



EDUCA .verso

EDUCA.VERSO:

O metaverso mais acessível que
engaja e melhora relações sociais.





Educação



Tecnologia



- Maior engajamento;
- Melhor desempenho;
- Combate ao bullying.

Mais de 82%

da população brasileira tem jogos eletrônicos como uma de suas principais formas de entretenimento.

78,7%

dos jogadores de jogos digitais conhecem metaverso.

55%

acreditam que marcas de sucesso no futuro precisam ter uma presença digital nos games.

63,8%

gostaria de usar equipamentos para ver objetos digitais no mundo real.

42,1%

concordam que objetos digitais tem o mesmo valor que objetos físicos.



COMO FUNCIONA O EDUCA.VERSO

Fotos do Educa.verso implementado



CRIAÇÃO DOS AMBIENTES

Criamos os ambientes exploráveis pelos alunos, como salas de aula, pátios, quadras esportivas e pontos de interesse da cidade, como zoológicos ou aquários.



AVATARES

No nosso Educa.verso, cada aluno é protagonista de sua própria história. É possível criar e customizar o próprio avatar

CRIAÇÃO DE TAREFAS



A screenshot of a web application interface. On the left is a dark purple sidebar menu with options like 'Conta', 'Dashboard', 'Estudantes', 'Professores', 'Inspetores', 'Diretores', 'Missões', 'Administradores', 'Escolas', 'Salas de Aula', and 'Conta'. The main content area shows a 'Missões' section with a list of tasks. A modal window titled 'Adicione uma nova Missão' is open, containing a form with the following fields: 'Nome da Missão' (filled with 'Missão teste'), 'Descrição da Missão' (filled with 'Missão teste'), 'Escolas' (dropdown menu with 'Escola Amin Cassar'), 'Salas de Aula' (dropdown menu with '5ª Série A 2022'), 'Recompensas' (a list of items: 'Capacete Skatista', 'Vitória contra boss 1º lugar', and 'Nível 3'), and 'Objetivo da Missão' (empty). There are 'Adicionar Missão' and 'Adicionar' buttons.

Os professores podem criar missões temáticas de qualquer assunto ou matéria. Ao completá-las, os alunos recebem recompensas dentro do jogo. Como novas roupas para seus avatares, poderes e novas formas de interagir com os colegas.

EVENTOS TEMÁTICOS



o Educa.verso é um mundo vivo que mudará de acordo com temporadas, que podem representar feriados ou momentos de provas importantes, como o ENEM.

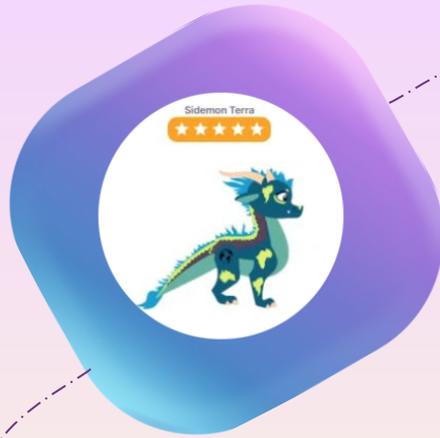




REALIDADE AUMENTADA E REALIDADE VIRTUAL

Levamos os alunos à excursões para a França atual, à pré-história, ou a qualquer ambiente ou período. Tudo isso sem sair da sala de aula.

INTERAÇÕES SOCIAIS



É possível desenvolver uma série de interações sociais customizadas entre os alunos, de acordo com as necessidades da escola. Os alunos podem enviar mensagens ou vídeos animados uns para os outros. A mecânica dos Sidemons fomenta relações positivas entre todos os alunos.

RELATÓRIOS



Pedro Fusca



A Sideverse XP disponibilizará relatórios referentes às ações e desempenho de cada aluno no Educa.verso.

O METAVERSO MAIS ACESSÍVEL



O Web APP desenvolvido na nuvem faz com que a solução da Sideverse XP funcione em qualquer dispositivo, a qualquer momento. O metaverso da Sideverse XP dispensa o uso de equipamentos caros, como óculos de realidade virtual.



SIDEVERSE XP
SOLUÇÕES TECNOLÓGICAS QUE ENGATAM



Sideverse XP

@SideverseXP 11 inscritos 4 vídeos

Saiba mais sobre este canal >

Inscrito

INÍCIO

VÍDEOS

PLAYLISTS

COMUNIDADE

CANAL >

Vídeos ▶ Reproduzir tudo



Apresentação e Treinamento Para Alunos

23 visualizações · há 1 mês



Guia Rápido do Metaverso Para Alunos

18 visualizações · há 2 meses



Como utilizar o painel do educador

9 visualizações · há 2 meses

Além do treinamento durante a fase de implantação, alunos, educadores e gestores terão acesso a todo o material em forma de vídeo caso queiram rever o conteúdo

