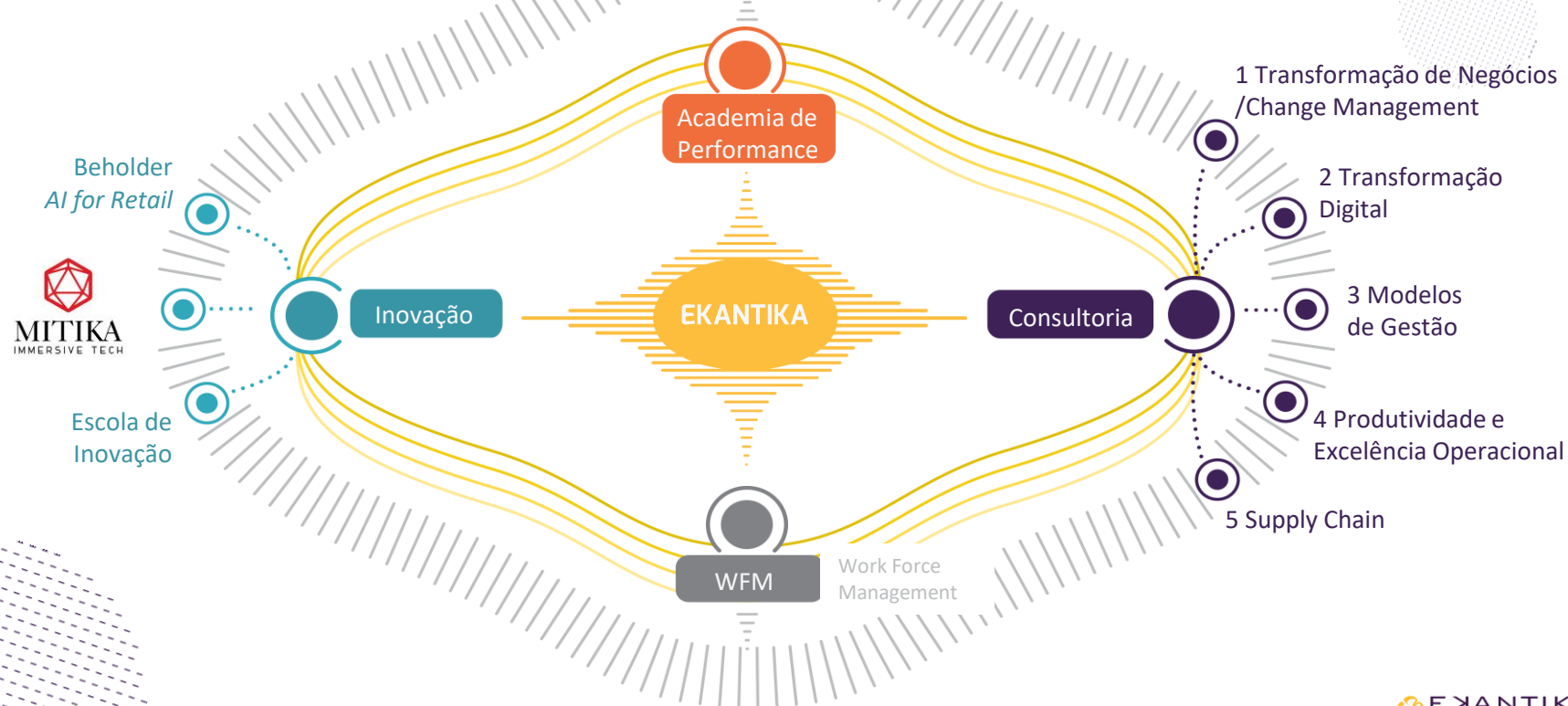




MITIKA  
IMMERSIVE TECH



# Ecossistema Ekantika





# Credential

## EKANTIKA

Adj. – do sânscrito,  
foco em um objetivo

A Ekantika é uma consultoria especializada em catalisar processos de mudanças, avaliar e potencializar modelos de gestão, desenvolver e implementar soluções sob medida que assegurem coerência estratégica, resultados de curto prazo e sustentabilidade para as organizações.

