



Manual do Jogo · Julho 2019



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

KidVenture -Desenvolver a cultura empreendedora das crianças através do jogo

PROJ. Nº 2016-1-UK01-KA201-024262| © 2017 reservados todos os direitos

Titulo: Manual do Jogo

Atividade do Projeto : O1.A9. Manual do Jogo

Data: Julho 2017

Versão: 2.0

Desenvolvido por: Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Este site e todo o seu conteúdo reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.



Índice

1. Introdução

2. Informação Geral do Jogo

- Conceito Geral
- Objetivo Geral e Especifico
- Esquema Básico do Mapa do Jogo
- Edifícios
- Jogadores
- Jogadas
- Moedas e Conta Corrente
- Indicador de sucesso de mercado
- Vendas
- Etapas do Jogo
- Decisões & Imprevistos
- Mensagens
- Glossário
- Perder

3. Etapas do Jogo

4. Acesso ao Jogo





INTRODUÇÃO

O KidVenture é um jogo de computador que, junto com o Guia do Facilitador, constitui uma ferramenta para a educação em empreendedorismo, podendo ser utilizada em contexto fomal de ensino assim como noutros contextos (por exemplo, blended learning, self-organised learning, ensino informal).

No jogo KidVenture as crianças são desafiadas a tomar decisões de negócio, individualmente ou em grupo, de forma a facilitar a aquisição de competências-chave de empreendedorismo e o desenvolvimento de um espírito empreendedor (ver Quadro para as competências-chave de Empreendedorismo disponíveis em www.kidventure.eu).





INFORMAÇÃO GERAL DO JOGO

CONCEITO GERAL

A ideia geral do jogo é simular um processo de desenvolvimento de um brinquedo, um Robot, no qual os jogadores, desempenhando papéis individuais mas cooperando sob o mesmo objetivo, têm que tomar decisões sobre o desenho do produto, marketing, finanças, produção, e no final fazer o lançamento do produto no mercado.

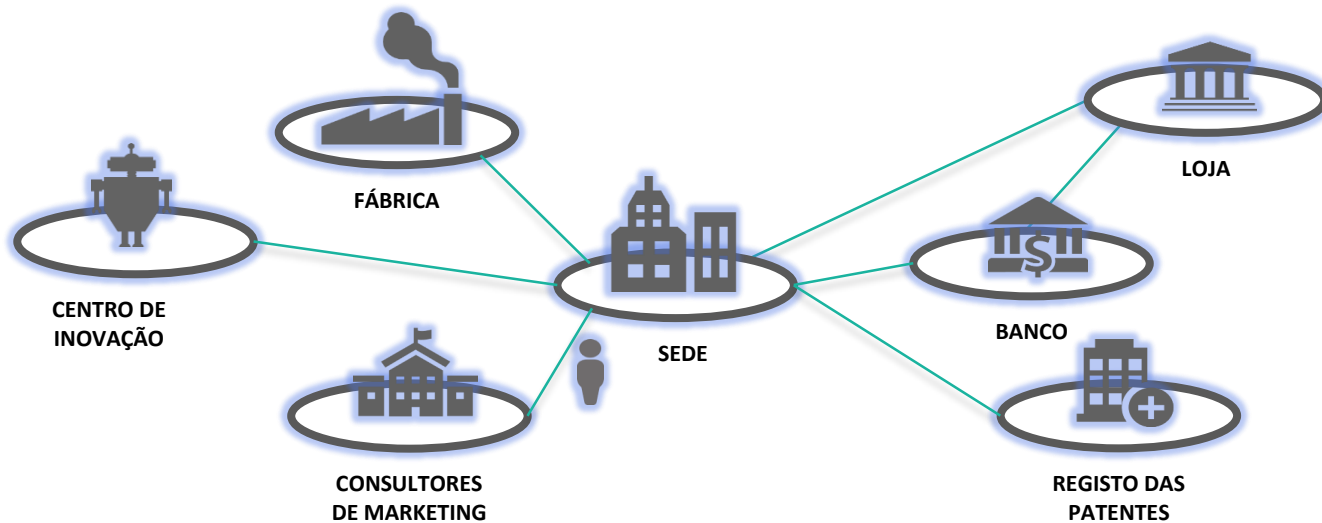
No jogo, quatro jogadores individuais, com diferentes perfis (interesses) - Finanças, Inovação, Marketing e Produção, vestem o papel de empreendedores envolvidos no desenvolvimento e lançamento no mercado de um brinquedo. Ao longo do processo vão ser apoiados e orientados por um investidor externo, que é uma personagem do jogo.

Os jogadores começam por identificar as necessidades do mercado, depois desenvolvem o protótipo e testes, segue-se um planeamento financeiro, passam à produção para finalmente lançar o Robot no mercado.



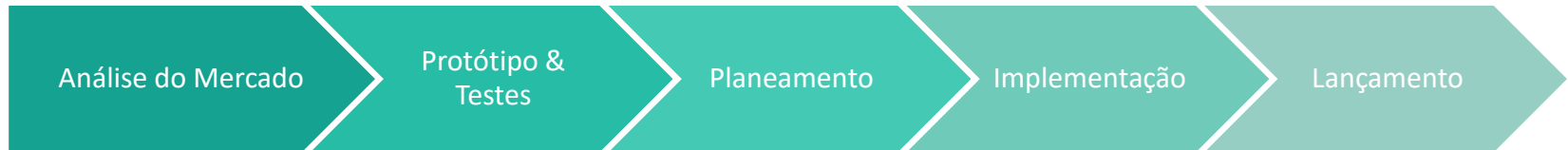
- O objetivo do jogo é desenvolver e lançar com sucesso um brinquedo – um Robot - no mais curto espaço de tempo.
- A probabilidade do lançamento do Robot ser bem sucedido é medido por um indicador-chave - Indicador de Sucesso do Mercado (ISM). Este indicador inclui fatores-chave como: resposta às necessidades dos clientes, inovação do produto, eficácia das campanhas de marketing, etc.. Este indicador não está visível, mas determina as vendas de produto na fase final do jogo.
- O sucesso do lançamento real do Robot é medido pelo número de unidades vendidas. Os jogadores devem vender pelo menos 50 unidades em 100 unidades produzidas para ganhar o jogo. O número de unidades vendidas tem relação direta com o nível do ISM.
- O período de tempo é medido pelo número de jogadas no jogo, que correspondem a meses.
- O jogo deve ser jogado por um grupo de 4 jogadores que cooperam para alcançar um objetivo comum.





