



Oyun Kılavuzu · Temmuz 2019



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

KidVenture : Oyun yoluyla çocukların girişimcilik kültürünü arttırmak

PROJ. N1 2016-1-UK01-KA201-024262 | © 2017 Tüm hakları saklıdır.

Başlık: Oyun Kılavuzu

Proje Etkinliği: O1.A6. Oyun El Kitabı (beta)

Tarih: Temmuz 2017

Sürüm: 1.1

Geliştiren: Advancis İş Hizmetleri, Lda (Portekiz) Advancis İş Hizmetleri, Lda (Portekiz)



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine desteği, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin bir onayını teşkil etmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



İçindekiler

- Giriş
- Oyun genel bilgileri
 - Genel kavram
 - Amaç ve Hedef
 - Oyun Haritasının Temel Düzeni
 - Ortamlar/Binalar
 - Oyuncular
 - Turlar
 - Paralar ve Cari Hesap
 - Pazar Başarı Göstergesi
 - Satış
 - Oyun Aşamaları
 - Kararlar ve Etkinlikler
 - Mesajlar
 - Sözlük
 - Kaybetme
- Oyun Aşamaları
- Oyuna Erişim





GİRİŞ

KidVenture Oyunu, KidVenture Kolaylaştırıcı Kılavuzu ile birlikte çocukların girişimcilik eğitimi için KidVenture öğrenme aracının tamamını oluşturan bir bilgisayar öğrenim oyunudur.

Düzenli eğitim ortamlarında ve diğer bağlamlarda (ör. Karma öğrenim, kendi kendini organize eden öğrenme) kullanılmak üzere geliştirilmiş olup, kullanıcıların bireysel veya grup olarak kararlara benzer işlerde karşılaştıkları durumlara benzeyen simüle edilmiş bir ortam sağlar.

Bu bilgisayar oyunu, temel girişimcilik becerilerinin kazanılmasını kolaylaştırmak için tasarlanmıştır (www.kidventure.eu adresinde bulunan Temel Girişimcilik yeterlilikleri çerçevesine bakınız) ve girişimcilik konularında diğer öğrenim fırsatları için bir bağlam sağlamaya yöneliktir.





OYUN GENEL BİLGİLERİ

GENEL KAVRAMLAR

Oyunun genel fikri, oynayan oyuncunun bireysel rol olarak aynı amaç altında işbirliği yapan oyunların ürün tasarımı, pazarlama, finans, üretim ve lansman konularında karar vermesi gereken bir Oyuncak Robot için basitleştirilmiş bir ürün geliştirme sürecini simüle etmektir. Bir oyuncak fabrikasının rekabeti karşısında, piyasada başarılı bir ürün.

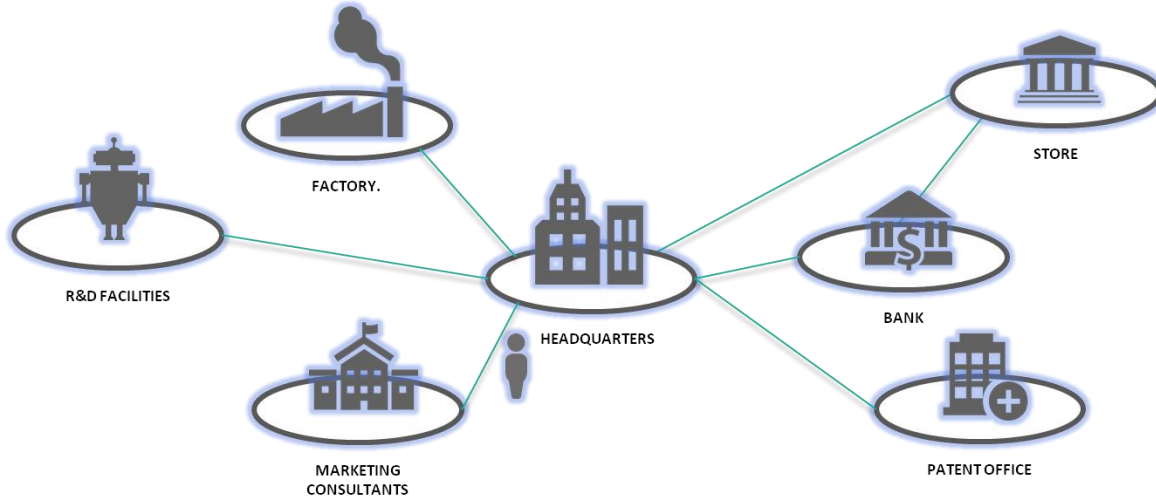
Oyunda, farklı profillere (ilgi alanlarına) sahip dört bireysel Oyuncu - Finansman, Ar-Ge, Pazarlama ve Üretim, piyasada bir Oyuncak Robotu geliştirip piyasaya süren girişimcilerin rolünü somutlaştırmaktadır. Onların bu teşebbüsleri bir dış yatırımcı tarafından desteklenir ve onlara danışmanlık hizmeti verilir.

Oyuncular piyasa ihtiyaçlarını belirleyerek işe başlarlar, daha sonra prototipleme ve testlere devam ederler, ardından piyasada **Oyuncak Robot'u** piyasaya sürebilmek için üretime başlamadan hemen önce bir finansal planlama yaparlar.



- Oyunun amacı mümkün olan en kısa sürede bir Oyuncak Robotu geliřtirmek ve yayınlamaktır.
- **Oyuncak Robot'un** başarılı bir şekilde serbest bırakılması olasılığı, bir anahtar göstergesi olan **Market Success Indicator (MSI)** ile ölçülür. Bu gösterge, müşterilerin ihtiyaçlarına cevap verme, ürün yeniliđi, pazarlama kampanyalarının etkinliđi vb. gibi temel faktörleri içermektedir.
- Oyuncular, oyunu kazanmak için üretilen 100 üniteden en az 50 ünite satmalıdır. Satılan birimlerin sayısı MSI seviyesi ile doğrudan bir ilişkiye sahiptir.
- Zaman, oyundaki Tur sayısı ile ölçülür.
- Oyun, ortak bir hedefe ulaşmak için işbirliđi yapan 4 kişilik bir grup tarafından oynanmalıdır.





