



# Manuale del gioco - Luglio 2019



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**KidVenture** Sviluppo della cultura imprenditoriale dei bambini attraverso il gioco

*PROJ. N° 2016-1-UK01-KA201-024262 | © 2017 all rights reserved*

**Titolo:** Manuale del Gioco

**Project Activity:** O1.A6. Game Manual(beta)

**Date:** Luglio 2019

**Version:** 2.0

**Sviluppato da:** Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute..



# Tavola dei contenuti

- Introduzione
- Informazioni generali sul gioco
  - Idea generale
  - Scopo e obiettivo
  - Schema base della mappa del gioco
  - Ambienti/Edifici
  - Giocatori
  - Turni
  - Monete e conto corrente
  - Indicatore del successo di mercato
  - Vendite
  - Livelli del gioco
  - Decisioni ed Eventi
  - Messaggi
  - Glossario
  - Sconfitta
- Livelli del gioco
- Iniziare il gioco





# INTRODUZIONE

Il gioco **KidVenture** è un gioco didattico per il computer, che insieme alla **Guida Facilitante Kidventure** rende più agevole l'intero strumento didattico Kidventure per l'educazione all'imprenditorialità dei bambini.

Il gioco **KidVenture** è stato sviluppato per essere utilizzato in ambienti didattici regolari e in altri contesti (ad es.. didattica mista, didattica auto-gestita), fornendo un ambiente simulato in cui i fruitori sono sfidati a prendere delle decisioni, individualmente o in gruppo, riguardanti situazioni di tipo economico.

Questo gioco per computer è progettato per **facilitare l'acquisizione di abilità e competenze imprenditoriali** di base (si veda il *Quadro di riferimento per le competenze Imprenditoriali chiave* disponibile sul sito [www.kidventure.eu](http://www.kidventure.eu)) e per **fornire un contesto** per ulteriori opportunità didattiche sugli argomenti legati all'imprenditorialità.





# INFORMAZIONI GENERALI SUL GIOCO

## IDEA GENERALE

L'idea generale del gioco è quella di simulare un processo necessariamente semplificato di sviluppo di un prodotto, cioè di un robot giocattolo, in cui i giocatori, svolgendo ruoli individuali, ma cooperando con lo stesso obiettivo, devono prendere decisioni sul progetto del prodotto, sul marketing, sulle finanze, sulla produzione, allo scopo di lanciare sul mercato un prodotto di successo, affrontando anche la concorrenza di una azienda di giocattoli.

Nel gioco quattro Giocatori individuali, con diversi profili (interessi) – Finanza, Ricerca e Sviluppo, Marketing e Produzione, assumono il ruolo di imprenditori impegnati nello sviluppo e nel lancio sul mercato di un robot giocattolo. La loro impresa (società) è supportata e guidata da un investitore esterno.

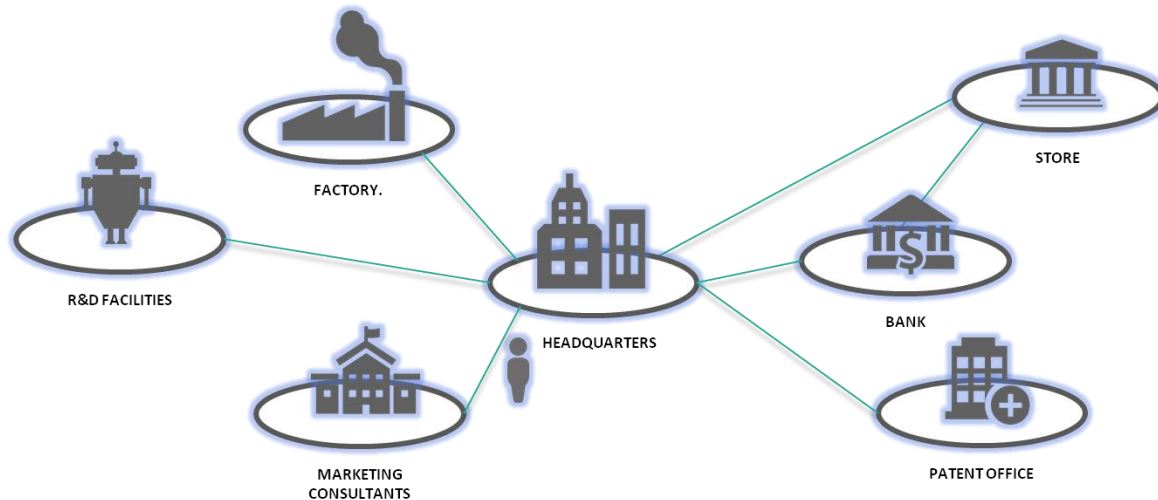
I Giocatori iniziano con l'identificazione delle **necessità di mercato**, poi procedono alla **realizzazione del prototipo** e al suo **test** e proseguono con un **piano finanziario** subito prima di impegnarsi nella **produzione** in modo da essere in grado di **lanciare** infine il Robot Giocattolo sul mercato



- Lo **scopo del gioco** è quello di sviluppare e lanciare sul mercato con successo un Robot Giocattolo nel più breve tempo possibile.
- La probabilità di un lancio di successo del Robot Giocattolo viene misurato da un indicatore-chiave – **Indicatore di Successo di Mercato (ISM)**. Tale indicatore racchiude fattori chiave come la risposta alle necessità dei clienti, innovatività del prodotto, efficacia delle campagne pubblicitarie, ecc.
- L'effettivo lancio di successo del Robot Giocattolo viene misurato dal numero di unità vendute. I giocatori devono vendere almeno 50 unità delle 100 unità prodotte per vincere il gioco. Il numero di unità vendute ha un rapporto diretto con il livello di ISM.
- Il periodo di tempo è misurato attraverso il numero di turni nel gioco.
- Il gioco dovrebbe coinvolgere un gruppo di **4 Giocatori** che collaborano per raggiungere uno scopo comune.