- A ação decorre numa cidade com vários edifícios e os jogadores têm que passar por várias Etapas de um processo de desenvolvimento de produto.
- Em cada Etapa, apenas parte dos edifícios do jogo está acessível, de acordo com o objetivo específico de cada etapa, simplificando assim o jogo.
- No início do jogo, e em cada Etapa, os jogadores recebem Moedas (a moeda do jogo). Como na vida real, os jogadores têm que provar através do seu desempenho que sabem administrar o dinheiro e obter resultados para que o investidor continue a financiar o projeto.
- As Moedas são usadas para comprar análises de mercado, desenvolver peças, criar campanhas de marketing, etc., e outros serviços e produtos que são essenciais para o sucesso no jogo.

Etapas do Jogo



- Os jogadores vão ter que tomar decisões durante o jogo. A maioria das decisões vai ter um impacto nas Moedas e no ISM.
- Quando os jogadores chegarem à Etapa final poderão lançar o Robot no mercado, independentemente do nível do ISM.
- Os jogadores também vão ter que enfrentar a concorrência de outra empresa de brinquedos. Este concorrente virtual - TrickyToys, influencia o ISM dos jogadores durante todo o jogo. Por exemplo, se o concorrente lançar um produto semelhante antes dos jogadores, o ISM diminui, à medida que o fator de inovação diminuir.



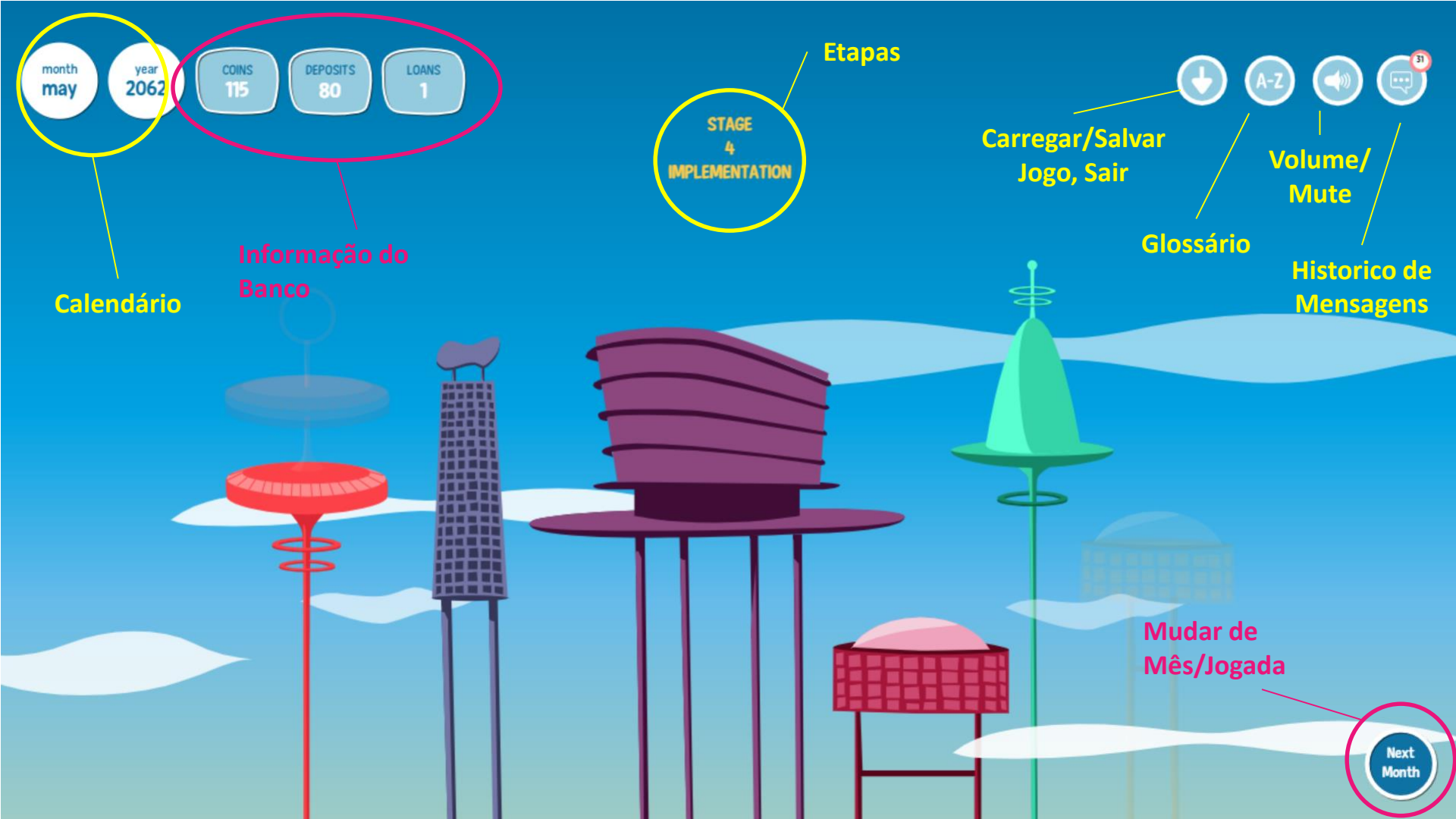
OBJETIVO ESPECÍFICO

O objetivo específico do jogo é lançar com sucesso no mercado um brinquedo – um Robot -, dentro do mais curto espaço de tempo.

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do jogo é passar por várias Etapas de um processo de desenvolvimento de produto, e lançar um brinquedo que obtenha uma boa aceitação no mercado (vendas acima de 50 unidades de 100 produzidas), dentro do mais curto espaço de tempo possível, quantificado em termos de meses.