- Eylem, Oyunların bir ürün geliştirme süreci üzerinde birkaç adım atması gereken bir iş / şehir ortamında gerçekleşir.
- Oyunun ürün geliştirme sürecindeki her adım bir oyun aşamasına karşılık gelir.
- Her aşamada, oyun ortamlarının sadece bir kısmı da oyun basitleştirilmesi, her aşamada belirli bir hedefe göre, erişilebilir olacaktır.
- Oyunun başında ve her aşamada, oyunculara paralar (oyunda para birimi) verilir. Gerçek hayatta olduğu gibi, oyuncular performanslarını kullanarak parayı nasıl yöneteceklerini bildiklerini ve yatırımcı projeyi finanse etmeyi sürdürmesi için sonuç aldıklarını kanıtlamak zorundadırlar,
- Para, pazar testleri komisyon parçaları geliştirmek, başarı şansını yükseltmek için gerekli olan vb pazarlama kampanyaları, oluşturmak için kullanılır.



OYUN AŞAMALARI



- Oyuncular oyun boyunca karar vermek zorunda kalacaklardır Oyunda çoğu kararlar ın **Para** ve **MSI** üzerinde bir etkisi olacaktır.
- Oyuncular son Aşamanın sonuna ulaştığında, Oyuncak Robot MSI seviyesinden bağımsız olarak piyasada serbest bırakılabilir.
- Oyuncular aynı zamanda başka bir Oyuncak Şirketi ile rekabet edecekler. Bu sanal rakip - TrickyToys, oyun boyunca oyuncularını MSI larını etkileyecektir. Örneğin, eğer rakipler Oyuncularından önce onların yaptığına benzer bir ürün piyasaya sürerse, inovasyon faktörü azaldıkça MSI da azalacaktır.



AMAÇ

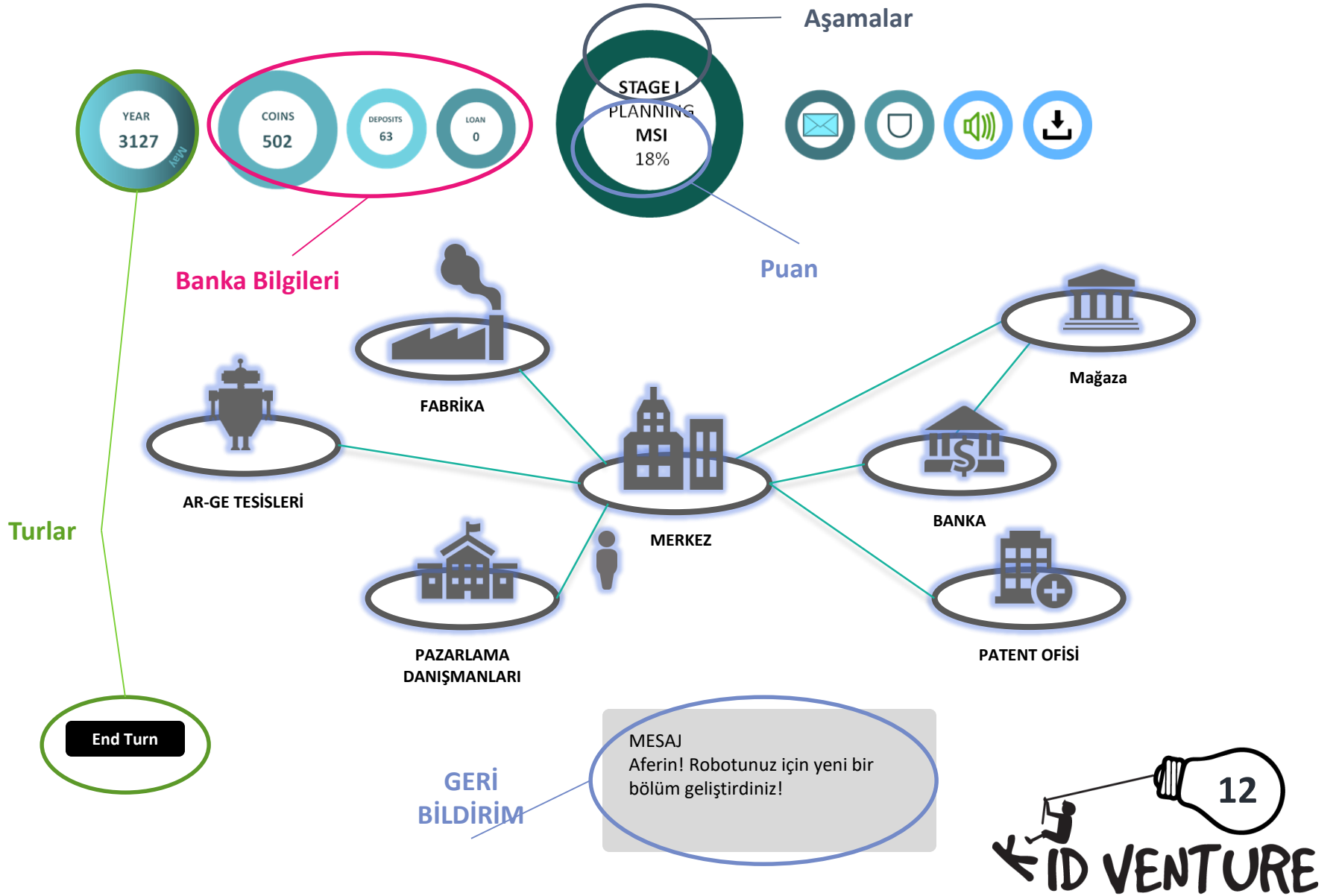
Oyunun amacı, minimum süre içinde bir Robot oyuncacı başarıyla piyasaya sürmektir.

HEDEF

Oyunun hedefi, oyun **Turları** (veya **Aylar**) açısından mümkün olan en kısa sürede, pazardan olumlu bir geri bildirim (100'den fazla birim satış) ile bir oyuncak robotu başlatmak için bir ürün geliştirme sürecinde birkaç adım atmaktır.