**EKANTIKA**  
CATALISADORES DE MUDANÇAS





# Realidades Imersivas

Realidade Virtual  
Aumentada e Mista



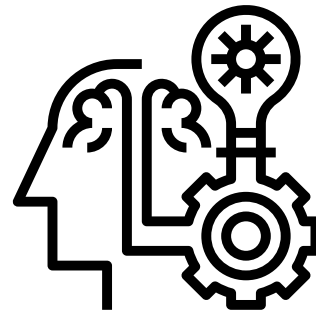
**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

# \_ da natureza Mítika

*Adjetivo Do grego mithikós e, pelo latim, mythīcu. Mítica, feminino de mítico, é o mesmo que fabuloso, fantástico, lendário. Relativo aos mitos, ou da sua natureza. Lembrado ou celebrado como maravilhoso, prodigioso ou digno de admiração. Assim são os nossos projetos.*

---

A Mítika surgiu a partir das demandas por inovação de médias e grandes empresas. Solucionamos desafios operacionais de produtividade, redução de custo, ganho de performance e experiência do usuário, seja cliente ou colaborador com o uso de tecnologias imersivas.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH



# Vídeo360



As experiências imersivas em vídeos 360 são semelhantes às da realidade virtual. Neste modelo, o usuário pode observar um cenário ao seu redor como um espectador porém, por sua natureza de captação e tecnologia, não conseguirá interagir com os objetos e ambientes apresentados. Desta forma, os vídeos 360 são muito indicados para visitas virtuais a ambientes existentes.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH





# RealidadeVirtual

É uma tecnologia que permite que você habite, navegue e interaja dentro de uma arquitetura virtual, totalmente desenvolvida digitalmente. A VR pode ser acessada via headsets dedicados ou por uma sala especialmente projetada.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

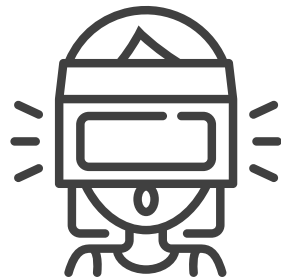




# Realidade Aumentada

É uma tecnologia que adiciona imagens ou objetos digitais à sua percepção do mundo real. Em outras palavras, você pode ver e ouvir o ambiente real, mas sua percepção é complementada por dados virtuais que somente você - o usuário - pode ver e ouvir. Sua ativação requer o uso de mecanismos de visualização, como óculos e headsets, telefones celulares, tablets ou dispositivos de projeção eletrônica.

# APLICAÇÕES DE REALIDADES IMERSIVAS



Dentro dos diversos segmentos e indústrias, entendemos que as aplicações de Extended Reality (XR) ocorrem em quatro principais pilares. E nosso foco está direcionado ao que envolve benefício recorrente e duradouro.

- ✓ ☒ Comunicação/ Promoção
- ✓ ☒ Atributo de Produtos
- ✓ ☒ Canal de Vendas
- ✓ ☒ Operação
  - ✓ ☒ Treinamentos/Onboarding
  - ✓ ☒ Assistência/Suporte
  - ✓ ☒ Comunicação Corporativa

# Principais Cases **Ekantika / Mítika**



# CASES DE DESTAQUE



## BAYER BRASIL

### REALIDADE AUMENTADA

Desenvolvido inicialmente para o RH da Bayer Brasil, o aplicativo teve repercussão global na empresa. Com seu conteúdo em português e inglês, o aplicativo apresenta a planta das principais unidades da Bayer no Brasil: Belford Roxo, Cancioneiro, Paulínia e Socorro. Esse projeto recebeu o prêmio de Best case Learning & Performance /Educorp.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

