

# Manual do Jogo



# PASSO 1 - Grupos Formados, Ideias Fluindo!

Empreendedorismo Guru é um jogo interativo que combina conteúdo digital, fichas, cartas e decisões estratégicas, criado para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Empreendedorismo ou outras disciplinas no campo da gestão de negócios.

O jogo foi projetado para promover a participação ativa dos estudantes durante o semestre ou ano letivo, permitindo que explorem diversos conceitos de gestão e desenvolvam habilidades comportamentais de maneira dinâmica e imersiva.

Para iniciar o jogo, o professor deve organizar os estudantes em equipes de três ou quatro membros. As equipes devem ser formadas de maneira a equilibrar o número de estudantes em cada uma, buscando a maior uniformidade possível. Para formar as equipes, o professor pode optar por sortear, selecionar diretamente estudantes com perfis variados, ou permitir que os próprios estudantes escolham suas equipes livremente.

Com as equipes já formadas, os estudantes deverão desenvolver uma ideia de negócio que será refinada ao longo da disciplina e nas atividades do Empreendedorismo Guru. O professor pode oferecer auxílio na definição dessa proposta, ou optar por introduzir esta dinâmica após ministrar conteúdos preliminares sobre avaliação e validação de ideias de negócios.

Nesta fase de definição de negócio, ainda que algumas ideias de negócio possam apresentar mais potencial que outras, o Empreendedorismo Guru parte do princípio de que ideias comuns, quando executadas com empenho, podem se transformar em grandes negócios. Portanto, o professor deve considerar que a avaliação inicial da ideia não é um fator determinante na dinâmica do jogo.

Outro ponto importante é que, no jogo Empreendedorismo Guru, todas as empresas são denominadas Startups. É essencial entender que uma Startup é definida como uma empresa que opera com recursos limitados, enfrenta um ambiente de incerteza e possui um grande potencial de crescimento. Para fins de nomenclatura no jogo, todos os negócios desenvolvidos serão chamados de Startups daqui em diante.

## PASSO 2 – Encontre o Seu Lugar

Com as equipes formadas e as ideias de negócio já definidas, o professor pode então organizar um momento para que cada equipe apresente e justifique brevemente a escolha do seu negócio. Após essas apresentações, o jogo avança para a próxima etapa: a escolha da Classe de Empreendedor por cada estudante.

A Classe de Empreendedor define o papel que cada estudante assumirá em sua Startup durante o jogo. Este papel deve ser escolhido considerando a identificação pessoal, habilidades comportamentais e aptidões de cada estudante. Uma vez escolhido, o papel não poderá ser alterado durante o semestre ou ano letivo. Existem cinco Classes de Empreendedor disponíveis: Líder, Visionário, Guardiã, Estrategista e Desbravador.

No site [www.empreendedorismo.guru/materiais](http://www.empreendedorismo.guru/materiais), o professor pode baixar e recortar as Cartas de Classe de Empreendedor. Após os estudantes escolherem suas classes, o professor permitirá que cada um selecione a carta que mais se identifique pessoalmente. Cada Classe de Empreendedor possui oito variações de cartas, todas com designs únicos e uma frase que captura a essência da respectiva classe.

Embora ainda não explorado detalhadamente neste manual, as Classes de Empreendedor têm um papel crucial nas decisões tomadas dentro da Startup e na maneira como a empresa enfrenta eventos ao longo do jogo. Nesse sentido, a decisão de limitar as equipes a três ou quatro jogadores espelha a realidade empresarial, onde os empreendedores muitas vezes se deparam com lacunas nas competências de suas equipes. Com cinco classes disponíveis, o jogo propõe simular esses desafios, promovendo a colaboração e o complemento de habilidades entre os membros da equipe.

Na próxima página, você encontrará o perfil detalhado de cada uma das Classes de Empreendedor disponíveis no jogo. Esta seção fornece informações sobre as características, habilidades e funções específicas de cada uma.

# Perfil das Classes de Empreendedor

## Líder



Possuem um talento especial para manter equipes motivadas e produtivas. Sua liderança eficaz promove a harmonia e a colaboração entre os membros do negócio, contribuindo significativamente para o desenvolvimento pessoal dos colaboradores e a evolução das práticas de trabalho. O carismático.

## Desbravador

Empreendedores dotados de uma capacidade de comunicação excepcional. Eles têm um talento especial para identificar e atrair clientes, transmitindo com eficácia os valores e as vantagens que a empresa tem a oferecer. O vendedor.



## Visionário

Destacados por sua grande criatividade e habilidade para dominar novas tecnologias. Eles inspiram suas equipes a "pensar fora da caixa" e mantêm um foco constante no aprimoramento dos produtos e serviços da empresa. O inventor.