OYUN HARİTASININ TEMEL DÜZENİ



ORTAMLAR/BİNALAR



MERKEZ

Bilgi

Aylık Bütçe
Anahtar göstergeler

Faaliyet

Kira, son kiralama



PAZARLAMA
DANIŞMANLARI

Bilgi

Müşterilerin
gereksinimleri listesi ve
rekabet

Piyasa çalışmaları satın
alın, kampanyalara
başlayın



PATENT OFİSİ

Bilgi

Mevcut patent

Faaliyet

Ödeme hakları, kayıt
patentleri



BANKA

Bilgi

Mevduat, Krediler Ve
Sigortalar

Faaliyet

Mevduat, Krediler,
Sigortalar: Para Çekme,
geri ödeme, taahhüt





AR-GE DEPARTMANI

Bilgi Parça geliştirme planı

Faaliyet Parçaları geliştirin



MAĞAZA

Bilgi Tüketici ve satış hakkında bilgi

Faaliyet Piyasa bilgilerini toplayın
Satış kontrol



FABRİKA

Bilgi Oyuncak ve zaman çizelgesi oluşturmak için program

Faaliyet Oyuncak üretin



OYUNCULAR

Oyun, farklı görevleri olan - ortak bir amaca katkıda bulunan- Finansal Uzman, Ar-Ge Uzmanı, Pazarlama Uzmanı ve Üretim Uzmanı olmak üzere 4 kişilik bir grup tarafından oynanır.

Buna ek olarak, oyun, oyuncunun tüm rolleri üstlendiği veya her rolün bir grup oyuncu tarafından birlikte kararlar alabileceği durumlarda, tek tek veya daha büyük gruplar tarafından oynanabilir.

Sınıfta öğretmenler, farklı bilgisayarlarda oynayan farklı gruplar oluşturmak için oyunu kullanabilir ve hangi grubun daha az sayıda oyun turuyla daha yüksek bir başarı seviyesine ulaştığını görmek için rekabetçi bir ortam oluşturabilir.

Bu diğer seçenekler daha önce bahsedilen uygulama kılavuzunda daha ayrıntılı olarak araştırılmalıdır.



TURLAR



Tur, oyun eyleminin ilerlemesini sađlayan řeydir. Tur her zaman genel merkezde bařlar (ileriye bakın).

Her Tur, oyuncunun mevcut oyunun farklı ortamlarını serbestçe ziyaret edebileceđi bir **Ay** temsil eder. Oyuncu bir sonraki **Ay** gitmek için **End Turn** düđmesine basmak zorundadır.



PARALAR VE CARİ HESAP



Paralar oyunda para birimidir. Oyuncular bunları komisyon hizmetleri ve satın almak için kullanabilir ve oyun aşamalarından geçmesi ve yeni ürünü başlatmak için ihtiyaç duydukları finansal hizmetleri sözleşme yapabilir.

The Players get an initial grant in every game Stage and an additional monthly allowance. Ayrıca banka mevduatlarındaki çıkarlardan gelir çekebilirler. Oyuncular her oyun Aşaması ve ek bir aylık ödeneği ile ilk hibe alırlar.

Oyuncuların kazandıkları paralar otomatik olarak bankadaki cari hesaba yatırılır.



PAZARLAMA BAŞARI GÖSTERGESİ(MSI)

MSI oyunda başarı ölçüsüdür. MSI, piyasa başarısı için bir olasılık olarak ifade edilir (%0 ila %100).

Oyuncular, farklı oyun Aşamaları boyunca MSI puanlarını toplayacak ve biriktireceklerdir.

Oyuncular, biriktirdikleri MSI puanlarına bakılmaksızın zorunlu görevleri yerine getirdikleri sürece oynamaya devam edebilirler.

MSI, oyuncuların oyunun son aşamasında yapabilecekleri satışlarla doğrudan bir ilişkiye sahiptir. Yani, MSI ne kadar yüksek olursa, oyuncuların oyunda üretecekleri 100 üniteden daha fazla satma şansı o kadar yüksek olur.

MSI dağıtım
(100 MSI noktalarında her oyun aşamasının göreceli ağırlığı)

Aşama 1. Pazar Analizi
23%

Aşama 2. Prototipleme Ve Test Etme
16%

Aşama 3. Planlama
15%

Aşama 4. Üretim
30%

Aşama 5. Ürün Açıklaması
16%



SATIŞ (OYUNU KAZANMA)

Satış oyunda başarının nihai ölçüsüdür. Satış 0 ila 100 adet oyuncak olarak ifade edilir ve sadece oyunun sonunda, oyuncu ürünü piyasaya sürdüğünde görünecektir.

Oyunu kazanmak için oyuncular 4. aşamada ürettikleri 100 ünitenin en az 50 birimini satmalıdırlar. Bu da borç geri ödenmesi gerektiğini göstermek için, otomatik olarak bankaya tüm borç ödemek için oyuncular sağlayacaktır.

Satışlar şu şekilde hesaplanır:

100 birim * MSI% + rasgele faktör (-5 birimden +5 birim)



OYUN AŐAMALARI

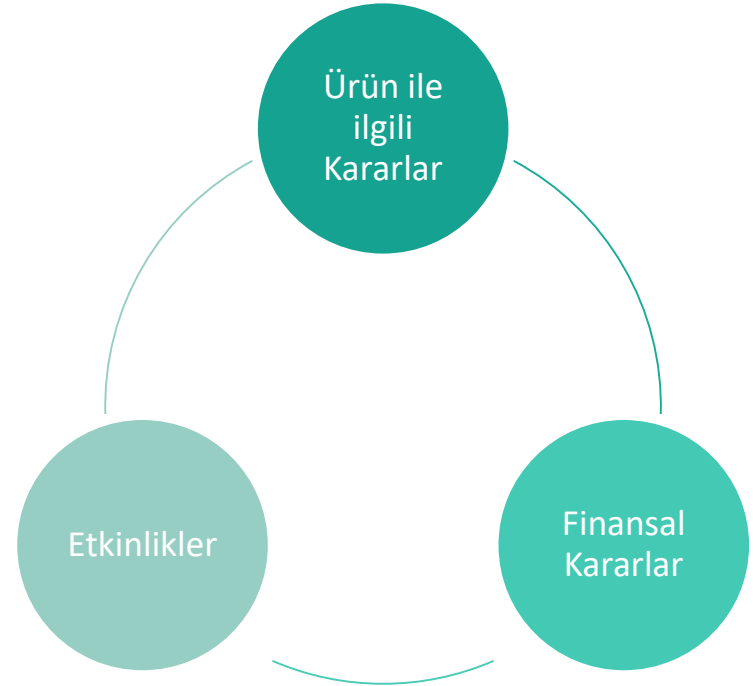
5 aŐama (oyun seviyeleri) olacaktır. AŐamalar, oyuncuların yolculuĐunu zamanla daha ilgi çekici ve eĐlenceli hale getiren Őeydir, böylece her adımda meydan okunmaları saĐlanır.