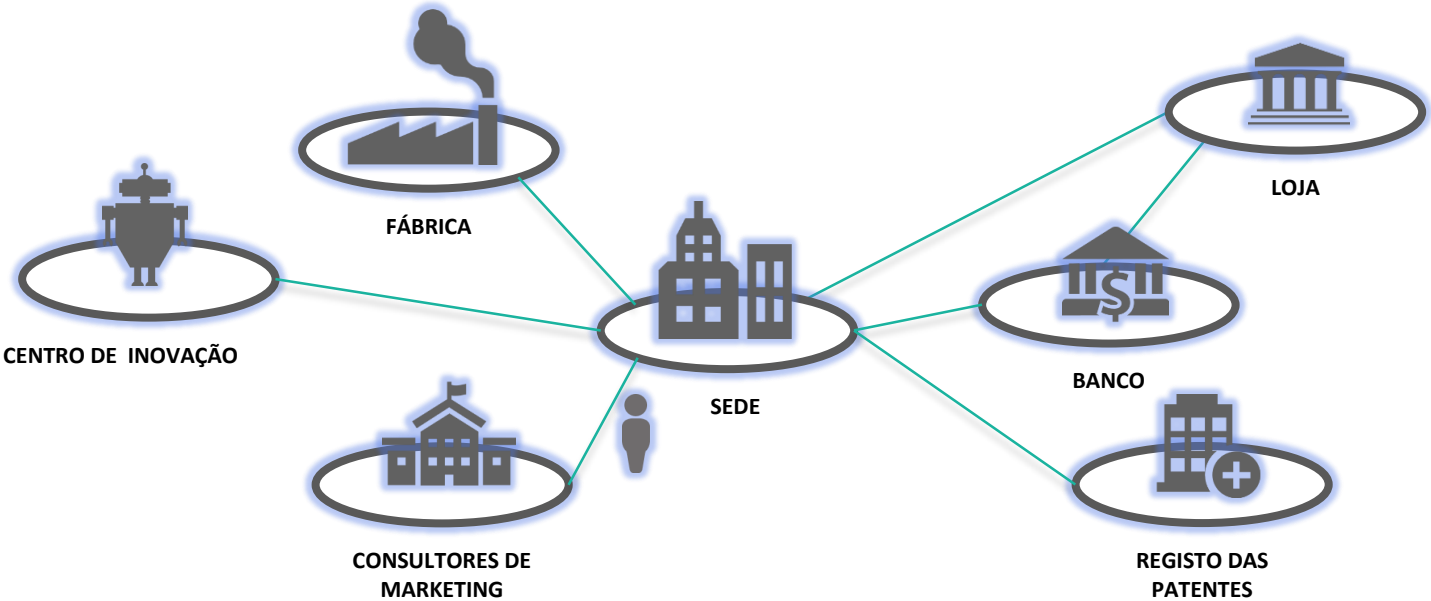




ESQUEMA BÁSICO DO MAPA DE JOGO



ESQUEMA BÁSICO DO MAPA DE JOGO



EDIFÍCIOS



SEDE

Informação Indicadores-chave

Ação Arrendar



CONSULTORES DE
MARKETING

Informação Lista de requisitos de clientes e concorrência

Ação Comprar estudos de mercado, começar campanhas



REGISTO DE
PATENTES

Informação Patentes Disponíveis

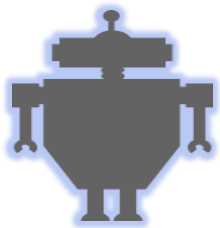
Ação Pagar Direitos, Registrar Patentes



BANCO

Informação Depósitos, Empréstimos e Seguros

Ação Depósitos, Empréstimos, Seguros: Levantamentos, Pagamentos, contratações



CENTRO DE INOVAÇÃO

Informação Plano de desenvolvimento de peças

Ação Desenvolver peças



LOJA

Informação Informação sobre o consumidor e vendas

Ação Obter informações de mercado
Verificar as vendas



FÁBRICA

Informação Fases para construir o brinquedo e cronograma

Ação Produzir o Robot



JOGADORES

O jogo é jogado por um grupo de quatro jogadores, ocupando diferentes funções - Especialista em Finanças, Especialista em Inovação, Especialista em Marketing e Especialista em Produção - mas contribuindo para um objetivo comum.

Em alternativa, o jogo pode ser jogado individualmente ou por grupos maiores, nos casos em que o jogador assume todas as funções ou em casos em que cada especialista pode ser substituído por um grupo de jogadores que tomam decisões em conjunto.

Em sala de aula, os professores também podem usar o jogo para criar diferentes grupos a jogar em diferentes computadores, obtendo um ambiente competitivo para ver qual grupo atinge um nível mais elevado de sucesso no menor número de jogadas.



JOGADAS



A Jogada é o que permite que a ação do jogo avance.

Cada Jogada representa um mês. O jogador pode visitar livremente os diferentes edifícios que estão disponíveis. O jogador tem que clicar no botão “Mês Seguinte” para mudar o mês.



MOEDAS E CONTA CORRENTE



Moedas é a moeda do jogo. Os jogadores podem usá-las para comprar serviços e produtos, e contratar os serviços financeiros necessários para passar pelas Etapas do jogo e lançar o novo produto.

Os jogadores recebem uma quantia inicial de Moedas em cada Etapa do jogo e um subsídio mensal adicional. Podem pedir empréstimos e pagar juros e também obter juros sobre depósitos bancários.

As Moedas que os Jogadores ganham são automaticamente depositadas numa Conta Corrente.



INDICADOR DE SUCESSO DE MERCADO (ISM)

ISM é uma medida de sucesso no jogo.

Os jogadores juntam pontos ISM ao longo das diferentes Etapas do jogo.

ISM tem uma relação direta com as vendas na fase final do jogo. Ou seja, quanto maior o ISM, melhores serão as vendas (das 100 unidades que foram produzidas no jogo).

Assim, o ISM é expresso nas vendas e não está visível no decorrer do jogo.