## Guardião

Empreendedores que se distinguem por sua excepcional capacidade de raciocínio lógico. Eles são especialistas em otimizar o uso de recursos dentro da empresa e excelentes na construção de argumentos convincentes para captar recursos junto a investidores. O racionalista.



## Estrategista

Empreendedores notáveis por sua percepção apurada, habilidade em antecipar cenários futuros e adaptar a empresa às mudanças previstas. Eles buscam ativamente informações que possam beneficiar o negócio e promovem uma maior dinâmica nas operações da empresa. O vidente.



# Exemplos de Cartas de Classe de Empreendedor

## Líder



### Carta de Classe

*"Liderança é fazer o que é certo quando ninguém está olhando."*  
– George Van Valkenburg

Você mantém equipes altamente motivadas e produtivas. Sua liderança promove a colaboração, comunicação eficaz e um senso de propósito compartilhado entre a equipe. Além disso, você está comprometido com o desenvolvimento das pessoas, criando um ambiente de trabalho que favorece a evolução constante das habilidades e do modo de trabalho de cada indivíduo.

**Equipe**

www.empreendedorismo.guru

## Visionário



### Carta de Classe

*"A inovação é o único seguro contra a irrelevância."*  
– Gary Hamel

Com uma capacidade extraordinária de absorver e dominar novas tecnologias, você é a força motriz que infunde criatividade e inovação na sua equipe. Você não só estimula o 'pensamento fora da caixa', mas também fomenta um ambiente onde a criatividade se une à tecnologia para revolucionar produtos e serviços. Seu espírito pioneiro eleva o padrão do que é possível, incentivando a equipe a desbravar territórios desconhecidos.

**Produto**

www.empreendedorismo.guru

## Guardião



### Carta de Classe

*"Perfeição não é quando não temos nada a acrescentar, mas sim quando não temos nada a retirar."* – Antoine de Saint-Exupéry

Empunhando a lógica e a análise como suas ferramentas mais afiadas, você é o mestre da eficiência, habilmente otimizando recursos para o máximo benefício da sua empresa. Sua destreza em construir argumentos irrefutáveis atrai o interesse e o capital de investidores, assegurando não apenas o crescimento, mas a sustentabilidade do seu empreendimento.

**Recursos**

www.empreendedorismo.guru

## Estrategista



### Carta de Classe

*"Não é o mais forte que sobrevive, nem o mais inteligente, mas o que melhor se adapta às mudanças."* – Charles Darwin

Armado com uma mente estratégica brilhante e uma capacidade premonitória para antever o futuro dos negócios, você é o arquiteto de planos empresariais inovadores. Com uma habilidade inata para ajustar e dinamizar a estrutura da sua empresa, você promove agilidade e eficiência, garantindo uma posição de destaque no campo de batalha do mercado.

**Competitividade**

www.empreendedorismo.guru

## Desbravador



### Carta de Classe

*"Todo mundo vive vendendo algo."*  
– Robert Louis Stevenson

Você possui um talento excepcional para comunicação e uma habilidade nata para explorar mercados. Com facilidade, você identifica e atrai potenciais clientes, apresentando de forma clara e convincente o valor que sua empresa tem a oferecer. Cada diálogo que você conduz flui naturalmente em direção a uma venda, como se cada palavra escolhida pavimentasse o caminho para o fechamento do negócio.

**Mercado**

www.empreendedorismo.guru

## Líder



### Carta de Classe

*"Liderança é a capacidade de traduzir visão em realidade."*  
– Warren Bennis

Você mantém equipes altamente motivadas e produtivas. Sua liderança promove a colaboração, comunicação eficaz e um senso de propósito compartilhado entre a equipe. Além disso, você está comprometido com o desenvolvimento das pessoas, criando um ambiente de trabalho que favorece a evolução constante das habilidades e do modo de trabalho de cada indivíduo.

**Equipe**

www.empreendedorismo.guru

## Visionário



### Carta de Classe

*"Sem desvio da norma, o progresso não é possível."*  
– Frank Zappa

Com uma capacidade extraordinária de absorver e dominar novas tecnologias, você é a força motriz que infunde criatividade e inovação na sua equipe. Você não só estimula o 'pensamento fora da caixa', mas também fomenta um ambiente onde a criatividade se une à tecnologia para revolucionar produtos e serviços. Seu espírito pioneiro eleva o padrão do que é possível, incentivando a equipe a desbravar territórios desconhecidos.

