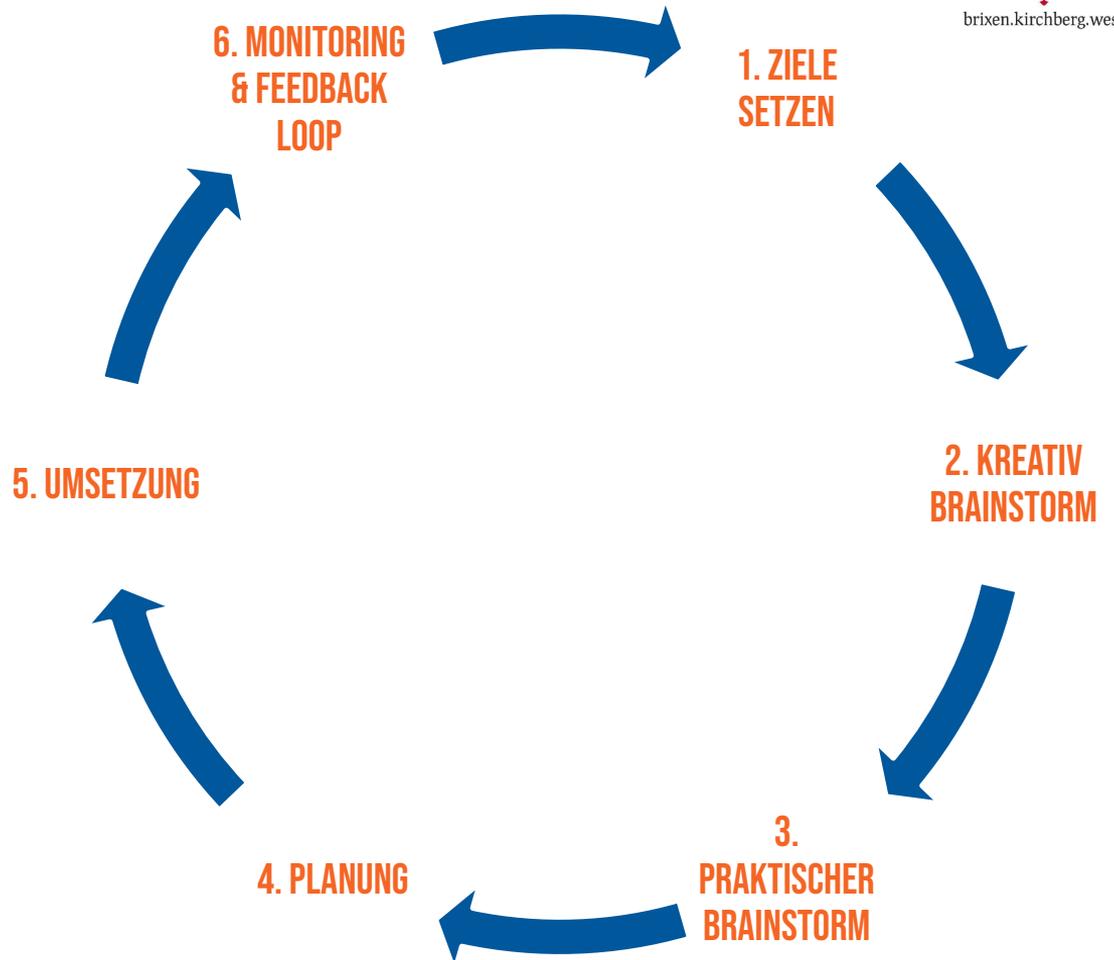
Zum Beispiel:

- Zielgruppe
 - Balance 'Körperinsatz' vs. 'Hirn Einsatz'
 - Zugänglichkeit für Teilnehmer mit (Geh-)Behinderung
 - Zeitliche Limits (Mittagessen, Abendessen, Drinks usw.)
 - Bestimmte Inhalte, die eingebunden werden sollen → Abstimmung der Informationen spätestens 3 Wochen vor der Veranstaltung.
2. Wir gehen zeitnah vor Ort - und finden interessante und tolle Locations, wo wir etwas 'Außergewöhnliches' machen können.
 3. Wir mischen das Ganze zusammen in ein tolles, einzigartiges Erlebnis.