KARARLAR & ETKİNLİKLER

Yolculuklarında, oyuncular öğeleri satın almak, hizmetler için ödeme yapmak ve mevcut masraflar için ödeme yapmak zorunda kalacaklar (örneğin kira). Onlar da finansal hizmetler sözleşme mümkün olacak. Son olarak, oyuncular finansal yönetim becerilerine meydan okuyacak rastgele olaylardan etkilenebilirler.

Böylece, oyuncular ürün ile ilgili kararlar ve finansal kararlar almak zorunda kalacak ve oyunu etkileyen rastgele olaylara tabi olacaktır.



MESAJLAR



Bir mesaj penceresi, oyuncu için istenen davranışları işaret etmek ve ona yön vermek anlamına gelir. Bu geribildirim vermek ve etkileşim yoludur. Tüm mesaj saklanır ve Oyun sırasında oyuncular için erişilebilir.



Aferin!

Yeni bir Robot parçası geliştirdiniz ve ilk kayıt defterinizi patent ofisinde yaptınız. Bu şekilde diğer robotunuzu kopyalamanızın önüne geçebilirsiniz!



Aferin!

İlk banka mevduatını sen yaptın! Para tasarrufu yatırım yapmak veya beklenmedik olaylarla başa çıkmak için önemlidir.

ÖRNEKLER



Oh Oh...

Borç Aşamanız mevcut geliriniz için çok yüksektir. Dikkatli ol yoksa iflas edebilirsin



Hey...

Bir süre hiçbir şey olmamış gibi görünüyor, belki de gelecek aya gitmek için son dönüş düğmesine basmalısınız



SÖZLÜK

Oyunculara yardımcı olması için bir iş sözlüğü bulunacaktır. Bazı kelimelerin anlamı “fare-üzerinde” görüntülenecek ve sözlükteki kelimelerin altı çizilecektir.



KAYBETME

Oyuncu belirli durumlarda oyunu kaybedecek:

- İlk ayın sonunda bir HQ yok ise(Tur)
- 2 ay üst üste pozitif bakiye (cari hesap + mevduat-kredi > 0) yok ise
- Ürünün başarılı bir şekilde başlatılması konusunda başarısız olur ise
- (satış < 50 adet)

GAME
OVER





OYUN AŐAMALARI

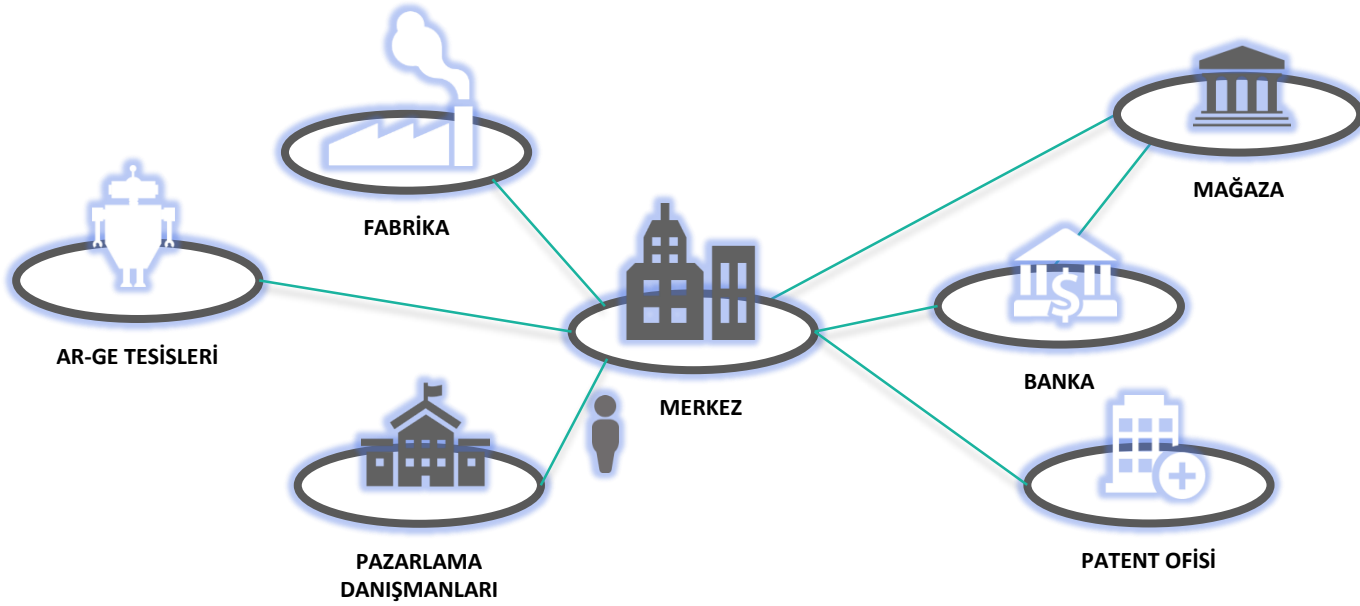
Ařama 1. Piyasa Analizi



- Aşama 1 pazar analizi ile ilgilidir. Oyuncular, Oyuncak Robotlarıyla ilgili potansiyel müşterilerin (çocuklar) ihtiyaçlarını değerlendirmek zorunda kalacaklar-örneğin uzaktan kontrol edilmeli mi? Müzik çalmak gibi özel özelliklere sahip olmalı mı? vb. They will also have to gather information on the competition to have a sense of the existing offer on the market.
- Oyuncak ihtiyaçları, daha sonra oyunda Oyuncak Robotunun gelişiminde hangi robot parçalarının dikkate alınması gerektiğini belirleyecektir
- Oyuncular bu değerlendirmeyi farklı bilgi kaynaklarına erişerek yapacaktır: pazar araştırması, rakipler raporu ve röportajlar.The market requirements for the Toy Robot should vary each time the game is played by a random selection from a pre-established pool of requirements.
- Değerlendirmeden sonra, oyuncular robotun özellikleri hakkında gereksinimleri yerine getirmek için Özet formu doldurmak zorundadır.
- **Gereksinim özet formunu** doldurarak Oyuncular abir sonraki Aşamaya erişim izni verilir.
- Oyuncular, oyunla tanıştıkları ve bir takım kültürü geliştirdikleri için, grup içindeki bir karar sürecinin emersionunu (veya ayarını) kolaylaştırdıkları için, bu aşamada birlikte kararlar alacaklar.