VENDAS (GANHAR O JOGO)

As vendas são a medida final de sucesso no jogo. As vendas são expressas de 0 a 100 unidades do Robot, e só vão aparecer no final do jogo, quando o jogador lançar o produto no mercado.

Para ganhar o jogo, os Jogadores têm que vender pelo menos 50 unidades das 100 unidades que produziram na Etapa 4.



ETAPAS DO JOGO

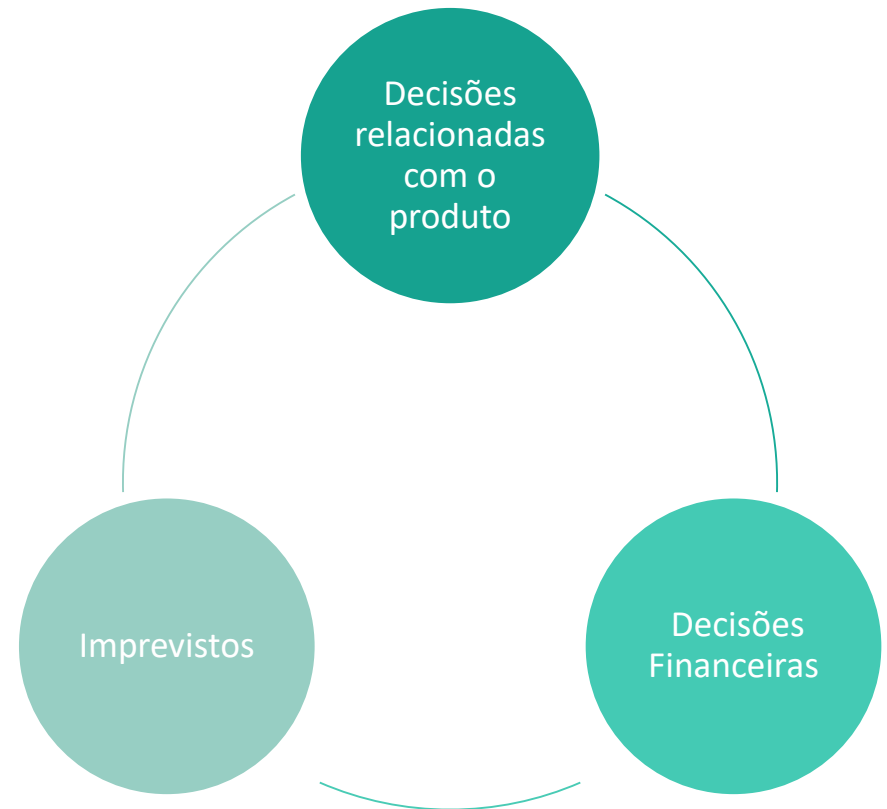
Há 5 Etapas no jogo. As Etapas são o que torna o jogo mais envolvente e divertido, e permite que os jogadores sejam desafiados em cada momento.



DECISÕES E IMPREVISTOS

Durante o jogo os jogadores vão ter que comprar itens e serviços e pagar por despesas correntes (por exemplo, renda). Também vão poder contratar serviços financeiros. Finalmente, os Jogadores podem ser afetados por imprevistos que vão desafiar as suas competências de gestão financeira.

Assim, os Jogadores vão ter que tomar **Decisões Relacionadas com o Produto** e **Decisões Financeiras** e vão estar sujeitos a **Imprevistos** que podem influenciar o jogo.



MENSAGENS



A Janela de Mensagens é um forma de destacar comportamentos desejados ou indesejados, providenciando orientações aos jogadores. É uma maneira de fornecer feedback e contribuir para a jogabilidade e aprendizagem. Todas as mensagens são armazenadas e disponibilizadas no histórico durante todo o jogo.



BEM FEITO!

Desenvolveu uma nova peça do Robot e fez o seu primeiro registo de patentes. Assim, pode impedir que outro copie o seu Robot!



Oh Oh...

A sua dívida é muito alta para sua renda atual. Tenha cuidado ou pode ir à falência.



BEM FEITO!

Fez o seu primeiro depósito bancário! Economizar dinheiro é importante para investir ou para lidar com imprevistos.



Hey...

Parece que nada está a acontecer. Talvez deva clicar no botão Mês para ir para o próximo mês.

EXEMPLOS



GLOSSÁRIO

Há um glossário para ajudar os jogadores, contribuindo para desenvolver o seu vocabulário de negócios.



PERDER

O jogador perde o jogo em determinadas circunstâncias:

- Não tem saldo positivo (conta corrente + depósitos-empréstimos > 0) em 2 meses consecutivos
- O lançamento do produto não é bem sucedido (Vendas < 50 unidades)