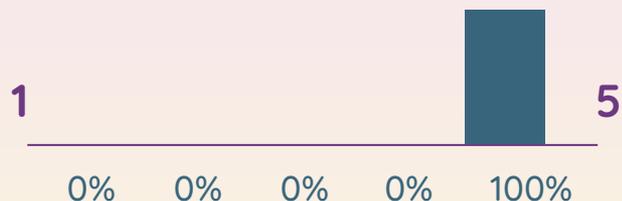
EDUCA.VERSO SENDO UTILIZADO NAS ESCOLAS



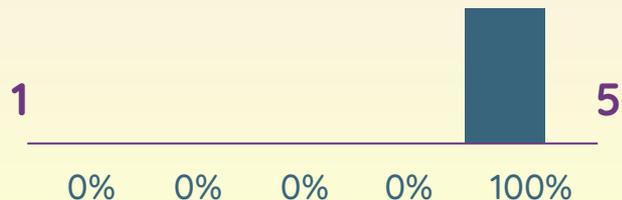
Resultados de pesquisa realizada com professores e pedagogos que já utilizam o Educa.verso

Em uma escada de 1 a 5, sendo 1 "discordo totalmente" e 5 "concordo totalmente", como você classificaria as seguintes afirmações:

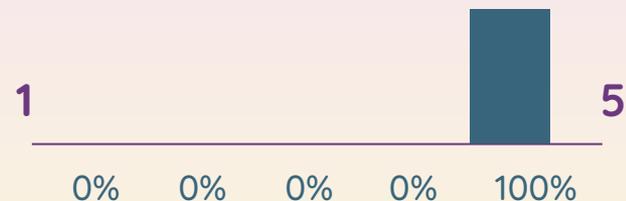
O Educa.verso auxilia nas relações sociais entre alunos e professores nesta turma



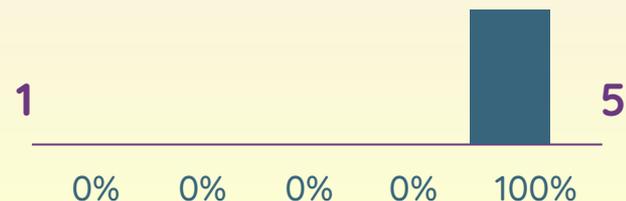
O Educa.verso auxilia nas relações sociais entre os alunos desta turma



O Educa.verso aumenta a entrega das atividades por parte dos alunos propostas pelo professor nesta turma



O Educa.verso aumenta o engajamento dos alunos nesta turma



Números do Educa.verso

Média de **Interações** por
turma ao mês:

1864

Média de **Gifs** por turma ao
mês:

121

Média de **mensagens** por
turma ao mês:

235

Média de **troca de roupa
de avatar** ao mês:

1509

As opiniões dos especialistas que já utilizam o Educa.verso

Karen Ayano
Professora

"O aspecto que mais chama a atenção no Educa.verso é a alegria com que as crianças participam das atividades propostas pelos professores, tornando cada tarefa um desafio prazeroso".

Sandra Regina Batista Rodrigues
Orientadora Pedagógica

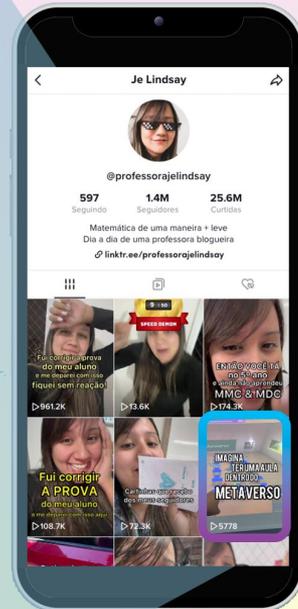
"O Educa.verso da sala de aula tem sido uma ferramenta pedagógica inovadora e um facilitador da aprendizagem. As crianças ficam motivadas e se envolvem muito nas atividades propostas. A interação entre espaços virtuais e mundo real permite que as crianças experimentem novas formas de aprendizado e que os professores criem atividades adaptadas à necessidade e interesses delas, usando a tecnologia a favor da educação!"