WIE WIR ARBEITEN

Wir wollen nachhaltige und erfolgreiche Konzepte liefern und arbeiten deswegen anhand von folgendem Modell.

Wir beziehen den Kunden aktiv in jeden Schritt des Prozesses ein, um unsere Ideen zu validieren und sicherzustellen, dass wir deren Ziele so gut wie möglich erreichen.



BEISPIEL: MERCEDES-BENZ AG – GSP/ORD

Ziele:

Die neu umstrukturierte Abteilung beschäftigt sich im Alltag mit Reparatur und Werkstatt Informationen und soll jetzt:

- Miteinander Spaß haben
- Austausch und Kennenlernen zwischen Teams fördern.
- Informationen des Managements sollen den Teilnehmern nachhaltig übermittelt werden.

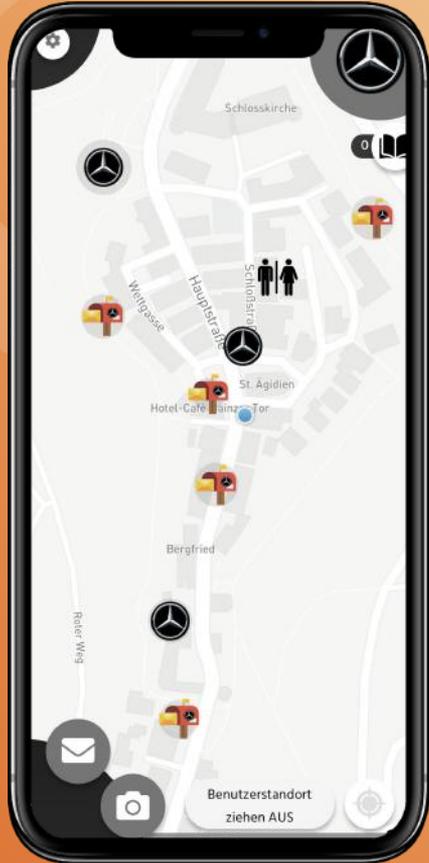
UMSETZUNG GAMIFICATION:

Die Teams besuchen mit ihrem Tablet verschiedenen Standorte in und um das Tagungshotel. An den verschiedenen Standorten gibt es spielerische Aufgaben und Rätsel, die gelöst werden sollen. So müssen die Teams Briefe zustellen an Teamleitern, Musikkassetten abhören und zuordnen und eine historische Route im Ortskern finden und folgen, um somit mehr über Ihre Abteilung zu erfahren.

Während des Spiel werden "Handbuchseiten" verdient, womit am Ende vom Tag als Endspiel ein Bauwerk gebaut werden muss. Das Team, das als erstes dieses Bauwerk fertiggestellt hat, verdiente damit den Pokal.

FEEDBACK VOM KUNDEN:

Dadurch, dass wir spielerisch Informationen über unsere umstrukturierte Abteilung präsentiert bekamen, ist es nachhaltig bei den Mitarbeitern angekommen. Und das schönste dabei war; alle hatten echt viel Spaß dabei.



Standard Gamification

Premium Gamification

Schnitzeljagd 2.0 - App Gesteuert		
Rätsel, Aufgaben und Fragen per App gesteuert		
Betriebs Personalisierte Fragen & Aufgaben		
Live Moderator für den Teilnehmer im App (Chat)		
Location based opdrachten (integratie van de omgeving)		
Live Moderator + Crew vor Ort (Full-Service)		
iPads/Tablets und Datenvolumen		
Betreute Aufgaben, Spielen und Aktivitäten vor Ort		
Look & Feel der App an Corporate Identity angepasst		
Preis bei 100 Teilnehmer	Ab €99 pro Person netto	Ab €199 pro Person netto

KONZEPT 2: JUSTDELIVER

Das einzigartige End-to-End
Full-Service
Teamentwicklungs Programm.

"Wenn du wieder tust, was du getan hast, bekommst du auch wieder das, was du bekommen hast!"