GAME
OVER





ETAPAS DO JOGO

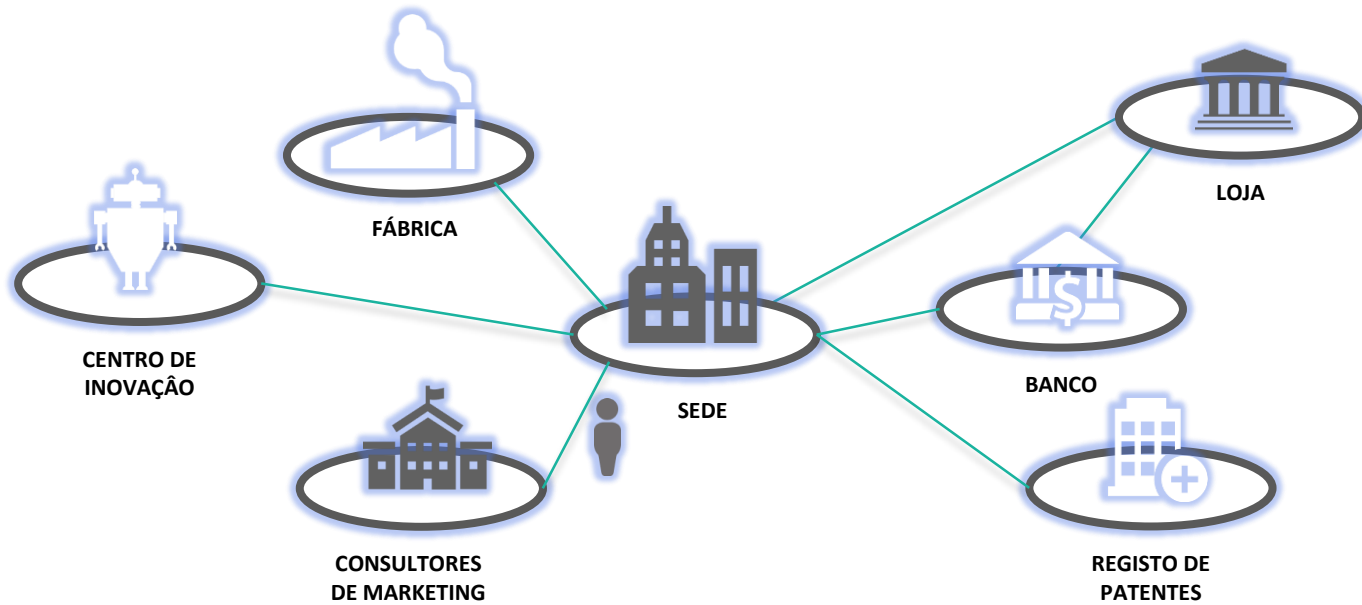
Etapa 1. Análise de Mercado



- A **Etapa 1** é a análise de mercado. Os jogadores vão ter que identificar as necessidades dos potenciais clientes (crianças) em relação ao brinquedo (Robot) - por exemplo: deve ser controlado remotamente? deve ter características especiais, como tocar música?, etc. Também vão ter que reunir informações sobre a oferta já existente no mercado (concorrência).
- As necessidades dos clientes, ou requisitos do brinquedo, vão determinar que peças devem ser consideradas no seu desenvolvimento.
- Os jogadores fazem esta análise através da consulta de diferentes fontes de informação: análise de mercado, relatório de competidores e entrevistas. Os requisitos de mercado para o Robot variam em cada jogo para que a experiência possa ser diferente .
- Após a avaliação, os jogadores devem preencher um formulário de requisitos que sintetiza a análise que o jogador faz de toda a informação que lhe foi disponibilizada e que identifica as opções que este irá considerar para o desenvolvimento do Robot.
- Ao preencher o formulário de requisitos, os jogadores passam à próxima Etapa.



Mapa da 1ª Etapa



Objetivo	ISM	Moedas Iniciais	Subsídio (mensal)	Jogadas	Imprevistos	Mensagens
Preencha o formulário de requisitos de resumo	23	15	5	ON	OFF	ON

SEDE

A **Sede** é o espaço onde os Jogadores reúnem, discutem e tomam decisões. Os jogadores vão ter que arrendar um espaço no primeiro mês, sem o qual não podem progredir ou terminar a jogada. As rendas são pagas automaticamente no início de cada.

É na sede que o jogador vai preencher o formulário de requisitos. Não há limitação para o número de vezes que os Jogadores podem preencher o formulário, mas só o podem fazer uma vez em cada jogada/mês.

CONSULTORES DE MARKETING

O edifício dos **Consultores de Marketing** permite aos jogadores adquirirem relatórios com informações valiosas para preencher o formulário de requisitos.

LOJA

A **Loja** permite aos jogadores entrevistarem o gerente e um cliente para obter informações necessárias para o preenchimento do formulário de requisitos.