Aşama Haritası



Amaç	MSI	Başlangıç Parası	Ödenek (aylık)	Dönüş Mekanizması	Etkinlikler	Mesajlar
Özet gereksinimleri formunu doldurun	23	15	5	AÇIK	KAPALI	AÇIK

Merkez(HQ)

Merkez, oyuncunun buluştuđu, tartıřtıđı ve karar verdiđi alandır. Oyuncular ilk ay içinde bir alan kiralamak zorunda kalacaklar, onsuз ilerleme kaydedemezler veya turu sona erdiremezler. Kiralar her ay otomatik olarak ödenecektir (oyunculara belirgin hale getirmek için görsel bir etki yaratılmalıdır).

Oyuncunun gereksinimleri Özet formunu dolduracađı merkezdedir. Oyuncuların formu kaç kez doldurabileceđi ile ilgili sınırlama yoktur, ancak her turda sadece bir kez yapabilirler. Doldurulduđunda, form dođru cevapların sayısına göre kontrol edilebilir. Ancak, eđer form gerçekten sunulmuřsa, Oyuncular tüm cevapları dođru ya da dođru olmadıklarına bakılmaksızın Ařama 2'ye ilerlerler.

Pazarlama Danıřmanları

Pazarlama Danıřmanları binası, Oyuncuların Gereksinim Özeti Formunu doldurmak için deđerli bilgiler içeren raporlar satın almalarını sađlar.

Mađaza

Mađaza binası, Oyuncuların Gereksinim Özeti Formunu doldurmak için deđerli bilgileri almak için mađaza yöneticisiyle ve bir müşteriyle görüşmelerini sađlar.



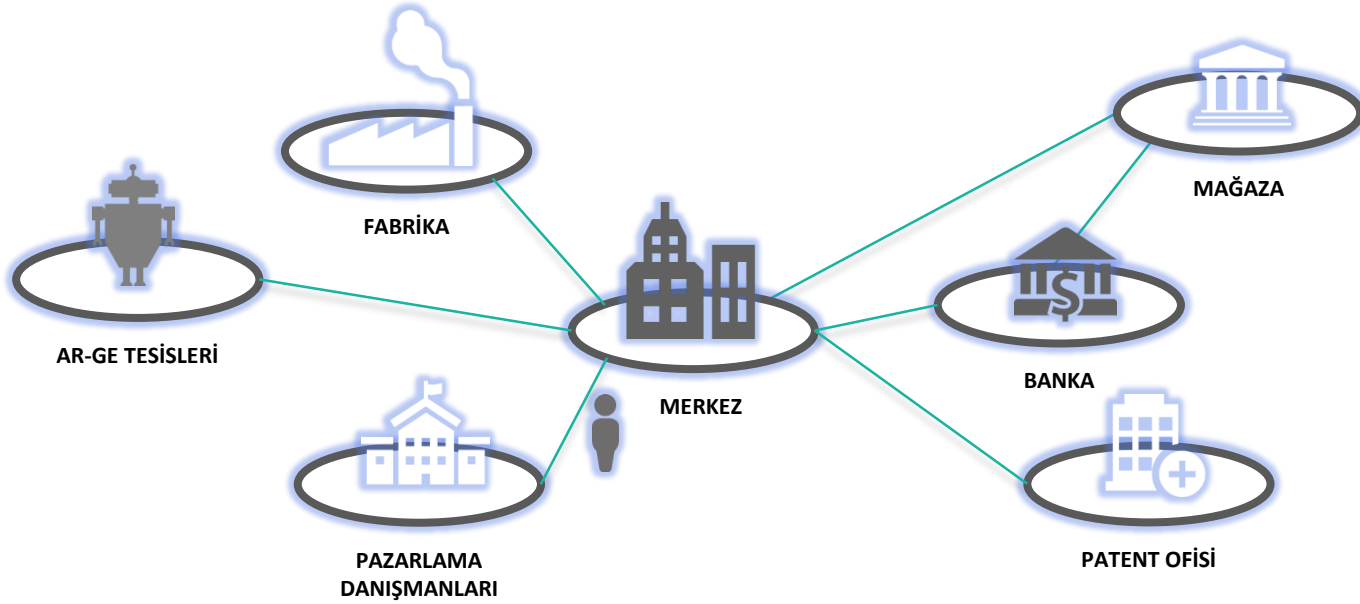
Aşama 2.Prototipleme & Test



- Aşama 2 prototipleme ve test ile ilgilidir. Piyasa analizinden (aşama 1) kaynaklanan gereksinimlerin özetine dayanarak, oyuncular belirli parçaları tanımlamalı ve bir prototip birleştirmeli ve daha sonra test etmelidir.
- Robot parçalarını tanımlamak için oyuncular, 1. aşamadan (görüntüleme için Karargahta bulunan) gereksinimler listesini düşünmeli ve mevcut olan belirli Robot prototip parçalarına uymalıdır.
- Prototip hazır olduktan sonra, oyuncular bunu test edecek. Otomatik bir odak grubu, oyuncuların pazar gereksinimlerini göz önünde bulundurarak ortaklarla iyi bir seçim yapıp yapmadıklarını kontrol edecektir. Odak grubu, Kırmızı mutsuz yüzden yeşil mutlu bir yüze (veya diğer grafik gösterime) bir geri bildirim döndürür – oyuncuların iyi bir yolda olup olmadıklarını gösterir.
- Oyuncular test sırasında prototipe olumsuz tepki verirlerse, prototipi yeniden yapılandırabilir ve tatmin edici bir sonuç elde edene kadar test için tekrar gönderebilirler. Her prototip + test deneme zaman ve paraya mal olacak.
- Tatmin edici bir prototip bulmak için uğraşırlarsa, oyuncular sınama yapabilirler. Para biterse, oyuncular bankadan bir kredi isteyebilir. Tatmin edici bir prototip bulmak için uğraşırlarsa, oyuncular test ile geçebilirler.
- Oyuncular sürece test sonuçları olumlu bir geri dönüş olarak, bir sonraki aşamaya ilerlemek için tercih edebilir. Geri bildirim ne kadar iyi olursa (daha mutlu yüz) nihai ürün serbest bırakıldığında başarı şansı o kadar iyi olur.
- Ar-Ge uzmanı, bu aşamada nihai kararları alan oyuncu, ancak diğer oyuncuları uygun gördüğü şekilde içerebilir.