- L'azione si svolge in un **ambiente di affari/di città**, in cui i Giocatori devono attraversare varie fasi di un processo di sviluppo di un prodotto.
- Ogni fase del processo di sviluppo del prodotto corrisponde a un **Livello** del gioco.
- In ogni Livello, solo una parte dell'ambiente di gioco sarà accessibile, a seconda dello scopo specifico di ciascun livello, semplificando in questo modo lo svolgimento del gioco.
- All'inizio del gioco e in ogni Livello, ai Giocatori vengono forniti dei **Gettoni** (il denaro del gioco). Come nella vita reale, i Giocatori devono dimostrare attraverso la loro performance di saper gestire il denaro e ottenere risultati, in modo tale che l'Investitore continui a finanziare il progetto.
- I Gettoni sono utilizzati per commissionare le analisi di mercato, per sviluppare le parti, creare campagne pubblicitarie, ecc., che sono essenziali per far aumentare le possibilità di successo



## Livelli del gioco



- I giocatori dovranno prendere delle decisioni per tutta la durata del gioco. La maggior parte delle decisioni prese nel gioco avrà un impatto sui Gettoni e sull' ISM.
- Quando I Giocatori avranno raggiunto la fine del Livello finale il Robot Giocattolo potrà essere lanciato sul mercato, **senza tener conto dal livello di ISM.**
- I Giocatori dovranno anche affrontare la **concorrenza** di un'altra azienda di giocattoli. Questo concorrente virtuale - TrickyToys, avrà una influenza sul ISM del giocatori per tutta la durata del gioco. Ad esempio, se il concorrente Lancia un prodotto simile prima che lo facciano I Giocatori, l'ISM diminuirà, man mano che diminuisce il fattore innovazione.



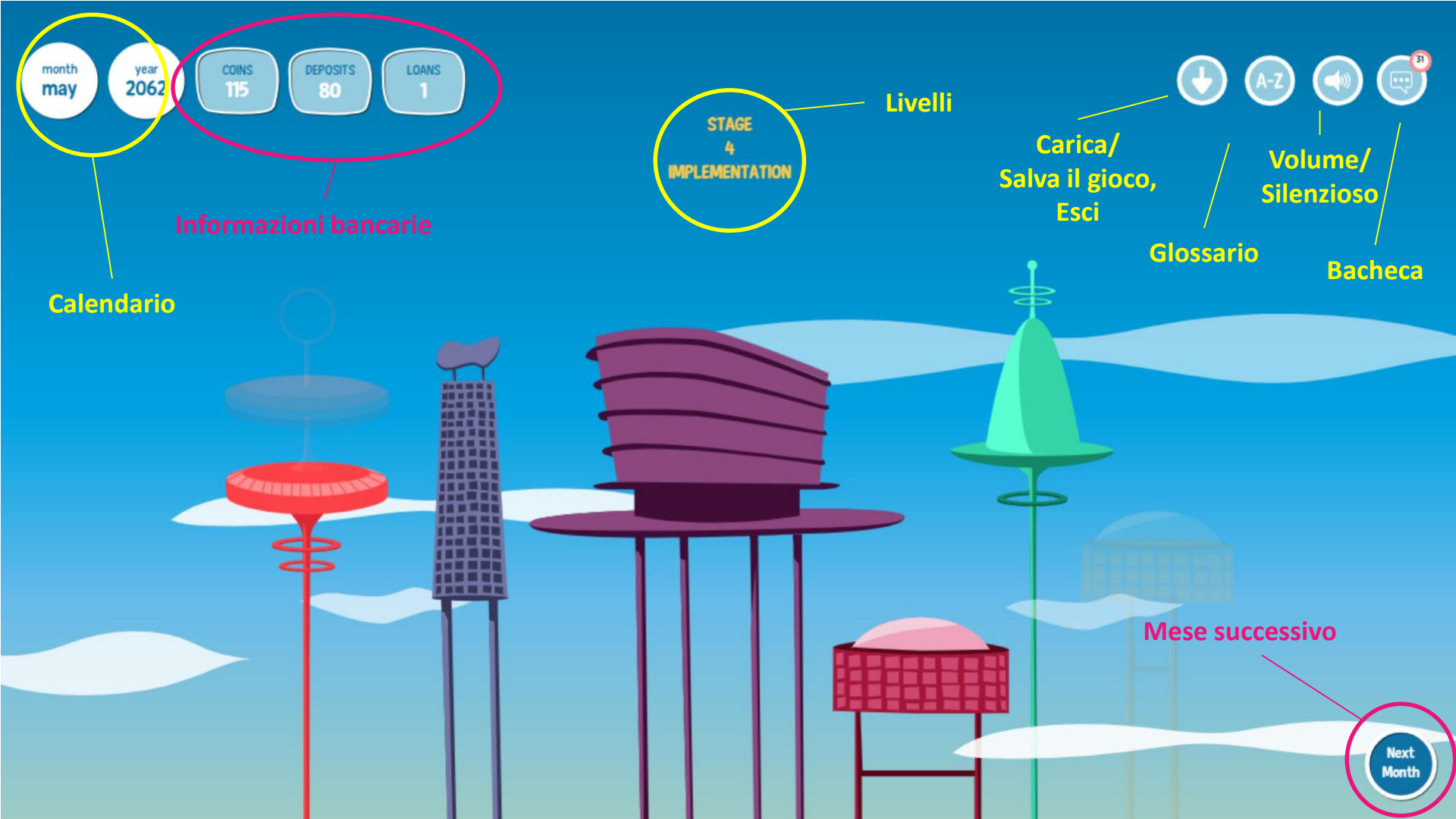
## SCOPO

Lo scopo del gioco è quello di lanciare con successo un Robot Giocattolo nel minor tempo possibile.

## OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è percorrere varie fasi del processo di sviluppo di un prodotto per lanciare un Robot Giocattolo ottenendo un riscontro positivo dal mercato (vendite sopra le 50 unità su 100), nel più breve tempo possibile, quantificato in termini di turni nel gioco (o Mesi).