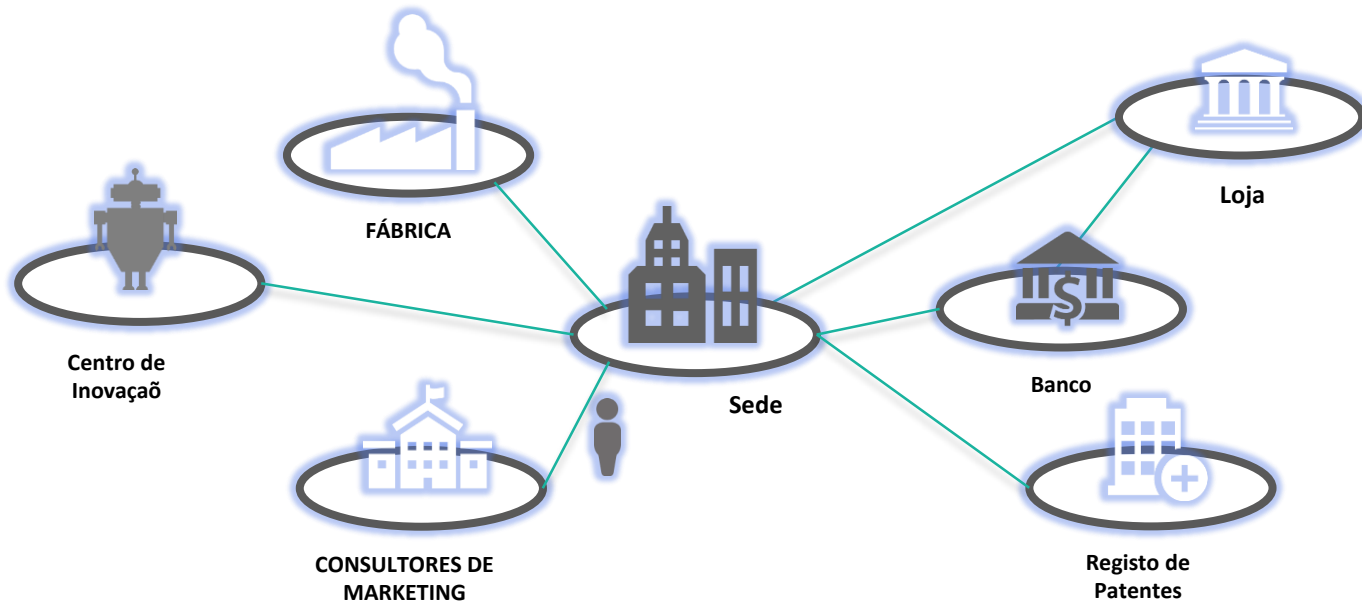
Etapa 2. Protótipo & Testes



- A **Etapa 2** é o protótipo e teste. Com base no resumo de requisitos resultantes da Análise de Mercado (Etapa1), os jogadores vão ter que definir as peças específicas a considerar para o Robot e montar um protótipo para depois testá-lo. Para definir as peças os jogadores devem considerar a lista de requisitos da Etapa 1 (disponível na Sede para visualização e também no Centro de Inovação) e selecionar as peças para o protótipo do Robot que estão disponíveis.
- Depois, com o protótipo pronto, os jogadores vão testá-lo. O teste irá verificar se os jogadores fizeram as escolhas adequadas para o Robot, considerando os requisitos do mercado. Se os jogadores obtiverem uma reação negativa ao protótipo durante o teste, vão poder reconfigurar o protótipo e enviá-lo novamente para teste até que atinjam um resultado satisfatório.
- Cada protótipo + teste custará tempo e dinheiro. Se os jogadores esgotarem o dinheiro disponível, podem recorrer ao Banco para obter um empréstimo.
- Os jogadores podem optar por avançar para a próxima Etapa, desde que o resultado do teste seja positivo. Quanto melhor o feedback, maior a probabilidade de sucesso do produto final.
- O Especialista em Inovação é o Jogador que toma as decisões finais nesta Etapa, mas pode envolver os outros jogadores da maneira que ele achar melhor.



Mapa da 2ª Etapa



Objetivo	ISM	Moedas Iniciais	Subsídio (mensal)	Jogadas	Imprevistos	Mensagens
Obter resultado positivo no teste do protótipo (acerte 50% dos requisitos do brinquedo ou 8 pontos do ISM)	16	20 + Moedas da Etapa 1	5	ON	OFF	ON

Sede

Na **Sede**, os jogadores podem consultar as informações reunidas na etapa anterior. O Formulário de Requisitos também pode ser editado se os jogadores acharem necessário.

Centro de Inovação

No **Centro de Inovação**, os jogadores podem montar um protótipo e testá-lo.

Banco

O **Banco** disponibiliza empréstimos aos jogadores, com juros.



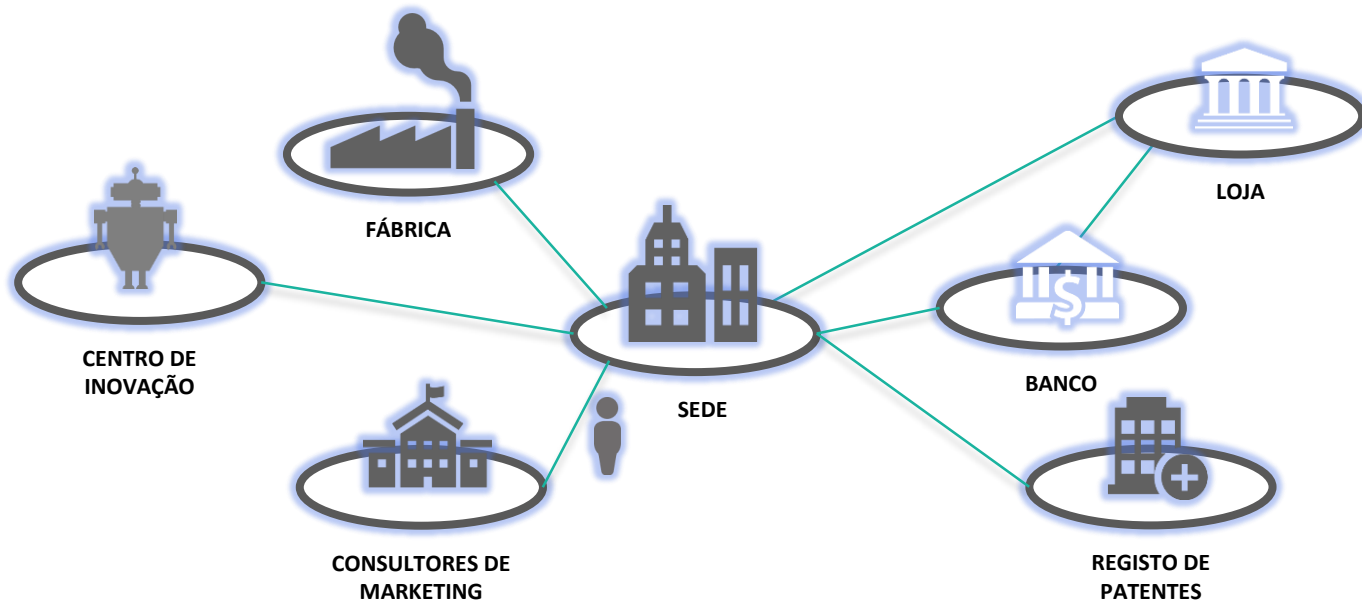
Etapa 3. Planeamento



- A **Etapa 3** é o Planeamento. Os Jogadores tem que obter informação sobre o possível tempo de desenvolvimento e sobre o custo das peças do Robot, a montagem e o lançamento no mercado, para definir um Plano Financeiro.
- Os jogadores devem fazer a estimativa de custo correta para avançar para a próxima Etapa. Por cada tentativa errada, os jogadores perdem tempo uma vez que apenas podem submeter/verificar o Plano uma vez por mês.
- Os custos variam ligeiramente de jogo para jogo, de modo que a resposta correta seja diferente de cada vez que se inicia um jogo novo.
- O Especialista Financeiro é o jogador que toma as decisões finais nesta Etapa, mas pode envolver os outros jogadores da maneira que achar melhor.



Mapa da 3ª Etapa



Objetivo	ISM	Moedas Iniciais	Mesada (mês)	Jogadas	Imprevistos	Mensagens
Complete a declaração de custos corretamente	15	Moedas da Etapa 2	5	OFF	OFF	ON

Sede

A **Sede** é onde os jogadores vão encontrar o Plano Financeiro para completar.

Centro de Inovação

No **Centro de Inovação** é onde os jogadores recebem informações sobre o tempo e o custo do desenvolvimento das peças do Robot.

