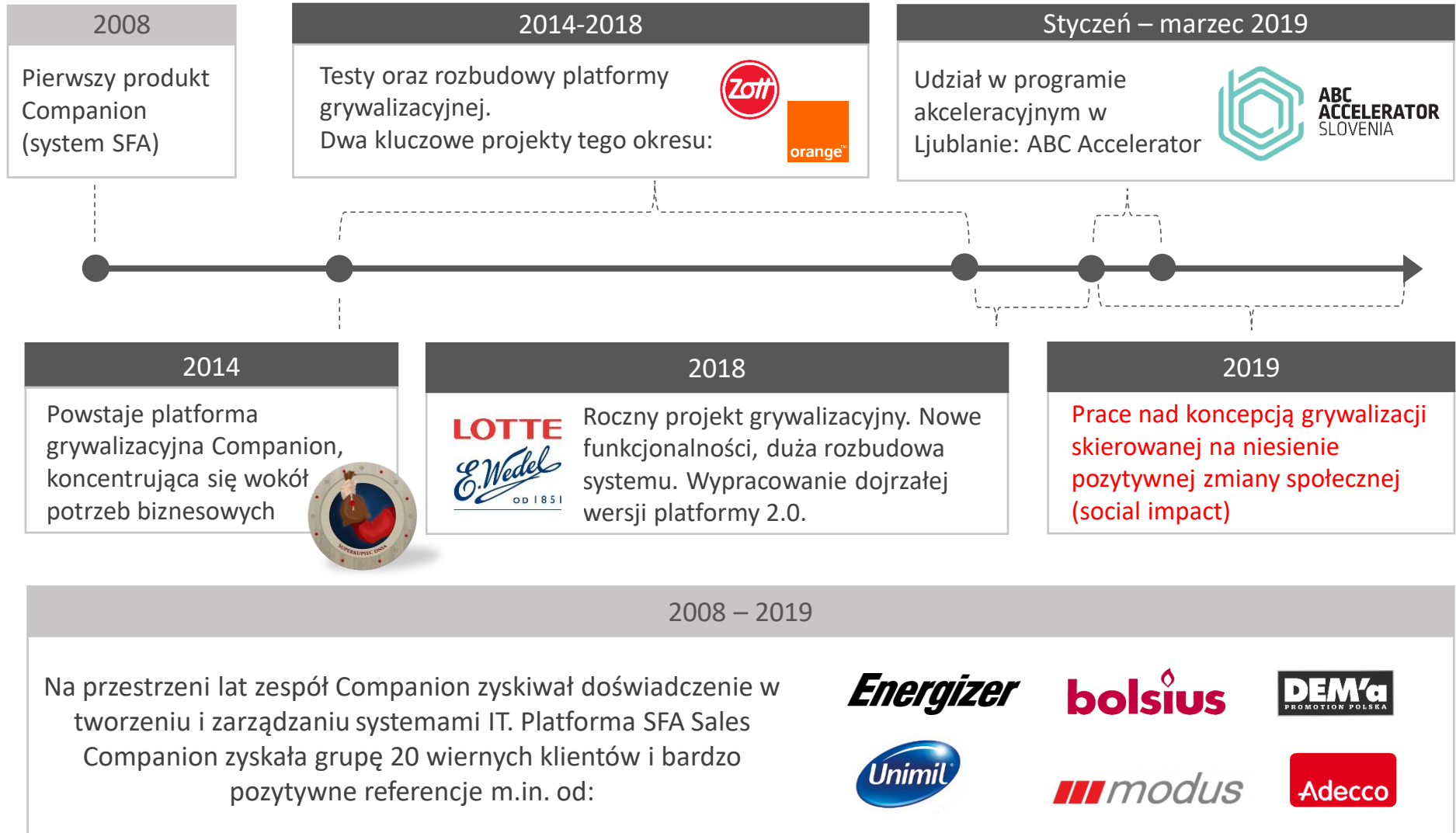




Grajmy o przyszłość naszej planety!



Companion – geneza





Nasz pomysł: Idylla 2038

Do konkursu Think Big zgłaszamy się z grywalizowaną platformą e-commerce'owo-edukacyjną.



CELE:

- ✓ **edukowanie** na temat działań przyjaznych środowisku
- ✓ **wyrabianie pozytywnych nawyków** wśród konsumentów,
- ✓ **promowanie produktów ekologicznych** (eliminacja plastiku, produktów zanieczyszczających środowisko itp.)

JAK realizujemy?

Publikowanie użytecznych wskazówek dla konsumenta (jak oszczędzać energię, które produkty rzeczywiście spełniają standardy przyjazne środowisku, które produkty spożywcze są naprawdę zdrowe).

KTO nam pomoże?

Instytucje naukowe i uczelnie (SGGW?) w weryfikacji produktów zgłaszanych do programu i ich certyfikacji.