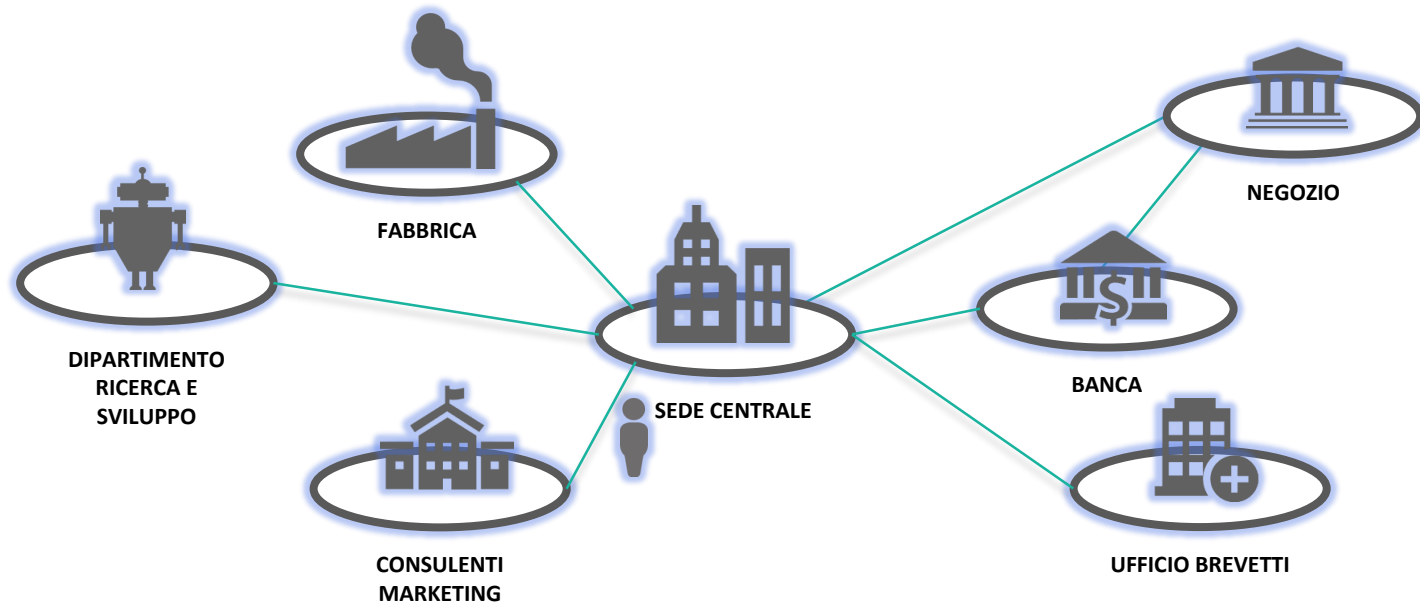




## BASIC SCHEME OF THE GAME MAP



# SCHEMA BASE DELLA MAPPA DEL GIOCO



# AMBIENTI/EDIFICI



**Informazioni** Budget mensile  
Indicatori chiave

**Azione** Affittare, terminare  
l'affitto



**Informazioni** Elenco e gara sulle  
richieste dei clienti

**Azione** Acquistare studi sul  
mercato, iniziare  
campagne pubblicitarie



**Informazioni** Brevetti disponibili

**Azione** Pagare i diritti, registrar  
i brevetti



**Informazioni** Depositi, Prestiti e  
Assicurazioni

**Azioni** Depositi, Prestiti e  
Assicurazioni: Prelievi,  
Rimborsi,  
contrattazione.





DIPARTIMENTO  
RICERCA E SVILUPPO

**Informazioni** Progetto di sviluppo  
delle parti

**Azioni** Sviluppare le parti



FABBRICA

**Informazioni** Fasi per costruire il  
giocattolo e piano della  
tempistica

**Azioni** Produrre il giocattolo



NEGOZIO

**Informazioni** Informazioni sui  
consumatori e le  
vendite

**Azioni** Reperire informazioni  
sul mercato  
Controllo sulle vendite



## GIOCATORI

Il gioco è svolto da un gruppo di Quattro giocatori, che rivestono diversi ruoli – Esperto finanziario, Esperto di Ricerca e Sviluppo, Esperto Marketing e Esperto di Produzione – ma che collaborano con un obiettivo comune.

In alternativa, il gioco può essere svolto individualmente o da gruppi più ampi, nel caso in cui il giocatore rivesta tutti i ruoli o nel caso in cui ciascun ruolo sia rivestito da un gruppo di giocatori che prendono le decisioni insieme.

In classe, gli insegnanti possono anche utilizzare il gioco per creare diversi gruppi che giocano su diversi computer, generando così un ambiente competitivo per vedere quale gruppo raggiunge un livello maggiore di successo con il minor numero di fasi di gioco.

Queste ulteriori opzioni dovrebbero essere esaminate in maggior dettaglio nella Guida di Attuazione citata in precedenza.





## TURNI



Un Turno è ciò che permette all'azione di gioco di procedere. Il Turno comincia sempre nella SEDE CENTRALE (vedi sopra).

Ogni turno rappresenta un mese in cui il Giocatore può liberamente visitare i diversi ambienti del gioco che sono disponibili. Il Giocatore dovrà cliccare il tasto Fine del Turno per andare al mese successivo.



## GETTONI E CONTO CORRENTE



I Gettoni sono il denaro del gioco. I Giocatori li possono utilizzare per pagare servizi, comprare cose e per fare contratti per i servizi finanziari di cui hanno bisogno per affrontare i livelli del gioco e lanciare il nuovo prodotto.

I Giocatori ricevono una assegnazione iniziale in ogni livello del gioco e un assegno mensile aggiuntivo. Possono anche ricavare delle entrate dagli interessi sui depositi bancari.

I gettoni guadagnati dai Giocatori vengono automaticamente depositati in un Conto Corrente nella banca.



## INDICATORE DI SUCCESSO DI MERCATO (ISM)

L'ISM è **una misura di successo nel gioco**. L'ISM è espresso come probabilità di successo di mercato (da 0% a 100%).

I Giocatori dovranno raccogliere e accumulare punti ISM nel corso dei diversi Livelli del gioco.

I Giocatori possono continuare a giocare a patto che essi svolgano compiti obbligatori, indipendentemente dai punti ISM che hanno accumulato.

L'ISM ha un rapporto diretto con le Vendite che i Giocatori saranno in grado di realizzare nel Livello finale del gioco. Cioè, maggiore è l'ISM, maggiore è la probabilità che i Giocatori hanno di vendere il maggior numero di unità tra le 100 che essi avranno prodotto nel gioco.

### Distribuzione dell'ISM

(peso relativo di ogni Livello di gioco su 100 punti ISM)

Livello 1. Analisi di Mercato

23%

Livello 2. Prototipo e Test

16%

Livello 3. Progettazione

15%

Livello 4. Produzione

30%

Livello 5. Lancio del Prodotto

16%



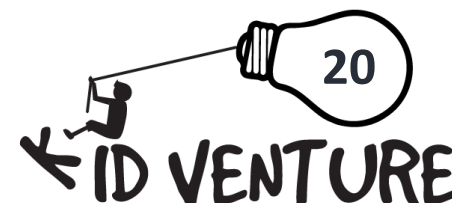
## VENDITE (VINCERE IL GIOCO)

Le Vendite Sales sono **la misura definitiva di successo nel gioco**. Le Vendite sono espresse in unità di giocattoli da 0 a 100 e compariranno solo alla fine del gioco, quando il Giocatore lancia il prodotto sul mercato.

Per vincere il gioco i Giocatori devono vendere almeno 50 unità delle 100 prodotte nel Livello 4. Questo permetterà anche ai Giocatori di saldare automaticamente tutti i debiti con la Banca, per mostrare che i debiti devono essere saldati.