Aşama Haritası



Amaç	MSI	Başlangıç Parası	Ödenek (aylık)	Dönüş Mekanizması	Etkinlik ler	Mesajlar
Prototip testinde olumlu geribildirim alın (oyuncak gereksinimlerinin %50'sini veya 8 MSI puanını alın)	16	20 + Aşama 1'deki paralar	5	AÇIK	KAPALI	AÇIK

Merkez(HQ)

Merkez, istişare için önceki aşamada toplanan bilgilere erişebilecektir. Gereksinim duyulması durumunda oyuncular gerekli olduğunda Gereksinim Formu da düzenlenebilir.

AR-GE Tesisleri

Ar-Ge tesislerinde oyuncu birlikte bir prototip koymak ve test etmek mümkün olacak

Banka

Banka, oyuncunun bir fiyata ekstra paralara erişmesi için kullanılabilir krediler yapar (ilgi alanları).



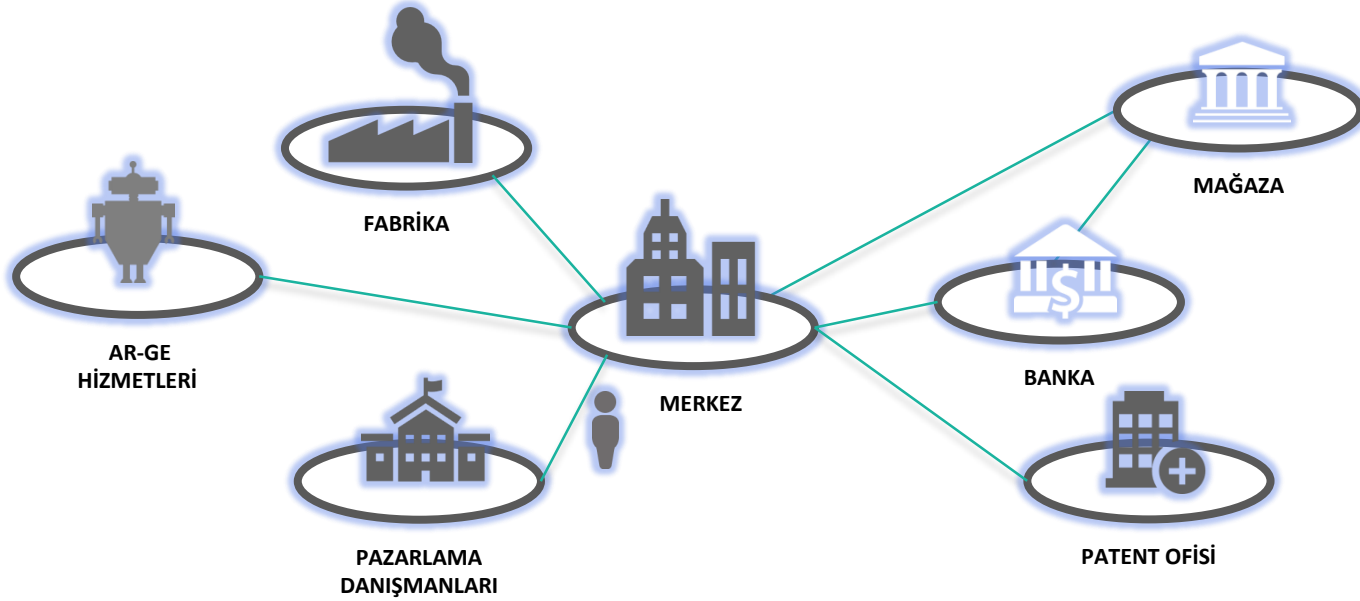
Aşama 3. Planlama



- Aşama 3 planlama ile ilgilidir. Oyuncular, Olası geliştirme zamanı ve oyuncak Robot parçalarının maliyeti, montaj ve Pazar sürümü hakkında bilgi almak zorunda kalacaklar ve bir maliyet tablosu üretecekler.
- Oyuncunun bir sonraki aşamaya ilerlemek için doğru maliyet tahmini yapması gerekir. Her yanlış girişim için oyuncular para ve zaman kaybeder.
- Maliyetler oyundan oyuna biraz değişebilir, böylece bütçe tahminine doğru cevap her zaman aynı değildir.
- Finansal uzman, bu aşamada nihai kararları alan oyuncu, ancak diğer oyuncuları uygun gördüğü şekilde içerebilir.



Aşama Haritası



Amaç	MSI	Başlangıç Parası	Ödenek (aylık)	Dönüş Mekanizması	Etkinlikler	Mesajlar
Maliyet ifadesini doğru bir şekilde tamamlayın	15	Aşama 2'deki paralar	5	KAPALI	KAPALI	AÇIK

Karargah(HQ)

Oyuncuların tamamlamak için maliyet deyimini bulacađı yer merkezdir.

AR-GE Tesisleri

Ar-Ge tesislerinde oyuncular Ar-Ge Direktörü ile konuşarak robot parçalarını geliştirme zamanı ve maliyeti hakkında bilgi alacak.

Fabrika

Fabrikada oyuncular üretim, montaj ve fabrika Müdürü ile konuşurken oyuncak robot boya zaman ve maliyet hakkında bilgi alacak.



Pazarlama Danışmanları

Pazarlama Danışmanlarında, oyuncular danışmanla konuşarak oyuncak robotun başlatma kampanyası için zaman ve maliyet hakkında bilgi alacaklar.

Patent Ofisi

Patent Ofisinde oyuncular resmi ile konuşarak oyuncak robot haklarını korumak için zaman ve maliyet hakkında bilgi alacak.