Fábrica

Na **Fábrica** é onde os jogadores recebem informações sobre o tempo e o custo de produção, montagem e pintura do Robot.



Consultores e Marketing

O edifício dos **Consultores de Marketing** é onde os jogadores obtêm informações sobre o custo da campanha de lançamento do Robot.

Registo de Patentes

No edifício do **Registo de Patentes** é onde os jogadores recebem a informação sobre o custo de proteger os direitos do Robot.



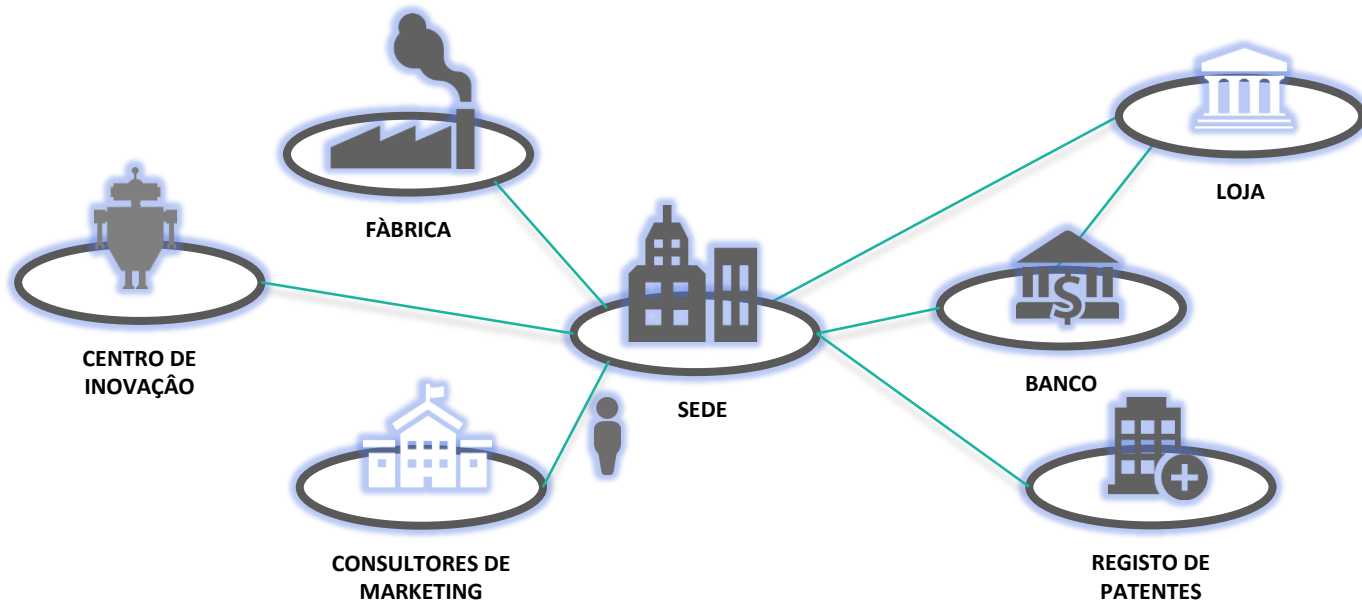
Etapa 4. Implementação



- A **Etapa 4** contempla o desenvolvendo as peças e a sua produção e a montagem dos robôs.
- O jogo é mais livre do que nas outras etapas, com mais edifícios acessíveis e mais decisões a serem tomadas, incluindo a contratação de produtos financeiros, seguros, registos de patentes, etc.
- Primeiro, os jogadores têm que desenvolver as peças do Robot. Podem optar por pagar pelo uso de peças existentes patenteadas pelos concorrentes, mas essa opção tem um impacto menor no ISM por se considerar que se perde valor de inovação.
- Se os jogadores decidirem desenvolver as suas próprias peças de Robot, levará mais tempo e dinheiro, mas o impacto potencial no mercado é mais positivo.
- Os jogadores também podem patentear os seus desenvolvimentos para que os concorrentes não possam copiar. Se não o fizerem, os competidores podem copiá-los, impactando negativamente nos pontos ISM.
- Há uma nova sede que os jogadores podem arrendar. Nas novas instalações os Jogadores têm acesso a indicadores sobre o desenvolvimento e progresso da produção que facilita o acompanhamento do que está a acontecer no jogo.
- O Especialista em Produção vai liderar a equipa, mas as decisões deverão ser tomadas por consenso uma vez que há decisões que tocam várias áreas.



Mapa da 4ª Etapa



Objetivo	ISM	Moedas Iniciais	Mesada (mês)	Jogadas	Imprevistos	Mensagens
Produzir 100 unidades do Robot	40	50 + Moedas da Etapa 3	40	ON	ON	ON

Sede

Arrendar uma nova **Sede** é obrigatório. Na nova Sede, os Jogadores podem acompanhar mais facilmente o desenvolvimento e a produção do Robot, já que um painel de controlo é fornecido.

No painel aparece o progresso do concorrente - TrickyToys. Se o concorrente terminar a sua produção primeiro, fica em vantagem para lançar o produto e diminuir a novidade do novo Robot.

Centro de Inovação

Os jogadores têm duas alternativas: desenvolver novas peças, o que as torna únicas e contribui para o aumento do ISM (no **Centro de Inovação**) ou comprar os direitos de usar peças existentes, desenvolvidas por outros (no Registo de Patentes). Esta última opção contribui menos para o ISM, mas é mais barata e a entrega é imediata.

Apenas as peças seleccionadas para o protótipo (Etapa 2) estão disponíveis. Pintar o Robot não precisa de desenvolvimento e a opção é disponibilizada automaticamente na Fábrica.



Registo de Patentes

As decisões relacionadas com a proteção de propriedade e com a compra de direitos de propriedade são tomadas no edifício de **Registo de Patentes**.

Os Jogadores podem registar a patente para proteger peças desenvolvidas no Centro de Inovação, de modo a que nenhum concorrente seja capaz de copiá-las.