Le Vendite sono calcolate come

**$100 \text{ unità} * \text{ISM}\% + \text{fattore casuale (da -5 unità a +5 unità)}$**



## LIVELLI DEL GIOCO

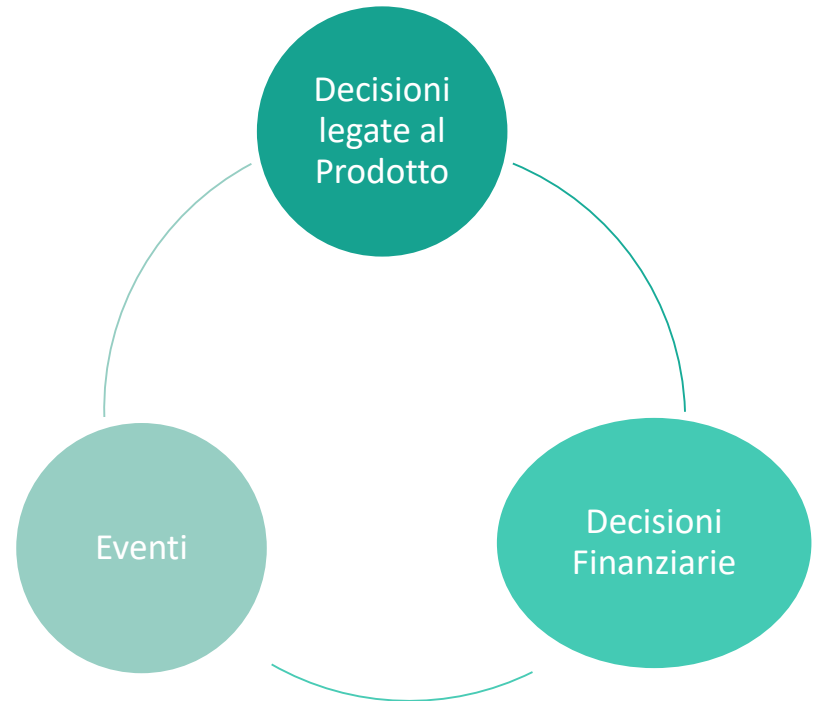
Ci saranno **5 Livelli** (livelli del gioco). I Livelli sono ciò che rende il percorso dei Giocatori sempre più avvincente e divertente, facendo sì che essi siano continuamente messi alla prova in ogni passo del cammino.



## DECISIONI ED EVENTI

Nel loro viaggio, I Giocatori dovranno acquistare degli oggetti, pagare per alcuni servizi e pagare per spese vive (ad es. Affitti). Dovranno anche essere in grado di stipulare contratti per servizi finanziari. Infine, i Giocatori possono subire eventi casuali che sfideranno le loro abilità di gestione delle finanze.

Pertanto, I Giocatori dovranno prendere **Decisioni legate al Prodotto** e **Decisioni Finanziarie** e saranno soggetti ad **eventi** casuali che influenzano il gioco.



## MESSAGGI



Una Finestra di Messaggio è un mezzo per segnalare comportamenti desiderabili per i Giocatori e per dare indicazioni a lui/lei. È un modo per dare riscontri e contribuire al coinvolgimento. Tutti I messaggi sono accumulati ed accessibili ai Giocatori durante il gioco.



### Ben fatto!

Hai sviluppato una nuova parte del Robot e effettuato la tua prima registrazione all'Ufficio Brevetti. In questo modo puoi evitare che altri copino il tuo Robot!



### Ben fatto!

Hai fatto il tuo primo deposito bancario! Risparmiare soldi è importante per investire o per essere in grado di affrontare eventi inaspettati.



### Oh Oh...

Il tuo Livello di debiti è molto alto in base alle tue entrate attuali. Sta' attento o potresti andare in bancarotta.



### Hey...

Sembra che per un po' non stia accadendo nulla, forse dovresti cliccare il tasto Fine Turno per andare al mese successivo.

ESEMPI



## GLOSSARIO

Ci sarà un glossario per aiutare i Giocatori, che contribuisce a sviluppare il lessico del mondo degli affari. Il significato di determinate parole sarà mostrato sul mouseover (andando con il mouse sopra le parole) e le parole nel glossario saranno sottolineate.





## PERDERE

Il Giocatore perderà il gioco in particolari circostanze:

- Se non ha una SEDE CENTRALE entro la fine del primo mese
- Se non ha un bilancio positivo (conto corrente + depositi-prestiti >0) per 2 mesi consecutivi
- Se fallisce nel lancio con successo del prodotto (Vendite < 50 unità)