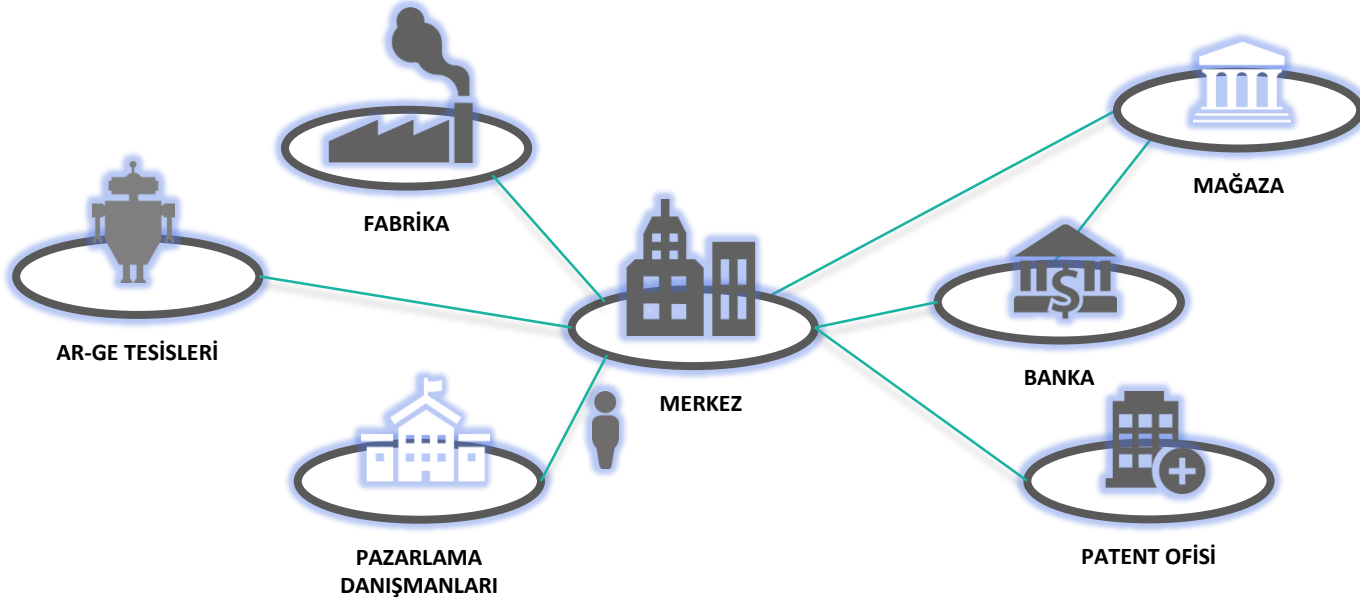
Ařama 4. Uygulama



- Aşama 4, parçaların geliştirilmesi ve üretimin başlatılması ile ilgilidir
- Oyun, diğer aşamalardan daha özgür olacak, daha fazla bina/alana erişilebilir ve finansal ürünler, Sigortalar, patent parçaları vb. dahil olmak üzere daha fazla karar verilecek
- Oyuncular ilk olarak Oyuncak Robot parçalarını geliştirecekler.Oyuncular, mevcut patentli parçaların kullanımı için ödeme yapmak için tercih edebilirler, ancak bu seçenek MSI üzerinde daha düşük bir etkiye sahip olacaktır.
- Oyuncular kendi robot parçalarını geliştirmeye karar verirse, daha fazla zaman ve para alacaktır, ancak piyasadaki potansiyel etki çok daha olumlu olacaktır.
- Oyuncular da rakipleri kopyalayamaz, böylece kendi gelişmeleri patent olabilir. Oyuncular geliştirdikleri parçaları patent almazsa ve çok fazla zaman geçirilirse, rakipler onları kopyalayabilir, MSI noktalarına zarar verebilir.
- Oyuncuların kiralayabileceği yeni bir merkez var. Bu yeni tesislerde oyuncuları oyunda neler olup bittiğini izlemeyi kolaylaştıran geliştirme ve üretim ilerleme göstergelerine erişebilir. Oyuncuların ilk ayda bu yeni Karargahı kiralamaları zorunludur.
- Üretim Uzmanı takıma liderlik etmek zorunda kalacak ve bu nedenle oyuncuların genel bir anlaşma temelinde karar vermesi gereken son sözü vardır. Hiçbir oyuncu, oyunun bu aşamasında, diğerlerinden daha fazla güce sahip olmayacaktır.



Aşama Haritası



Amaç	MSI	Başlangıç Parası	Ödenek (aylık)	Dönüş Mekanizması	Etkinlikler	Mesajlar
Oyuncak Robottan 100 birim üretmek	40	50 + Aşama 3'teki paralar	20	AÇIK	AÇIK	AÇIK

Merkez(HQ)

İlk ayda yeni donanımlı bir HQ kiralamak zorunludur. Böylece, oyuncular bu ihtiyaca katılmadan önümüzdeki aya dönemezler . Yeni Merkezde, Oyuncular Oyuncak Robot'un geliştirilmesini ve üretimini daha kolay takip edebilecek, bir gösterge panosu sağlanacak. Ayrıca rakibinizin ilerlemesi hakkında da bir görüşe sahiptir - TrickyToys. Üretimi yapmadan önce yaparlarsa, ürünü önünüzde başlatmak ve ürününüzün yeniliklerini azaltmak için iyi bir konumdadırlar.

AR-GE

Ar-Ge ile ilgili kararlar Ar-Ge tesislerinde alınır. Oyuncuların 2 alternatifleri var: ya yeni parçalar geliştiriyor, bu da onları benzersiz hale getiriyor ve MSI seviyesine daha fazla katkıda bulunduruyor ya da daha önce geliştirdiğimiz mevcut parçaları kullanma haklarını satın alıyor (Patent Ofisinde). Bu son seçenekler MSI seviyesine daha az katkıda bulunur, ancak daha ucuzdur ve bir parça geliştirmeyi seçerken hemen teslim edilir, Bu bölüm için doğru satın alma seçeneği artık geçerli değildir.

Sadece prototip (aşama 2) için seçilen parçalar mevcut olacaktır. Oyuncak robotun renklendirilmesi için boyanın geliştirilmesine gerek kalmayacak ve fabrikada eklenecektir.