**Produto**

www.empreendedorismo.guru

## Guardião



### Carta de Classe

*"Simplicidade é a sofisticação máxima."*  
– Leonardo da Vinci

Empunhando a lógica e a análise como suas ferramentas mais afiadas, você é o mestre da eficiência, habilmente otimizando recursos para o máximo benefício da sua empresa. Sua destreza em construir argumentos irrefutáveis atrai o interesse e o capital de investidores, assegurando não apenas o crescimento, mas a sustentabilidade do seu empreendimento.

**Recursos**

www.empreendedorismo.guru

## Estrategista



### Carta de Classe

*"Tática sem estratégia é o ruído antes da derrota."*  
– Sun Tzu

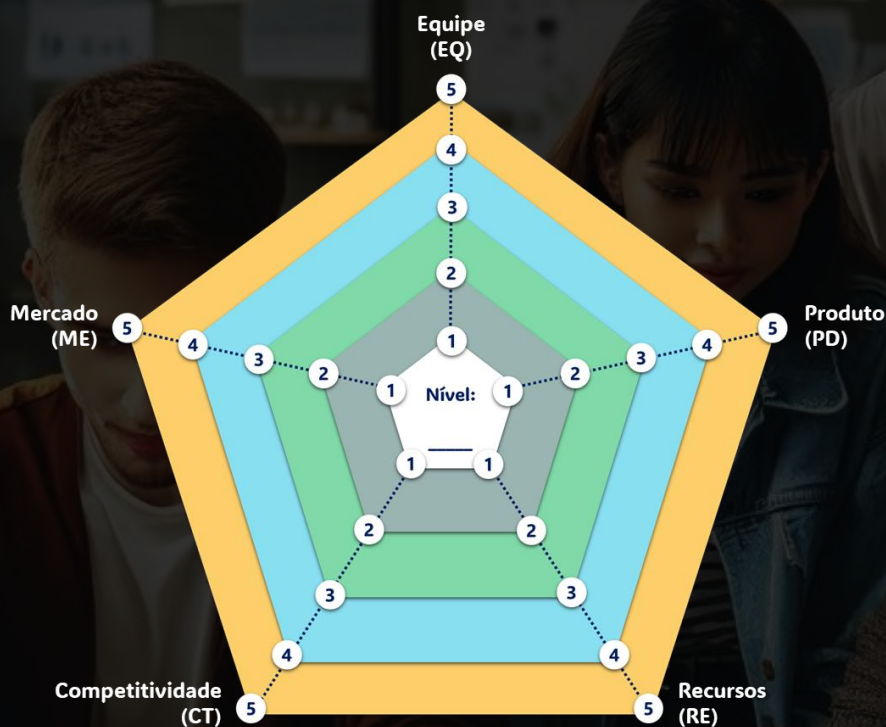
Armado com uma mente estratégica brilhante e uma capacidade premonitória para antever o futuro dos negócios, você é o arquiteto de planos empresariais inovadores. Com uma habilidade inata para ajustar e dinamizar a estrutura da sua empresa, você promove agilidade e eficiência, garantindo uma posição de destaque no campo de batalha do mercado.

**Competitividade**

www.empreendedorismo.guru

## PASSO 3 - Mãos à Obra: Transformando Ideias em Ação

Com as equipes formadas, ideias de negócio definidas e Classes de Empreendedor escolhidas, é hora de entrar em ação! No jogo Empreendedorismo Guru, os estudantes trabalham para desenvolver suas Startups nas cinco dimensões, sendo: Equipe (EQ), Produto (PD), Recursos (RE), Competitividade (CT) e Mercado (ME).



A dimensão “Equipe (EQ)” foca na formação e manutenção do time da empresa. Ela trabalha o engajamento dos colaboradores, o clima organizacional saudável e as competências tanto individuais quanto coletivas. Aspectos como comunicação interna, resolução construtiva de conflitos e a capacidade de adaptação também aprimorados nesta dimensão.