GAME  
OVER





# LIVELLI DEL GIOCO

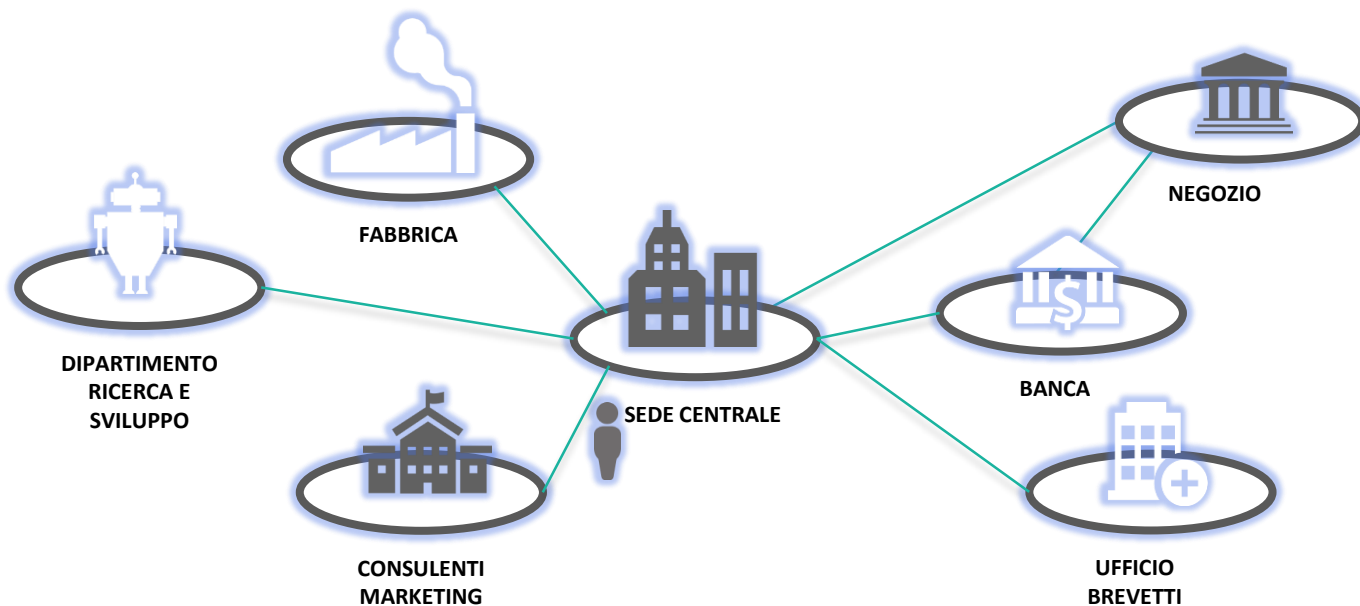
# Livello 1. Analisi di Mercato



- **Il Livello 1** riguarda l'analisi di mercato. I Giocatori dovranno valutare i bisogni dei client potenziali (bambini) riguardo al loro Robot Giocattolo – ad es. Deve essere comandato a distanza? Deve avere caratteristiche particolari, come produrre musica? Ecc. Dovranno anche reperire informazioni sulla concorrenza per avere una visione dell'offerta esistente sul mercato.
- I requisiti del Giocattolo determineranno quali parti del robot dovranno essere prese in considerazione nello sviluppo successivo del Robot Giocattolo durante il gioco.
- I Giocatori effettueranno questa valutazione accedendo a diverse fonti di informazione: sondaggi di mercato, resoconti della concorrenza e interviste. Le richieste del mercato per il Robot Giocattolo dovrebbero variare ogni volta che il gioco viene eseguito, attraverso una selezione casuale da una gamma prestabilita di richieste.
- Dopo la valutazione, i Giocatori devono compilare un **modulo riassuntivo dei requisiti** riguardo agli aspetti del robot da portare a termine.
- Compilando il un **modulo riassuntivo dei requisiti** i Giocatori hanno accesso a livello successivo.
- I Giocatori prenderanno decisioni insieme in questo Livello, man mano che prendono dimestichezza con il gioco e sviluppano una cultura di squadra e questo faciliterà anche l'emergere (o il crearsi) di un processo decisionale all'interno del gruppo.



# Mappa dei livelli



Obiettivo	ISM	Gettoni Iniziali	Assegno (mensile)	Meccanismo dei turni	Eventi	Messaggi
Compila il riassunto dei requisiti	23	15	5	ON	OFF	ON

## SEDE CENTRALE

La sede centrale è il luogo dove i giocatori si incontrano, discutono e prendono decisioni. Nel primo mese i giocatori dovranno affittare uno spazio senza il quale esse non potranno né andare avanti né terminare il turno. Gli affitti saranno pagati automaticamente ogni mese (un effetto visivo dovrebbe essere creato per ricordarlo ai giocatori).

Nella sede centrale il giocatore riempirà un **modulo riassuntivo dei requisiti**. Non vi è limite al numero di volte in cui i giocatori possono riempire il modulo, ma essi possono farlo una volta sola in ogni turno. Una volta compilato il modulo sarà controllato riportando il numero delle risposte esatte. Tuttavia se il modulo viene effettivamente presentato, allora i giocatori passeranno al livello 2 indipendentemente dal fatto che le risposte siano tutte giuste o meno.

## Consulenze di mercato

L'**Edificio delle consulenze di mercato** permette ai giocatori di acquisire informazioni importanti per compilare il modulo riassuntivo dei requisiti.

## Negozi

Il **Negozi** consente ai giocatori di intervistare il direttore e un cliente per ottenere informazioni utili per riempire il modulo riassuntivo dei requisiti.