Idea z potencjałem i na czasie

Coraz więcej alarmujących wizji przyszłości naszej planety. Część ludzi wciąż nie ma gotowości i świadomości, by zmienić swoje postępowanie.

Czas im pomóc zdobywać na bieżąco informacje i motywować do pożądaných zmian.

Czas sprawić, by zdrowe, ekologiczne życie było już nie tyle 'trendy', co masowo popularne.



Dzięki społeczności zaangażowanej w ideę troski o planetę sprawniej możemy docierać do świadomości ludzi (polecenie i rekomendacja działają skuteczniej niż reklama).

Model biznesowy projektu oparty na e-commerce: sprzedaż zweryfikowanych, zdrowych i ekologicznych produktów od sprawdzonych producentów.



Jesteśmy po wstępnych rozmowach z Google i PolakPotrafi.pl, które chcą wesprzeć nasze przedsięwzięcie w kwestii finansowania i promocji





Mechanizmy angażujące członków społeczności



- ✓ Punkty za zdobywanie wiedzy – szybkie fiszki (idea uczenia się podczas wypełniania quizu)
- ✓ Punkty za kupowanie produktów ekologicznych
- ✓ Aktywności społecznościowe – promowanie aktywności na forum i dzielenia się wiedzą o działaniach proekologicznych
- ✓ Promowanie platformy i firm partnerskich (m.in.: zapraszanie przyjaciół, udostępnianie w mediach społecznościowych)
- ✓ **Możliwość wymiany zdobytych punktów na próbki eko-produktów.**
- ✓ Wciągająca fabuła
- ✓ Rankingi, poziomy oraz odznaki



Storytelling w projekcie



Zdjęcie poglądowe

Rok 2038:

Świat tonie w śmieciach, kończą się zasoby surowców energetycznych oraz wody pitnej. Przeżycie kolejnego tygodnia stało się wyzwaniem.

Musimy przetrwać! Tym bardziej, że na horyzoncie widać jaskrawszą przyszłość. Nasi naukowcy i konstruktorzy wyruszyli już budować nową osadę. Nowoczesną, wolną od śmieci, smogu, hałasu, samowystarczalną energetycznie i otoczoną zielenią..

W grze dzięki zdobywanym punktom gracze gromadzą zapasy i budują eko-miasto przyszłości – Idyllę.



Dlaczego Idylla 2038?

- ✓ Projekt odpowiadający na żywe problemy społeczne
- ✓ Synergia – UPC jest w stanie w bardzo konkretny i niskonakładowy sposób pomóc promować projekt jednocześnie promując się jako marka odpowiedzialna społecznie
- ✓ Dojrzałość produktu i doświadczenie zespołu Companion
- ✓ Możliwość skalowania projektu na inne kraje.

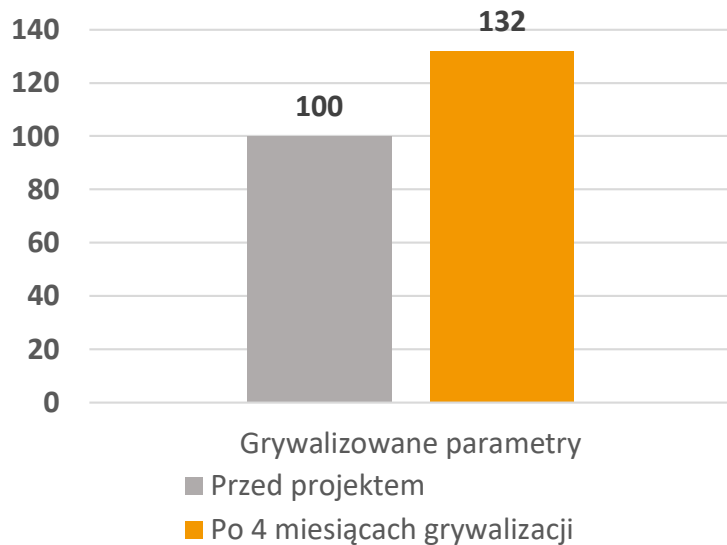




Opinia naszego klienta

orange™

Uśrednione wyniki projektu
(wyniki przeskalowane do punktu odniesienia 100)

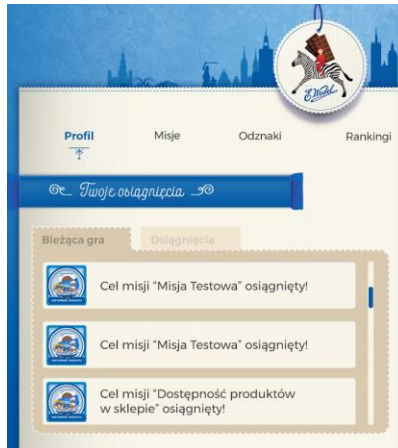


"Dzięki eksperckiej wiedzy z dziedziny motywacji pracowników, merytorycznemu wsparciu oraz olbrzymiemu zaangażowaniu, firmy Companion projekt został sprawnie i terminowo wdrożony. Przy pomocy grywalizacji osiągnęliśmy zamierzone cele biznesowe i **wzrost grywalizowanych parametrów o ponad 32%**, zwiększyliśmy również zaangażowanie Przedstawicieli Handlowych."