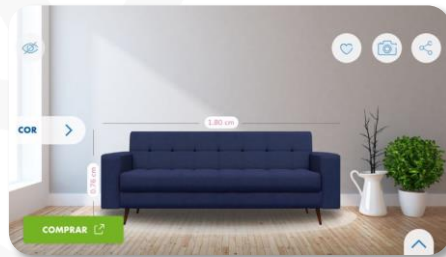
# CASES DE DESTAQUE



## VIA VAREJO | CASAS BAHIA & PONTO FRIO

### REALIDADE VIRTUAL & AUMENTADA

- Na primeira plataforma de realidade virtual para venda de móveis do Brasil, você encontra a reprodução fiel dos móveis mais vendidos pela Via Varejo – Casas Bahia e Ponto Frio. Este projeto permitiu ampliar a variedade de produtos ofertados ao passo que otimizou o espaço físico nas lojas, além de entregar uma experiência extraordinária aos clientes. Foi um importante passo no processo de transformação digital das lojas da varejista, e permitiu ocupar uma posição de destaque em inovação no segmento.
- Por meio dos óculos de realidade virtual, sensores e joysticks, o visitante tem uma experiência de imersão total, na qual pode visualizar os produtos e acabamentos em detalhes, interna e externamente, observar suas reais proporções, simular cores e texturas além de interagir de forma intuitiva e muito real com portas, gavetas e demais itens móveis.



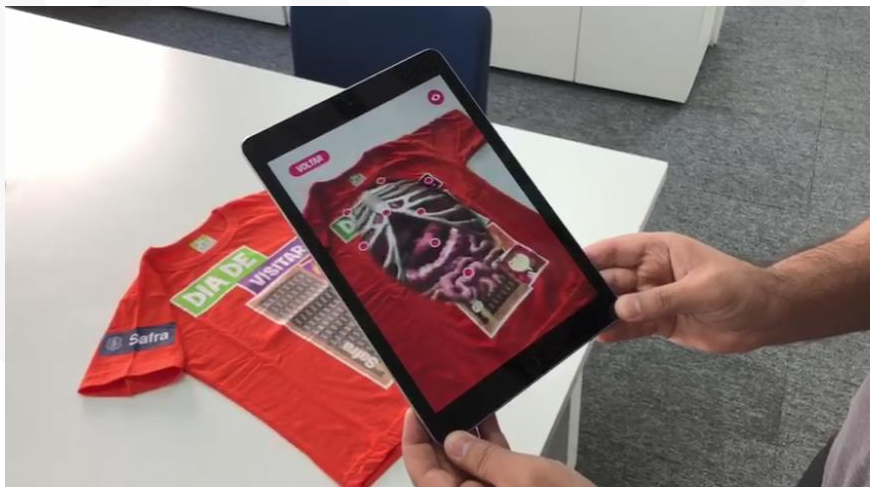
**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

# CASES DE DESTAQUE

## BANCO SAFRA

### REALIDADE AUMENTADA

- App destinado aos filhos dos colaboradores no evento “Dia de visitar o trabalho dos meus pais” com o tema profissões, saúde e corpo humano.
- Todas as crianças receberam a camiseta do evento, que serviu como target para a RA. Ao ativar o app, no celular ou tablet, eram projetados os órgãos internos como se fosse da própria criança vestindo a camiseta.



# CASES DE DESTAQUE

---

## BH AIRPORT

### REALIDADE AUMENTADA

- O app permite que os colaboradores da BH Airport acompanhem e entendam como ocorre a jornada do cliente/passageiro o longo de sua estada no aeroporto.
- Esta e outras ações permitiu que a BH Airport passasse de 14ª posição para 2ª posição de melhor aeroporto do Brasil.