## Livello 2. Prototipo & Test

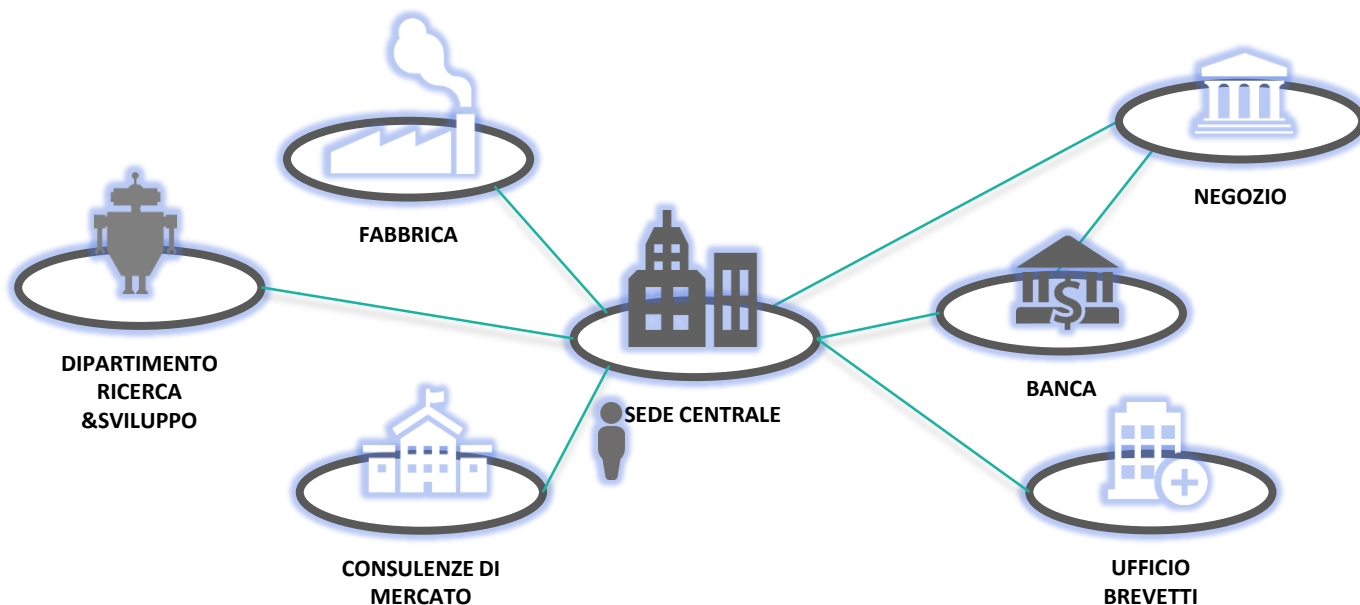


- **Il livello 2** riguarda la creazione di un prototipo e i relativi test. In base al riepilogo dei requisiti derivanti dall'Analisi di mercato (Livello 1) i giocatori dovranno definire le **componenti specifiche, assemblare un prototipo** e poi **testarlo**.
- Per **definire le componenti del robot**, i giocatori devono considerare la lista dei requisiti del Livello 1 (disponibile per essere visionata nella SEDE CENTRALE) e associarle ad un particolare prototipo di robot.
- Dopo che il prototipo è pronto, i giocatori lo **testeranno**. Un *focus group (gruppo di controllo)* controllerà se i giocatori hanno fatto una scelta giusta in base alle richieste di mercato. Il focus group rimanderà un riscontro – da una faccia rossa triste, a una faccia verde felice (o altre rappresentazioni grafiche) – che segnala se i giocatori si stanno muovendo nella direzione giusta.
- Se i giocatori ottengono una reazione negativa al prototipo durante il test, essi possono riconfigurare il prototipo e sottoporlo ad un nuovo test finché non raggiungono un risultato soddisfacente. Ogni prova prototipo + test costerà tempo e denaro.
- I giocatori possono spendere di più nel test se hanno difficoltà a trovare un prototipo soddisfacente. Se il denaro si esaurisce, i giocatori possono chiedere un prestito alla banca.
- I giocatori possono scegliere se avanzare al livello successivo solo se i risultati del test danno una risposta positiva. Migliore è la risposta (viso più felice) maggiori sono le possibilità di successo quando il prodotto finale sarà lanciato.
- L'esperto R&S è il giocatore che prende la decisione finale in questo livello, ma può coinvolgere gli altri giocatori se lo ritiene utile.





# Mappa del livello



Obiettivo	ISM	Gettoni iniziali	Assegno (mensile)	Meccanismo dei turni	Eventi	Messaggi
Ottenere una risposta positiva dalla fase del test del prototipo (ottenere esattamente il 50% dei requisiti del giocattolo o 8 punti ISM)	16	20 + Gettoni del Livello 1	5	ON	OFF	ON

## SEDE CENTRALE

La **SEDE CENTRALE** avrà accesso alle informazioni raccolte nel livello precedente per essere consultate. Il modulo dei requisiti può essere modificato qui se i giocatori lo ritengono necessario.

## Dipartimento Ricerca & Sviluppo

Nel dipartimento **Ricerca e Sviluppo** il giocatore sarà in grado di assemblare e testare il prototipo.

## Banca

La **Banca** fornisce i prestiti affinché i giocatori, pagando gli interessi, possano avere accesso a Gettoni extra.



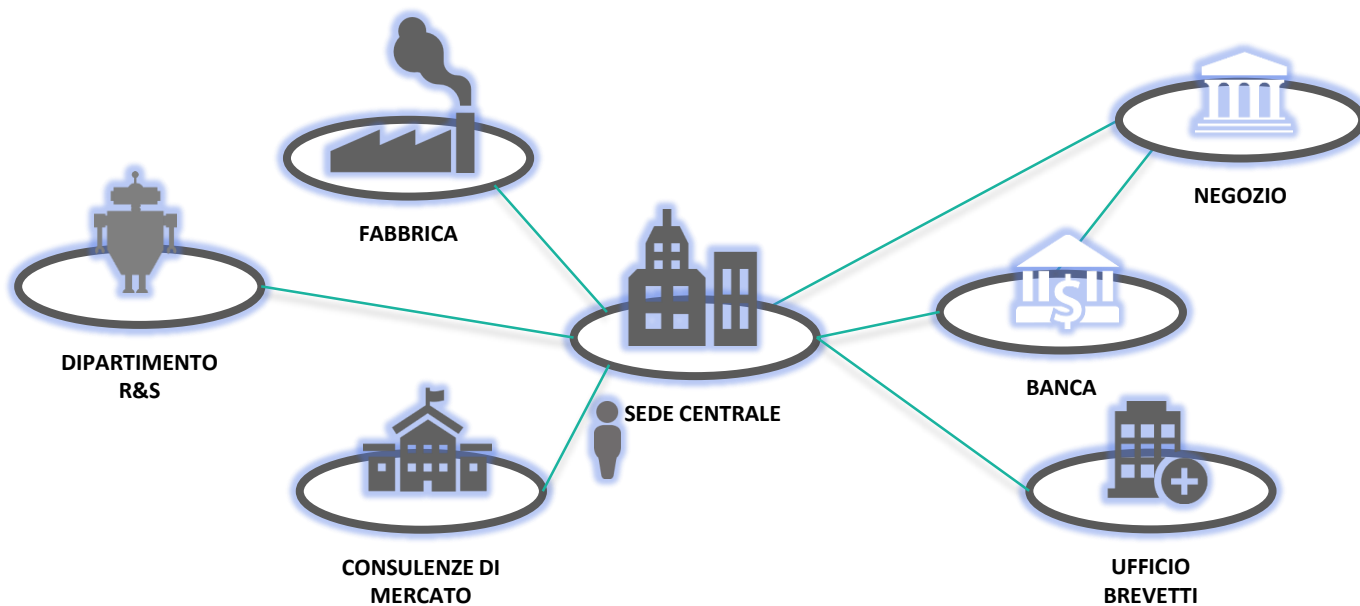
# Livello 3. Progettazione



- **Il livello 3** riguarda la progettazione. Per produrre una dichiarazione dei costi, i giocatori dovranno ottenere informazioni sui tempi di sviluppo e sul costo delle componenti del Robot giocattolo, sui costi di assemblaggio e di diffusione sul mercato.
- Il giocatore deve fare una corretta stima dei costi per andare avanti al livello successivo. Per ogni tentativo sbagliato il giocatore perderà denaro e tempo.
- I costi possono variare leggermente da partita a partita cosicché la risposta corretta alla stima del budget non è sempre la stessa.
- L'Esperto Finanziario è il giocatore che prenderà la decisione finale su questo livello, ma può coinvolgere altri giocatori se lo ritiene necessario.



# Mappa del livello



Obiettivo	ISM	Gettoni iniziali	Assegno (mensile)	Meccanismo dei turni	Eventi	Messaggi
Completare correttamente la dichiarazione dei costi	15	Gettoni nel livello 2	5	OFF	OFF	ON

## SEDE CENTRALE

La **Sede Centrale** è il luogo dove I giocatori troveranno una dichiarazione da completare.

## Dipartimento Ricerca e Sviluppo

Nel **Dipartimento Ricerca e Sviluppo** i giocatori otterranno informazioni sul tempo e sui costi di sviluppo delle componenti del robot confrontandosi con il direttore del dipartimento.

## Fabbrica

Nella **fabbrica** I giocatori otterranno informazioni sul tempo e sui costi di produzioni, di assemblaggio e verniciatura del robot giocattolo parlando con il direttore della fabbrica.



## Consulenze di mercato

Nell'edificio delle **Consulenze di mercato** i giocatori otterranno informazioni sul tempo e sui costi della campagna di lancio del Robot giocattolo confrontandosi con il consulente.