Antonio de Deus
Diretor

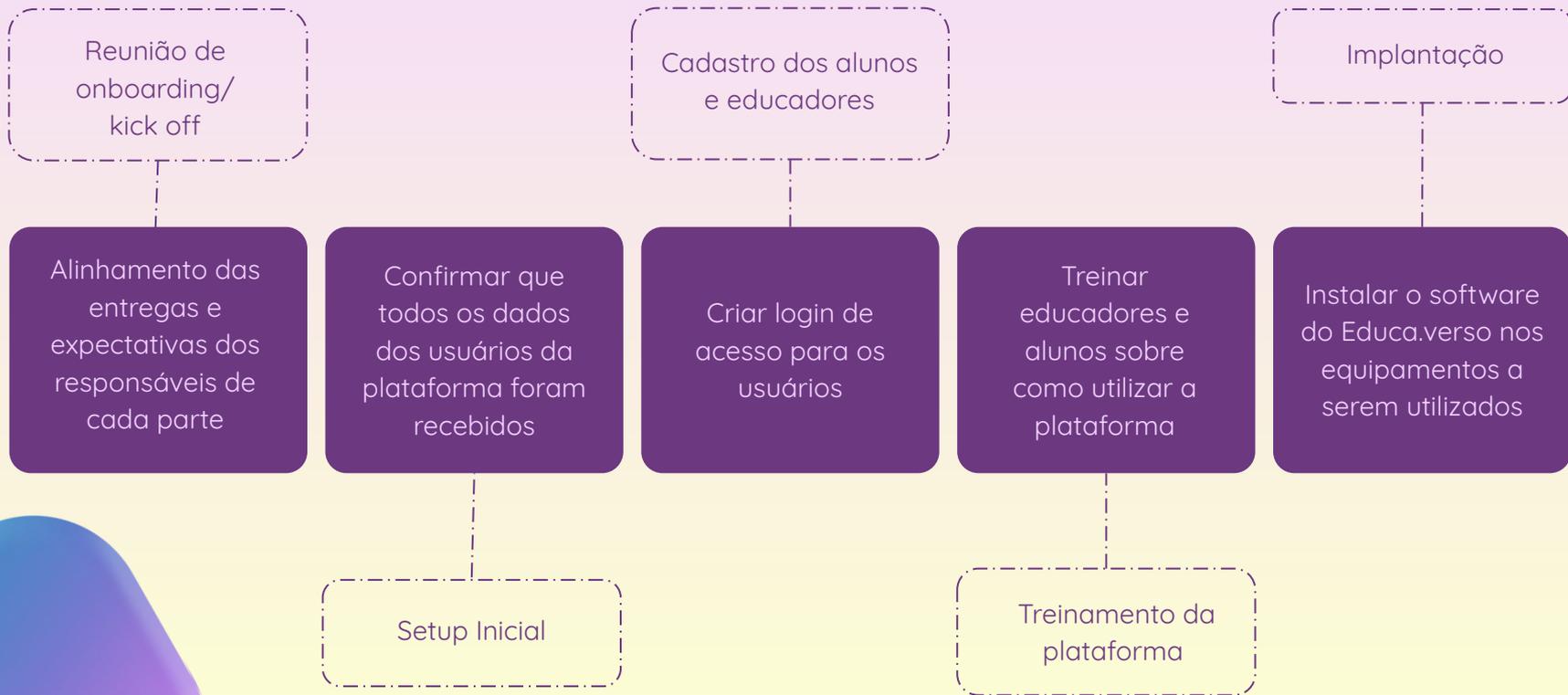
"O Educa.verso melhora o relacionamento dos alunos em sala de aula ao criar um ambiente de aprendizado colaborativo, onde existe uma troca constante e a ampliação do círculo de amizades. Com seu enorme potencial, o Educa.verso deverá transformar a educação, preparando os alunos para os desafios do mundo atual e futuro."

Visita da Educadora Influenciadora Je Lindsay

1.4M de seguidores no Tiktok



FLUXO DE IMPLANTAÇÃO



PRÁTICAS DE UM BOM ONBOARDING

1

Conheça seu cliente

Conhecer o passado e as necessidades atuais e futuras do seu cliente é o que nos guiará ao sucesso.

2

Comunicação aberta

Durante a implantação é preciso estabelecer os canais e o fluxo de comunicação para trocas frequentes.

3

Feedback constante

Ao longo do Onboarding é de suma importância para que o projeto se ajuste e seja ainda melhor que o planejado.

CRONOGRAMA DE IMPLANTAÇÃO

1

Reunião de onboarding/
kick off.

Responsável,

XXXXX

Prazo estipulado

XXXXX

Tempo previsto para conclusão

XXXXX

2

Setup Inicial

Responsável,

XXXXX

Prazo estipulado

XXXXX

Tempo previsto para conclusão

XXXXX

3

Cadastro dos alunos e educadores

Responsável,

XXXXX

Prazo estipulado

XXXXX

Tempo previsto para conclusão

XXXXX

4

Treinamento da Plataforma

Responsável,

XXXXX

Prazo estipulado

XXXXX

Tempo previsto para conclusão

XXXXX

5

Implantação

Responsável,

XXXXX

Prazo estipulado

XXXXX

Tempo previsto para conclusão

XXXXX

PROPOSTA COMERCIAL

Valores mensais por aluno

Até 500
alunos

R\$35,00

De 500 a
1.000
alunos

R\$28,00

De 1.000
a 2.500
alunos

R\$22,60

De 2.500
a 5.000
alunos

R\$18,33

De 5.000
a 10.000
alunos

R\$15

De 10.000
a 25.000
alunos

R\$13,50

De
25.000 a
50.000
alunos

R\$12,50

De 50.000
a 100.000
alunos

R\$9,60

De
100.000 a
250.000
alunos

R\$8,33

INTERATIVAR
SOLUÇÕES INTERATIVAS

SIDEVERSE XP
SOLUÇÕES TECNOLÓGICAS QUE ENGAJAM

FALE CONOSCO

www.interativar.com.br

🕒 21 97515 1525 . 📱 21 98283 7729 . 📞 21 3269 6545 . ✉️ contato@interativar.com.br