Monika Sommerfeld,
National Key Account Manager Orange



Opinia naszego klienta



„Zaangażowanie konsultantów Companion oceniam bardzo wysoko. Nasze prośby i sugestie były szybko wdrażane, widzieliśmy również dużą proaktywność Companiona w poszukiwaniu nowych rozwiązań, w odpowiedzi na pojawiające się w projekcie sytuacje. W trakcie trwania projektu obserwowaliśmy, że zaangażowanie graczy przekładało się na poprawę grywalizowanych parametrów.

Magdalena Żółek

Koordynator Projektu w Lotte Wedel



Opinia naszego klienta



"Widzieliśmy duży, pozytywny wpływ grywalizacji na zachowanie ludzi. Liderzy gildii bardzo motywowali do wspólnego działania, co widocznie przekładało się na rezultaty. Przedstawiciele dzwonili do mnie z informacją, że są właśnie w trakcie misji, dzielili się opiniami i zagrzewali do wspólnej walki o wynik. Moim zdaniem to wyraźnie zmotywowało ludzi do lepszej pracy."

Robert Rolski,
Kierownik Regionalny

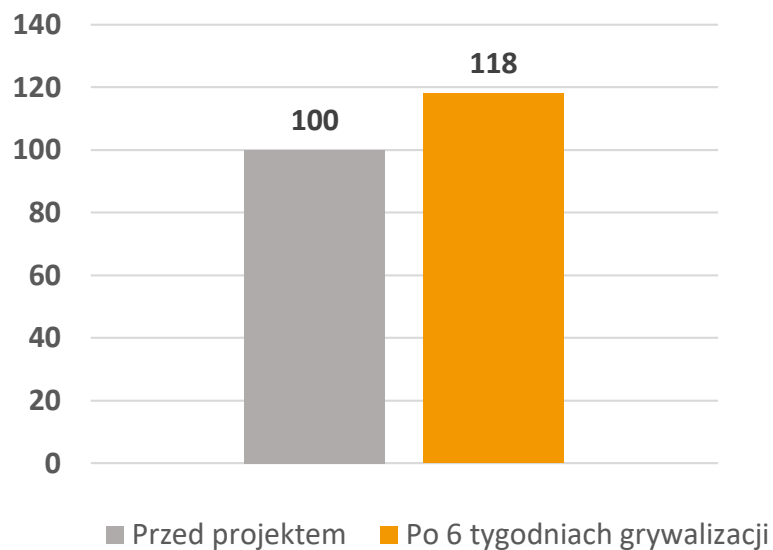


Przykładowe wyniki naszych wdrożeń

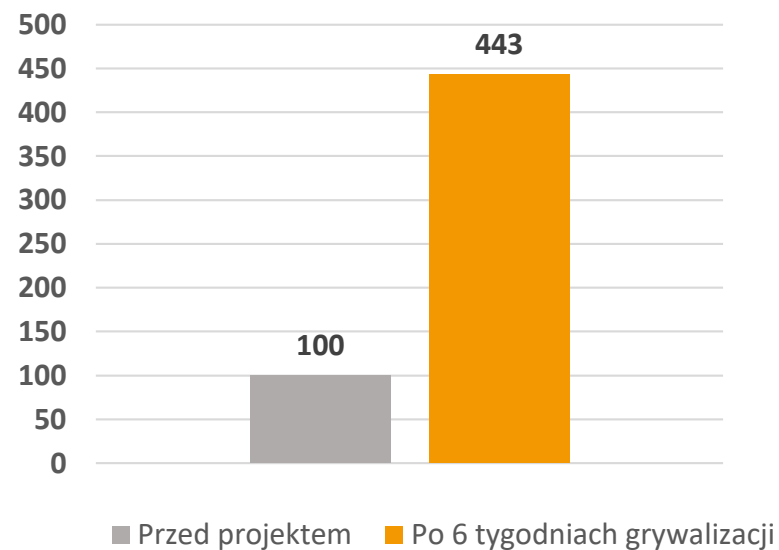


Uśrednione wyniki projektu (wyniki przeskalowane do punktu odniesienia 100)

Średnia dzienna sprzedaż **większa**
o **18%** podczas trwania projektu



Liczba pozyskiwanych nowych klientów w
trakcie projektu wzrosła **ponad 300%**





Sławomir Łebkowski

Founder

M: +48 501 165 169



Lesław Sierocki

Partner

M: +48 517 707 494



Ewelina Baczkowska

Project Manager

M: +48 507 548 669



Grajmy o przyszłość naszej planety!