Patent Bürosu

Mülkiyetin korunması ve mülkiyet telif haklarının satın alınması ile ilgili kararlar Patent Bürosunda alınır. Oyuncular, Ar-Ge tesislerinde geliştirilen parçaları korumak için patent talep edebilir, böylece hiçbir rakip onları kopyalayamaz (ya da en azından ödemedi). Here Players may also purchase the rights to use part already developed by other in the past. Bu seçenek MSI seviyesine daha az katkıda bulunur, ancak daha ucuzdur ve hemen teslim edilir ve oyuncuların daha hızlı üretime geçmelerini sağlar. Bir robot parçası için ürünü satın almayı seçerken, bu parçayı geliştirme seçeneği Ar-Ge tesislerinde mevcut değildir.

Fabrika

Üretim ile ilgili kararlar fabrika binasında alınır. Oyuncular parçaları geliştirmek, 100 adet oyuncak monte etmek ve en sonunda boyamak zorunda. Only the developed parts or the parts the players got copyrights will be available.

Banka

Banka, oyuncunun bir fiyata ekstra paralara erişmesi için kullanılabilir krediler yapar (ilgi alanları). Ayrıca oyunculara mevduat yapmak ve ilgi kazanmak için izin verir. Sigortalar, kazaların gerçekleşme olasılığını azaltacak ve kazaların gerçekleşmesi durumunda kayıplar için Sigortalar da mevcut olacaktır.



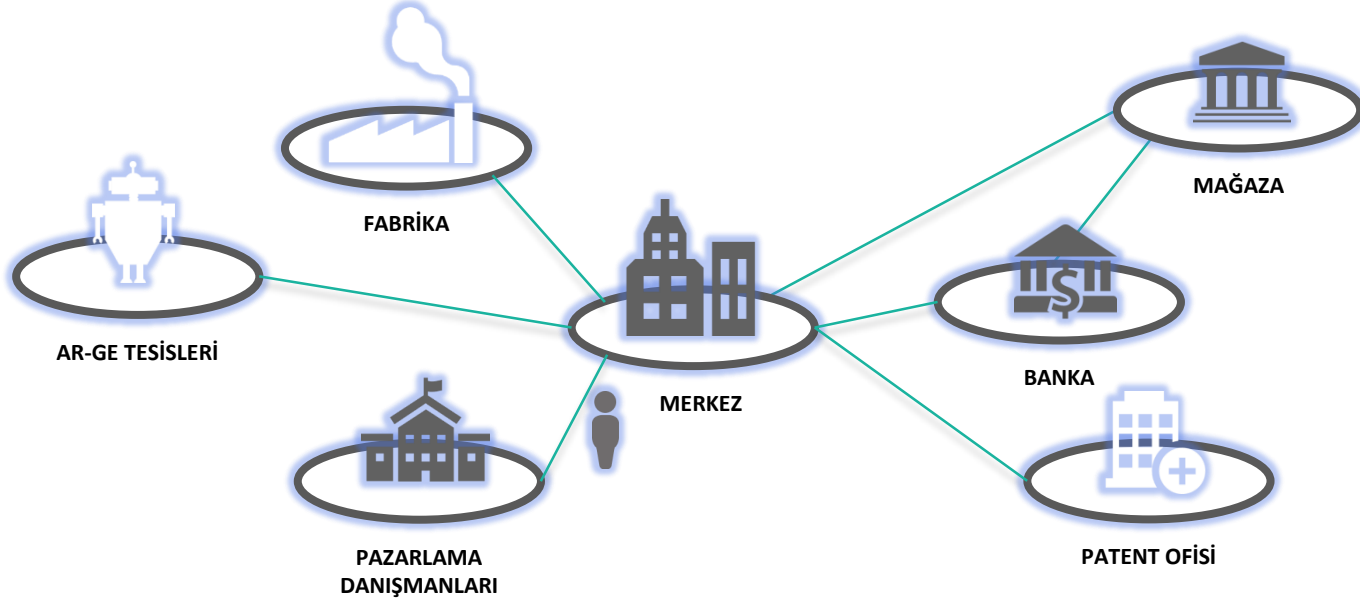
Ařama 5 – Ürünü Piyasaya Sürme



- Aşama 5, ürünü piyasaya sürmekle ilgilidir. Oyuncular oyuncak için bir isim seçerek ve bir reklam oluşturarak bir pazarlama kampanyası kurmak zorunda kalacaklar.
- Sınıfta oynanırken, öğretmen çocuklarda diğer yetkinlikleri geliştirmek için sözlü sunumlar, vb. Gibi oyun dışı aktiviteler oluşturma fırsatını kullanabilir.
- Pazarlama uzmanı bu aşamada çabaları koordine edecek.



Aşama Haritası



Amaç	MSI	Başlangıç Parası	Ödenek (aylık)	Dönüş Mekanizması	Etkinlikler	Mesajlar
Kampanyayı başlat	16	20 + Aşama 3'teki paralar	20	AÇIK	AÇIK	AÇIK

Merkez(HQ)

Merkez, oyunculara, dięer Őeylerin yanı sıra rakibin ilerlemesini izleyebilecekleri panoya erişim sağlayacaktır.

Pazarlama Danışmanları

Pazarlama Danışmanları'nda oyuncular, kampanyayı hazırlayıp başlatabilecekler.

.

Banka

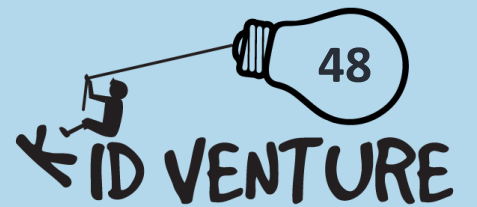
Banka, oyuncunun bir fiyata ekstra paralara erişmesi için kullanılabilir krediler yapar (ilgi alanları). Ayrıca oyunculara mevduat yapmak ve ilgi kazanmak için izin verir. Sigortalar, kazaların gerçekleşme olasılığını azaltacak ve kazaların gerçekleşmesi durumunda kayıplar için Sigortalar da mevcut olacaktır. Oyuncak başlatmak için, oyuncular tüm borcu ödemek zorunda (krediler).

Mağaza

Mağaza binası, satışların lansmandan sonra nasıl gittiğini size gösterecektir.



SON





OYUNA ERİŐME



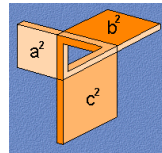
HENÜZ UYGULANMADI

Oyuna, www.kidventure.eu adresinden ücretsiz olarak erişilebilir. Sadece kayıt yaptırmanız ve OYNAT tuşuna basmanız yeterli!





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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein