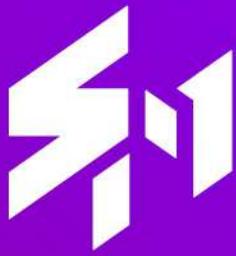




# STORY MODE

STORYMODE, A FORMA ÉPICA DE  
TRANSFORMAR CONHECIMENTO  
EM POTÊNCIA CRIATIVA



# STORY MODE

A STORYMODE É UMA  
METODOLOGIA DE ENSINO  
EM ECONOMIA CRIATIVA  
QUE PREPARA JOVENS  
E EQUIPAS PARA

# O FUTURO

Combinamos **gamificação**,  
**cultura digital** e **experiências**  
**práticas** para desenvolver  
competências que se  
conectam diretamente com a  
realidade da Geração Z.



## METODOLOGIAS

Embora a nossa base tenha forte apelo junto dos jovens, a nossa metodologia foi desenhada para públicos diversos – desde estudantes até profissionais em transição de carreira – que procuram desenvolver competências práticas para o mercado criativo e digital, independentemente da idade.



# ALGUNS DADOS IMPORTANTES

Em 2025, a **Comissão Europeia** reforça que a capacitação digital é uma prioridade estratégica para os Estados-Membros.

*(Fonte: European Commission, 2025)*

Em Portugal, os setores ligados à Economia Criativa Digital apresentam forte dinamismo:

Audiovisual & multimédia [CAE 59]  
– volume de negócios **€852 M (2023)**

*(Fonte: gee.gov.pt)*

Edição de software / videojogos [CAE 582]  
– volume de negócios **€688 M (2023)**

*(Fonte: gee.gov.pt)*

Mercado de marketing de influência –  
**€63 M (2024)** em Portugal

*(Fonte: Brinfer – estudo Top Brands, meiospublicidade.pt)*

Profissionais com domínio de storytelling, IA e criatividade são 3x mais contratados em empresas digitais.

*(Fonte: LinkedIn Learning Report, 2024)*



PÚBLICO

# GEN<sup>Z</sup>



■ MUNDO 2024:

JOVENS ENTRE 15 E 25 ANOS  
**1,2 BILHÕES**

[16% da população mundial] ONU



■ EU 2025:

JOVENS ENTRE 15 E 25 ANOS  
**450,4 MILHÕES**

[10,70 % da população] European Comission



Em 2023, a economia criativa representou **R\$ 393,3 bilhões do PIB brasileiro (3,59%)**  
Firjan

**9 em cada 10 pessoas no Brasil usam o youtube para estudar e 87% usam plataforma para desenvolver habilidades profissionais**  
Google&Provoker

Segundo o estudo da Nielsen,  
**75% dos jovens querem ser influenciadores digitais.**

# **POR QUE RAZÃO A STORYMODE FUNCIONA?**

**O NOSSO DIFERENCIAL  
ESTÁ NA UNIÃO DE:**

## **EDUTAINMENT**

Aprendizagem com verdadeiro entretenimento

## **GAMIFICAÇÃO + STORYTELLING**

Trilhas personalizadas e envolventes,  
gamificadas!

## **PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)**

Os alunos aprendem resolvendo desafios reais

## **AMBIENTE DIGITAL IMERSIVO**

Plataformas, app e metaverso interativo

## **ULTRALEARNING**

Abordagem de aprendizagem autodirigida e intensiva, focada em adquirir competências e conhecimentos de forma rápida e eficiente.

# **DISCIPLINAS QUE DESENVOLVEMOS**

**TEMAS ALINHADOS ÀS NOVAS  
HABILIDADES DO MERCADO:**

ECONOMIA CRIATIVA DIGITAL

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

EMPREENDEDORISMO E STARTUPS

MARKETING DIGITAL E REDES SOCIAIS

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO E STREAMING

PENSAMENTO CRÍTICO, PLANEJAMENTO  
E COMUNICAÇÃO

AUTOCONHECIMENTO

**COMO SUA  
EMPRESA  
PODE USAR A**

# **STORY MODE**

Escola de economia criativa que prepara jovens e equipes para o futuro com metodologias inovadoras e gamificação.



## **INSTITUIÇÕES DE ENSINO**

- Usar cursos prontos e gamificados
- Co-criar trilhas com a nossa equipa e personalizar tudo para os seus alunos
- Implementar a plataforma como parte do currículo



## **EMPRESAS / MARCAS / RH**

- Oferecer como benefício educacional, em formações ou processos de onboarding;
  - Criar trilhas personalizadas com storytelling;
  - Envolver colaboradores com desafios e metas.
- •

# SOMOS UMA CREATIVE TECH

a fusão estratégica entre criatividade e tecnologia para criar soluções únicas e transformadoras.

Na EPIC Digitais, isso significa usar inovação para captar e manter a atenção das novas gerações, criando experiências digitais que entretêm, educam e inspiram. Lideramos o mercado de economia criativa, com experiência comprovada em envolver as gerações Y, Z e Alpha. Não só compreendemos este público: vivemos no mesmo ritmo, traduzimos tendências em impacto real e conexões autênticas entre marcas e pessoas.



**DADOS QUE PROVAM  
NOSSA LIDERANÇA NO  
UNIVERSO DA**

# **GERAÇÃO Z**

**7 MILHÕES**

de seguidores ativos  
nas nossas redes

**+700**

projetos entregues  
com foco em Gen Z

**+120**

plataformas gamificadas  
desenvolvidas

**10 ANOS**

a criar experiências  
com impacto real

# QUEM CONFIÁ NO NOSSO TRABALHO



The Capital



RIOT GAMES



Creators  
by Husky



FIDELIDADE



Poliedro  
Sistema de Ensino



ACRJ



UNIVERSIDADE  
CATÓLICA  
PORTUGUESA



CENTAURO



Coca-Cola



MAGIC THE GATHERING  
ARENA



LEAGUE OF  
LEGENDS  
WILDRIFT



Chamyo



logitech



wondershare



CHINA  
IN BOX.



QUINTO ANDAR



intrínseca



CASA@VIDEO



Gympass



Adobe



SONY



M



PLANETA  
DE AGOSTINI



NETFLIX



Husky  
by Nomad



promobit



Lenovo



Localiza



ECA  
escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia



buscapé



Guarana  
ANTÁRTICA



alura



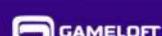
PLANETA  
DE AGOSTINI



FOX



kaspersky



GAMEROFT



MONDIAL  
ELETRODOMÉSTICOS



oBOTICÁRIO



WB



next



NVIDIA.



JCB



UBISOFT



TELE  
CINE



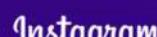
ibeu  
INSTITUTO



CAMBLY



KONICA MINOLTA



Instagram



TNT



Hasbro



f



Trigg



trybe



Submarino



# VAMOS CONSTRUIR O ÉPICO JUNTOS?

Agende uma conversa com a nossa equipa de épicos e descubra como a StoryMode pode impulsionar a sua empresa ou instituição!

[Clique aqui para agendar no WhatsApp](#)

Ou acesse nosso site para vivenciar a experiência como aluno