## Ufficio Brevetti

Nell'**Ufficio Brevetti** i giocatori avranno informazioni sul tempo e sui costi per ottenere la protezione dei diritti sul Robot giocattolo confrontandosi con il dirigente.



# Livello 4. Realizzazione

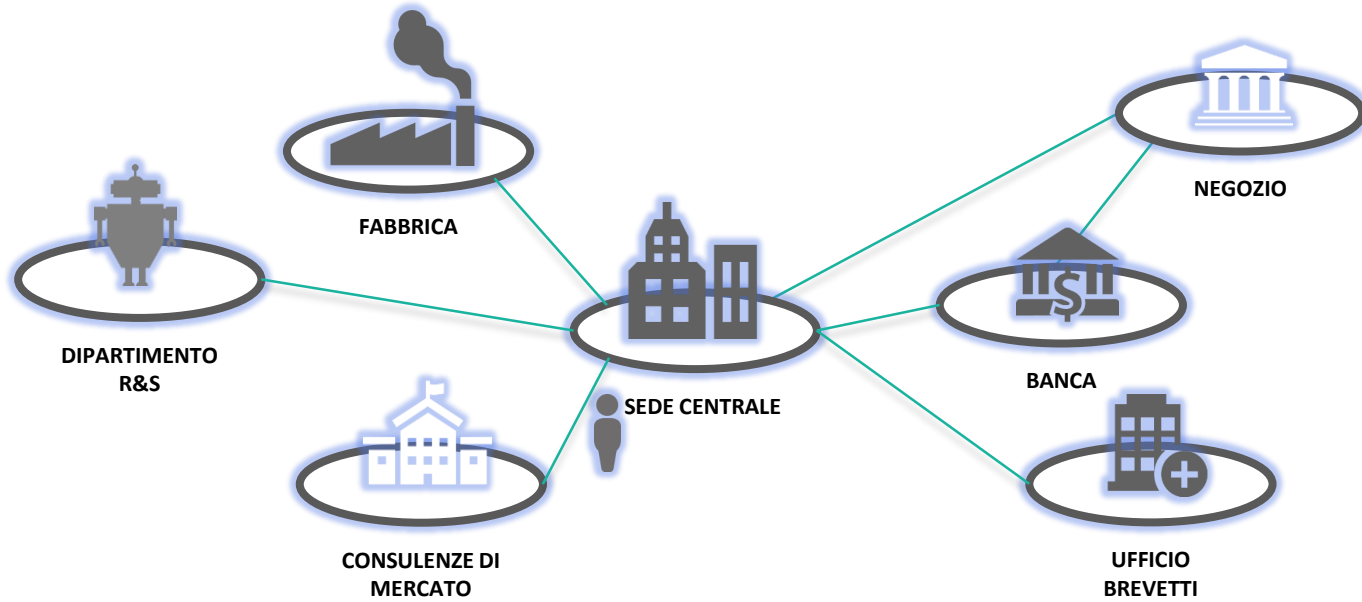




- Il **Livello 4** riguarda lo sviluppo delle componenti e l'inizio della produzione.
- Il gioco sarà più libero che negli altri livelli, con più edifici accessibili e più decisioni da prendere, l'acquisizione dei prodotti finanziari, le assicurazioni, le componenti da brevettare, etc.
- I giocatori dovranno, all'inizio, sviluppare le componenti del Robot. I giocatori possono anche optare per l'utilizzo di componenti già esistenti, ma questa scelta avrà in confronto un impatto minore sull'indicatore del successo di mercato.
- Se il giocatore decide di sviluppare le proprie componenti del Robot, ciò avrà un costo maggiore in tempo e denaro, ma l'impatto potenziale sul mercato sarà decisamente più positivo.
- I giocatori possono anche brevettare le componenti che sviluppano in modo che gli avversari non siano in grado di copiarle. Se i giocatori decidono di non brevettarle e se passa troppo tempo, gli avversari possono copiarle danneggiando i punti ISM.
- C'è una nuova sede centrale che i giocatori possono affittare. In questo nuovo edificio i giocatori possono visualizzare i progressi della produzione e dello sviluppo in modo da controllare più facilmente ciò che succede nel gioco. E' obbligatorio per i giocatori affittare questa nuova sede centrale nel primo mese.
- L'esperto di produzione dovrà condurre la squadra in modo da avere l'ultima parola sui giocatori, fermo restando che le decisioni si dovranno basare sul consenso generale. Nessun giocatore avrà, in questo livello, più potere rispetto agli altri.



# Mappa del livello



Obiettivo	ISM	Gettoni iniziali	Assegno (mensile)	Meccanismi dei turni	Eventi	Messaggi
Produrre 100 unità del robot giocattolo	40	50 + Gettoni del livello 3	20	ON	ON	ON

## SEDE CENTRALE

Nel primo mese è obbligatorio affittare una nuova sede centrale attrezzata. Pertanto i giocatori non potranno passare al mese successivo senza aver soddisfatto questo obiettivo. Nella nuova sede centrale i giocatori saranno in grado di seguire più facilmente lo sviluppo e la produzione del Robot giocattolo grazie all'ausilio di un pannello di controllo che consente anche di tenere sotto controllo i progressi dell'avversario – Tricky Toys. Se gli avversari terminano la produzione in anticipo rispetto a te, saranno avvantaggiati nel lancio della produzione, diminuendo la novità relativa al tuo prodotto.

## R&S

Le decisioni relative alla ricerca e sviluppo (R&S) sono prese nel **Dipartimento Ricerca e Sviluppo**. I giocatori hanno due alternative: sviluppare nuove componenti rendendole pertanto uniche ottenendo così un migliore ISM; oppure acquistare i diritti di utilizzo di componenti già esistenti che altri hanno sviluppato in precedenza (nell'Ufficio Brevetti). Quest'ultima opzione implica un minore ISM, ma ha un costo inferiore e tempi di produzione più rapidi. Se si sceglie di sviluppare una componente, l'opzione di acquisto dei diritti relativa a quella componente non è più valida.

Saranno disponibili esclusivamente le componenti per il prototipo selezionate durante il Livello 2. La vernice per colorare il Robot Giocattolo non deve essere prodotta ma sarà aggiunta in Fabbrica.



## Ufficio Brevetti

Le decisioni relative alla protezione della proprietà e all'acquisto dei relativi diritti sono prese nell'**Ufficio Brevetti**. I giocatori possono registrare i brevetti per proteggere le componenti da loro sviluppate nel dipartimento R&S in modo tale che gli avversari non possano copiarle, o perlomeno pagare i diritti sulle medesime. Presso tale ufficio i giocatori potranno inoltre pagare i diritti per utilizzare le componenti sviluppate da altri in passato. Tale opzione implica un minore ISM, ma è più economica ed immediata, consentendo ai giocatori di accedere più velocemente alla produzione. Se si opta per l'acquisto dei diritti di una componente del robot, non sarà più possibile sviluppare tale componente nel dipartimento R&S.