# CASES DE DESTAQUE

## BANCO BMG

### REALIDADE VIRTUAL

- Aplicação em Realidade Virtual dedicada ao engajamento em eventos. Produzida experiência de desafio em altura em paralelo ao perfil de tolerância ao risco.
- Aplicação a ser aplicada em evento interno “Semana da Inovação” e em eventos externos.
- Aprovação de 92% dos participantes, engajamento de mais de 60% dos colaboradores e solicitação de ampliação do prazo de utilização.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

# CASES DE DESTAQUE

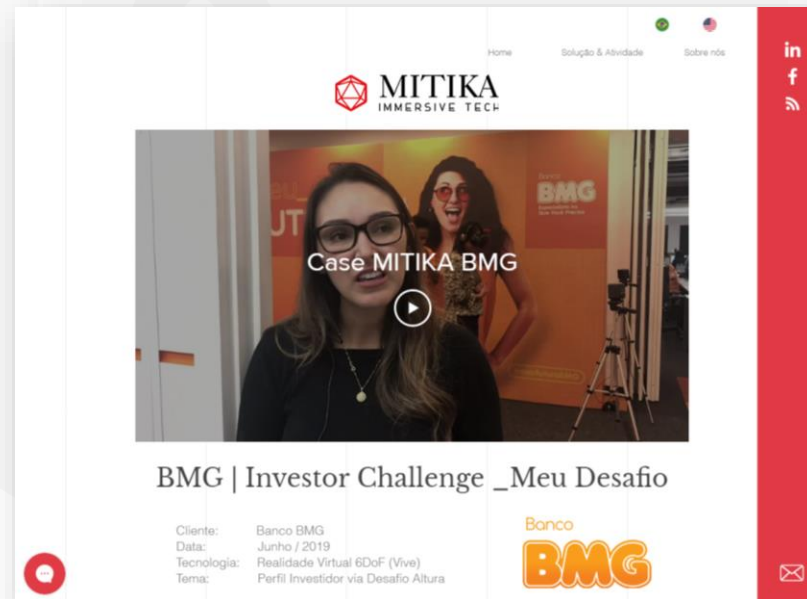
“Estamos em constante busca por inovação. O processo de criação e desenvolvimento foi impecável, do início ao fim. Só tenho elogios. A ação foi um sucesso, a mais comentada no banco. Foi incrível!”

Mariana Wichinevsky, marketing do Banco BMG.



“Decidimos trazer a Realidade Virtual como uma nova experiência para nosso público interno e externo, nos eventos. Assim, buscamos reforçar o pilar de inovação no Banco que é importante em nosso novo posicionamento. E o resultado foi maravilhoso! Conseguimos transformar um tema difícil, que é o suitability, em uma experiência imersiva e bastante dinâmica que as pessoas adoraram.”

Lucas Amorim, Marketing do Banco BMG.



MITIKA  
IMMERSIVE TECH

# CASES DE DESTAQUE



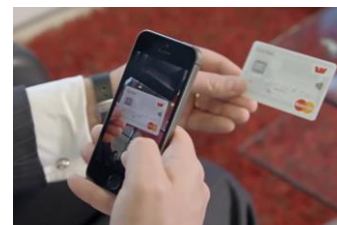
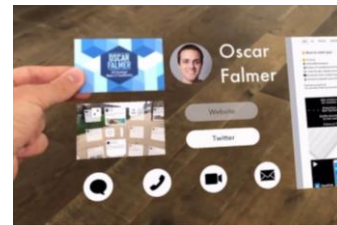
*Daniel Compagno*  
Head of Digital Transformation  
South America



*“ Como ponto forte saliento a viabilização do projeto em um espaço curto de tempo assim como a proatividade, na busca dos conteúdos e execução com o foco na simplicidade e efetividade.*

*A parceria, flexibilidade e comprometimento são as principais qualidades da Mítika e sua equipe.”*

# Aplicações diversas em Realidades Imersivas



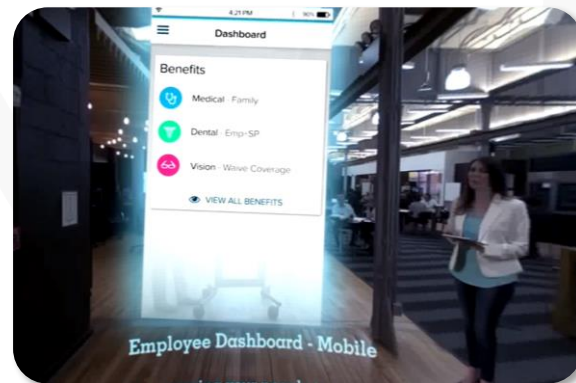
**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