Os jogadores também podem adquirir os direitos de usar as peças já desenvolvidas por outros no passado. Esta opção permite iniciar a produção em fábrica mais rapidamente, embora contribua menos para o ISM.

Fábrica

As decisões relacionadas com a produção são tomadas no edifício da **Fábrica**. Os jogadores têm que desenvolver as peças, montar o brinquedo e, finalmente, pintar 100 unidades. Somente as partes desenvolvidas ou as partes para as quais os jogadores tenham pagam os direitos de utilização estão disponíveis.

Banco

O **Banco** disponibiliza empréstimos se o jogador precisar de Moedas extras a um preço (juros). Também permite que os jogadores façam depósitos e ganhem juros.

Seguros também estão disponíveis, o que permite cobrir prejuízos resultantes de acidentes.



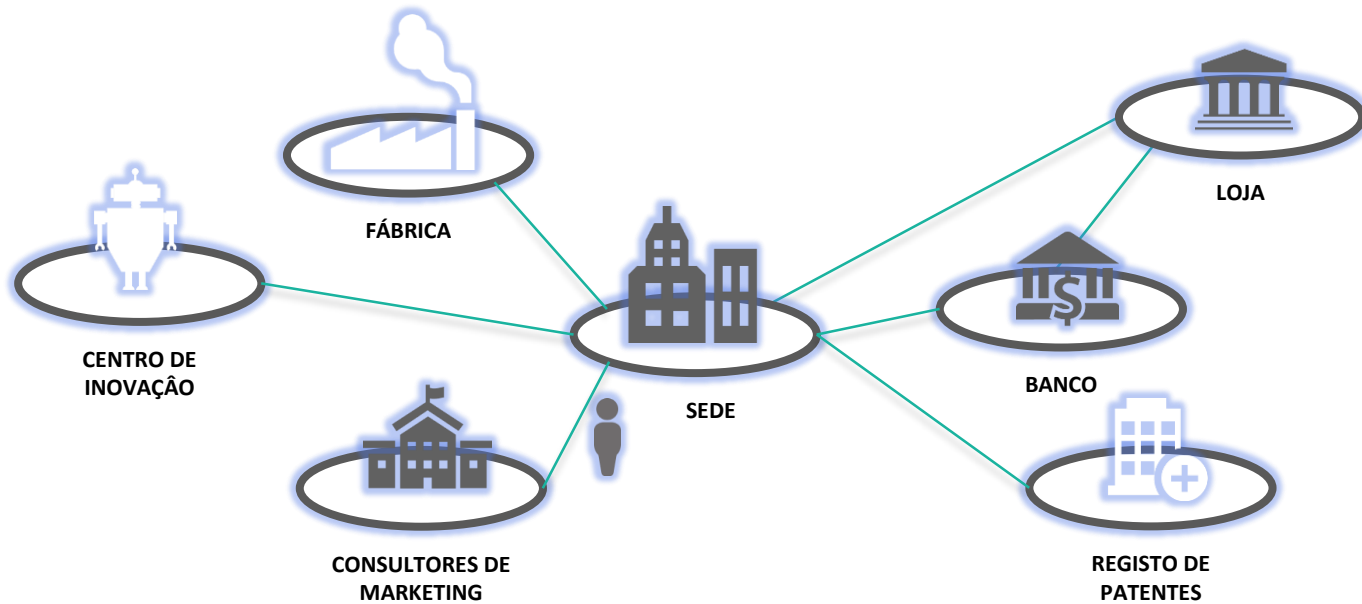
Etapa 5 – Lançamento do Produto



- A **Etapa 5** é o Lançamento do Produto no mercado. Os jogadores tem que configurar uma campanha de marketing, ao escolher um nome para o Robot e compor um anúncio.
- Para lançarem a campanha, o jogadores têm de ter pago qualquer empréstimo que possam ter contraído e pagar o lançamento.
- Quando jogado em sala de aula, o professor pode usar a oportunidade para criar atividades complementares, como apresentações orais, etc., para desenvolver outras competências nas crianças.
- O Especialista em Marketing coordena os colegas durante esta Etapa.



Mapa da 5ª Etapa



Objetivo	ISM	Moedas Iniciais	Mesada (mês)	Jogadas	Imprevistos	Mensagens
Campanha de lançamento	16	20 + Moedas da Etapa 3	20	ON	ON	ON

Sede

A **Sede** dá acesso ao painel, onde os jogadores podem visualizar várias informações, como por exemplo, ver o progresso do concorrente.

Consultores de Marketing

No edifício dos **Consultores de Marketing** os jogadores podem preparar e lançar a campanha de marketing.

Banco

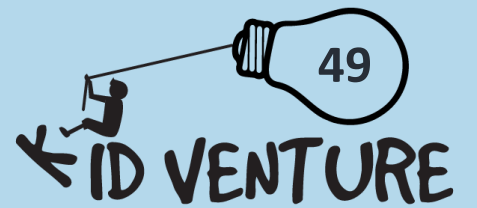
O **Banco** disponibiliza empréstimos de moedas com juros e permite aos jogadores fazer depósitos e ganhar juros. Também estão disponíveis seguros que minimizam os prejuízos de possíveis acidentes. Para lançar o Robot, os jogadores têm que pagar os empréstimos que possam ter contraído.

Loja

A **Loja** permite mostrar ao jogador o progresso das vendas, após o lançamento.



Fim





ACESSO AO JOGO

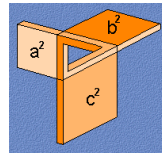


The jogo está disponível gratuitamente em www.kidventure.eu
Apenas será necessário um registo simples e só têm de JOGAR!





UNITED KINGDOM
WWW.BUSINESS.KINGSTON.AC.UK



CZECH REPUBLIC
WWW.ZSJEDOVNICE.CZ



TURKEY
WWW.CUKUROVA.GOV.TR



ADVANCIS

PORTUGAL
WWW.ADVANCIS.PT



ITALY
WWW.MPDA.IT



GREECE
WWW.UOWM.GR



PORTUGAL
WWW.BOONFACTORY.EU



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

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Este site e todo o seu conteúdo reflete apenas as opiniões do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.