## Fabbrica

Le decisioni riguardanti la produzione sono prese in **Fabbrica**. I giocatori devono sviluppare le componenti, assemblare il robot e verniciare 100 unità. Saranno disponibili esclusivamente le componenti sviluppate o quelle per cui sono stati acquistati i diritti.

## Banca

La **Banca** fornisce i prestiti affinché i giocatori, pagando gli interessi, possano avere accesso a Gettoni extra. Consente inoltre ai giocatori di avere dei depositi e ottenere degli interessi. Sono disponibili inoltre delle assicurazioni in modo da diminuire la probabilità di incidenti e coprire le perdite in caso questi dovessero accadere.



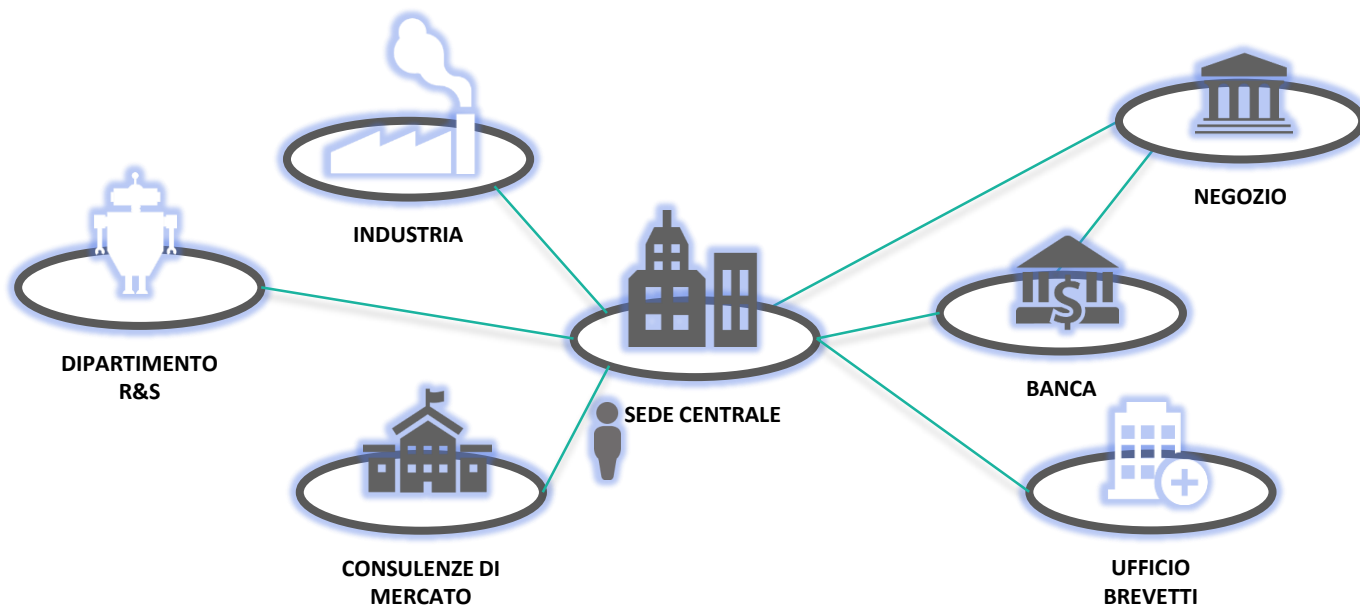
# Livello 5 – Lancio del Prodotto



- Il **Livello 5** riguarda il lancio del prodotto sul mercato. I giocatori dovranno organizzare una campagna di marketing, scegliendo il nome del giocattolo e creando una pubblicità.
- Quando il gioco viene utilizzato in classe, l'insegnante avrà l'opportunità di creare attività al di fuori del gioco, come presentazioni orali, ecc. per sviluppare nei bambini ulteriori competenze.
- L'Esperto di Marketing coordinerà le attività durante questo livello.



# Mappa del livello



Obiettivo	ISM	Gettoni iniziali	Assegno (mensile)	Meccanismo di turno	Eventi	Messaggi
Lancio campagna pubblicitaria	16	20 + Gettoni nel Livello 3	20	ON	ON	ON

## SEDE CENTRALE

La sede centrale dà ai giocatori l'accesso al Pannello di Controllo dove, tra le altre cose, potranno monitorare i progressi degli avversari.

## Consulenze di mercato

Nell'edificio **Consulenze di mercato**, i giocatori potranno preparare e lanciare la campagna pubblicitaria.

## Banca

La **Banca** fornisce i prestiti affinché i giocatori, pagando gli interessi, possano avere accesso a Gettoni extra. Consente inoltre ai giocatori di avere dei depositi e ottenere degli interessi. Sono disponibili inoltre delle assicurazioni in modo da diminuire la probabilità di incidenti e coprire le perdite in caso questi dovessero accadere. Per poter lanciare sul mercato il giocattolo, i giocatori dovranno prima saldare tutti i debiti (prestiti).

## Negozi

Nell'edificio **Negozi** il giocatore avrà la possibilità di controllare l'andamento delle vendite dopo il lancio sul mercato.





Fine





# ACCESSO AL GIOCO



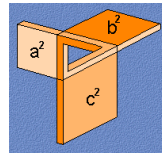
Il gioco è disponibile gratuitamente online su [www.kidventure.eu](http://www.kidventure.eu)

Devi semplicemente registrarti e iniziare a GIOCARE!





**REGNO UNITO**  
[WWW.BUSINESS.KINGSTON.AC.UK](http://WWW.BUSINESS.KINGSTON.AC.UK)



**REPUBBLICA CECA**  
[WWW.ZSJEDOVNICE.CZ](http://WWW.ZSJEDOVNICE.CZ)



**TURCHIA**  
[WWW.CUKUROVA.GOV.TR](http://WWW.CUKUROVA.GOV.TR)



ADVANCIS

**PORTOGALLO**  
[WWW.ADVANCIS.PT](http://WWW.ADVANCIS.PT)



**ITALIA**  
[WWW.MPDA.IT](http://WWW.MPDA.IT)



**GRECIA**  
[WWW.UOWM.GR](http://WWW.UOWM.GR)



**PORTOGALLO**  
[WWW.BOONFACTORY.EU](http://WWW.BOONFACTORY.EU)



Co-funded by the  
**Erasmus+ Programme**  
of the European Union

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.