# APLICAÇÕES POSSÍVEIS

## Onboarding Colaboradores | Videos 360

A aplicação de VR com captação 360 e apresentador (presidente / diretor) para realizar o onboarding e indicar os principais processos, atividades e sistemas a serem adotados, além de apresentar a empresa.

De forma interativa e bastante dinâmica, o novo colaborador terá acessos às principais informações sem a necessidade da leitura de textos e impressos maçantes.



## Onboarding Colaboradores | Modelos 3D e mapas

Com animações e projeções integradas à realidade do usuário, a partir de cartões, folhetos, logo e impressos em geral, podemos apresentar informações diversas, com animações, locução, trilha e vídeos, inclusive, de forma interativa, a fim de transmitir as informações necessárias de forma impactante.





# APLICAÇÕES POSSÍVEIS

## Treinamento Colaboradores | VR 360 + modelagem

A tecnologia de VR tem sido utilizada por diversas empresas a fim de reduzir custos e riscos, além de ampliar a produtividade na absorção de conhecimento e engajamento dos conteúdos. O VR tem atuado como forte plataforma complementar à estrutura de treinamentos corporativos. Portátil, inovador, empático e mensurável, a aplicação de tecnologias imersivas tem gerado excelentes resultados para as mais diversas corporações.



## Realidade Aumentada interativa | Customer Experience

Com animações e projeções integradas à realidade do usuário, a partir de cartões, folhetos, logo e impressos em geral, podemos apresentar informações diversas, com animações, locução, trilha e vídeos, inclusive, de forma interativa, a fim de transmitir as informações necessárias de forma impactante.



**MITIKA**  
IMMERSIVE TECH

# BENEFÍCIOS CONCRETOS

- Cirurgiões em formação, treinados via Realidade Virtual (VR) para realizar operações, foram **29% mais rápidos** nos procedimentos e cometeram **seis vezes menos erros** que os treinados por métodos convencionais. (Apoio do Programa Fulbright Distinguished Scholar – AGG e apresentado na 122ª Reunião Anual da American Surgical Association.)
- Em 2018 o Walmart adquiriu **17.000** Oculus Go (VR) para distribuir para as **5.000** lojas a fim de realizar mais de **1 milhão** de treinamentos no ano.
- Os participantes do estudo treinados via RV demonstraram um recall de informações **9% melhor** e cometeram **41% menos erros** do que os treinados via não-VR. (University of Maryland)





# Boeing

- Pesquisa conduzida pela Boeing, mostrou que os trabalhadores que usam AR para fins de treinamento são mais produtivos, mais precisos e mais satisfeitos a experiência.
- Experiência: montar um hub com Impresso, Notebook pdf e AR.



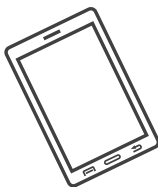
**8 erros**

**Note PDF**



**1 erro**

**Tablet PDF**



**Sem erros**

**Tablet AR**

# Siemens

Siemens e gerou resultados positivos usando AR para treinar trabalhadores para manutenções em turbinas eólicas e a gás.

- Sem usar tecnologia um funcionário novato (alguém que estava aprendendo a tarefa) leva 480 minutos para concluir sua primeira montagem.
- Usando Capacete AR, a montagem levou 45-52 minutos.

**Sem AR**

480  
**mins**

**Com AR**

52  
**mins**



# Realidades Imersivas

Realidade Virtual  
Aumentada e Mista

## Contato

Cristian Gallegos

[cristian.gallegos@mitika.com.br](mailto:cristian.gallegos@mitika.com.br)

(11) 97697 7755

[www.mitika.com.br](http://www.mitika.com.br)