Hat Ihr Team das Bedürfnis, an seiner eigenen Entwicklung zu arbeiten, weil es merkt, dass Dinge in gemeinsamer Zusammenarbeit effektiver erledigt werden könnten, so dass die Teamziele leichter erreicht werden? Und glauben Sie auch, dass sich Teams am stärksten entwickeln, wenn sie Dinge gemeinsam entdecken und erleben?

Unser innovatives Teamentwicklungs-Konzept "JUSTdeliver" ermöglicht es Teams, hilfreiche und hinderliche Verhaltensmuster schnell zu erkennen und dann gemeinsam mit einem professionellen Teamcoach entsprechend zu handeln.

Zielsetzung:

Nach dem Motto "Entwickeln durch Tun", werden die Teams in eine aktive Entwicklungssituation versetzt und stellen sich gemeinsam einer Herausforderung. Wie gehen Sie mit dieser Herausforderung um? Wo sind sie als Team bereits effektiv und wo gibt es Entwicklungsziele und -bedarf?

Zielgruppe:

Teams innerhalb einer Organisation/eines Unternehmens. Aus Sicht der Ausbildung empfehlen wir eine Gruppengröße von 7-10 Personen. Ab 12 Personen suchen wir nach einer intelligenten Möglichkeit, das Team in kleinere Subteams aufzuteilen.

Investitionen:

Die Investition in Ihr Team wird zugeschnitten auf die Bedürfnisse Ihres Unternehmens.

WIE WIR ARBEITEN



Die Einführungsphase

Gemeinsam mit dem Kunden und einer Delegation aus dem Team gewinnen wir Einblick in hilfreiche und hinderliche Verhaltensmuster. Daraus ergeben sich eine Auswertung und ein Konzept für die Teamentwicklung.



Die Feedback-Phase

JUSTdeliver präsentiert die Analyse aus der Einführungsphase und bespricht mit dem Kunden und dem Team, ob sie sich darin wiedererkennen. Anschließend wird der Plan für das Vorgehen und die entsprechende Investition in das Team erläutert.



Die Phase des Aufbruchs

Nun, wo das Team weiß, woran es arbeiten kann, und den Entwicklungsbedarf priorisiert hat, um ein erwachsenes Team zu werden, macht sich der Teamcoach an die Arbeit. Der Teamcoach überlegt sich, welche Maßnahmen am besten geeignet sind, um effektiv am täglichen Funktionieren des Teams zu arbeiten.



Die "Tun, was notwendig ist"-Phase

In dieser Phase durchläuft das Team einen aktiven Teamentwicklungsprozess - abgestimmt auf die Entwicklungsziele aus dem Aktionsplan. "Learning by doing" ist hier das Motto. Während der Teamentwicklung wird das Team von einem zertifizierten Teamcoach beobachtet. Wenn nötig, greift der Trainer direkt ein, damit man aus bestimmten Situationen während der Aktivität lernt und sich weiterentwickelt. Anschließend besprechen wir mit dem Team, was sie bei der Erledigung der Aufgabe behindert oder geholfen hat, und stellen die Verbindung zur Arbeitsalltag her.



Die "Weiter so"-Phase

Die Realität ist unberechenbarer. Wir wissen, dass die Investition zum Teil umsonst gewesen sein könnte, wenn wir jetzt loslassen. Deshalb müssen wir für eine Verankerung im Unternehmen und im Team sorgen. Unsere JUSTdeliver Methode nutzt Anreize, Peer-Review-Methoden, Aufgaben, Wiederkehrtage oder was auch immer nötig ist, um das Team voranzubringen und nicht in alte Gewohnheiten und Muster zurückzufallen....

VIDEO: GAMIFICATION PROMO JUSTCURIOUS



Drücken Sie auf das Bild oder besuchen Sie folgende Link: <https://vimeo.com/526922409>

REFERENZEN



UND JETZT?

Ja... und jetzt?

Für Fragen bezüglich die Konzepte:

nicole@justcurious.nl

Für Fragen bezüglich Ihre Incentive Reisen ins

Brixental sales@brixental.tirol