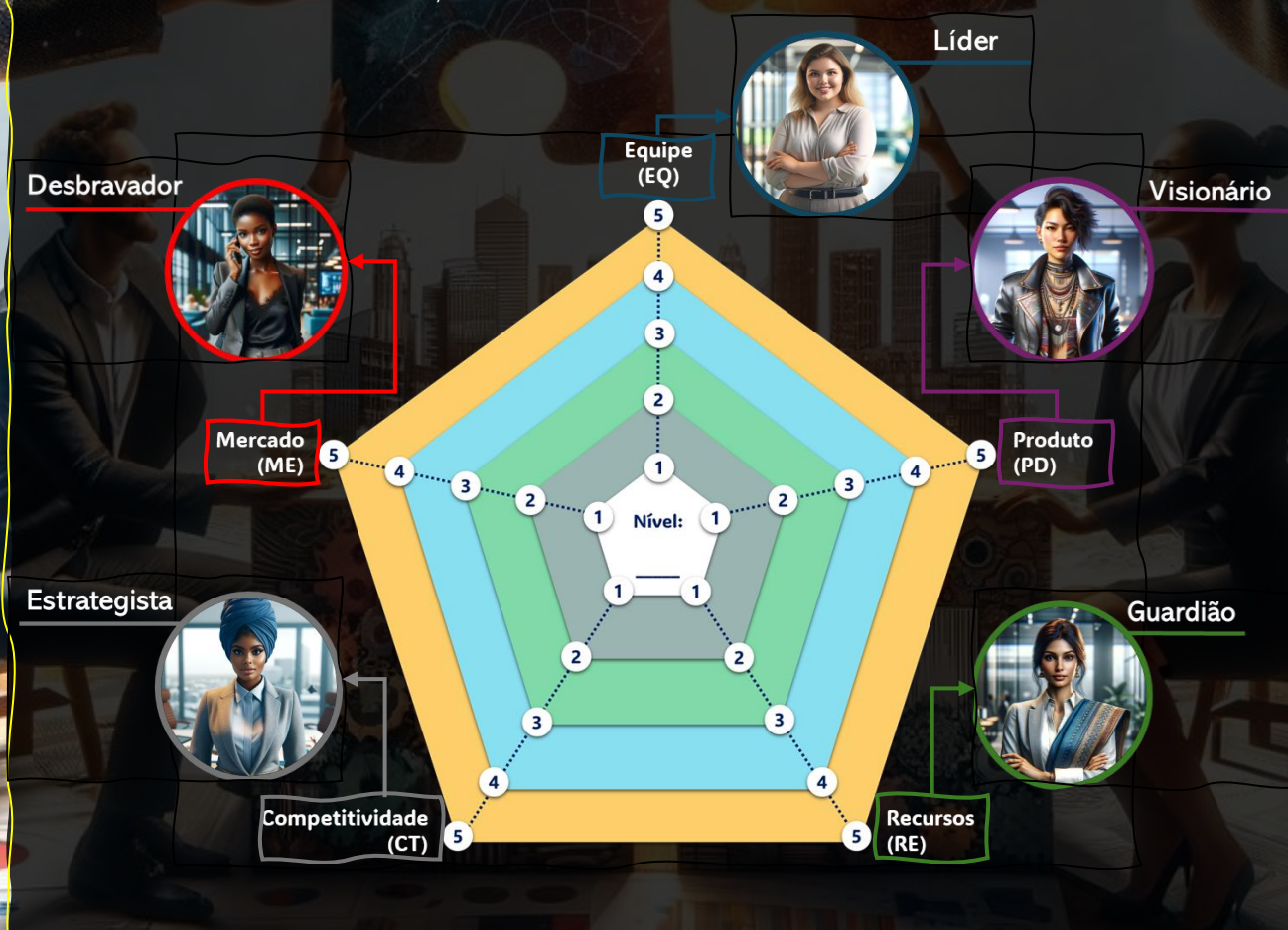
A dimensão “Produto (PD)” concentra-se na qualidade, design e inovação dos produtos ou serviços oferecidos pela Startup. Ela trabalha fatores como proposta de valor, funcionalidades, usabilidade e capacidade de atender o mercado de forma escalável. Além disso, enfatiza a importância da diferenciação, visando a superação de expectativas dos consumidores.

A dimensão “Recursos (RE)” trabalha a variedade e a qualidade dos ativos disponíveis para a Startup, incluindo infraestrutura física, capital de giro, tecnologia, acesso a rede de contatos e a financiamentos. Além disso, esta dimensão também trabalha a eficiência operacional, focando na otimização de processos para maximizar a produtividade e minimizar custos.

A dimensão “Competitividade (CT)” engloba as estratégias adotadas pela empresa e sua capacidade de se adaptar ao macroambiente. Ela envolve a capacidade de navegar por cenários variados e responder a mudanças nos padrões de tecnologia, consumo e concorrência. O foco está nas decisões e na estratégica da empresa para manter uma vantagem competitiva sustentável.

A dimensão 'Mercado' trabalha a capacidade da empresa de comunicar, vender e entregar seus produtos ou serviços. Ela foca nas estratégias e ferramentas de marketing utilizadas para alcançar e engajar o público-alvo, incluindo publicidade, promoções, presença online e gestão de relacionamento com o cliente.

Um ponte central do jogo – cada Classe de Empreendedor tem afinidade com uma das cinco dimensões, sendo:



Uma vez que os estudantes compreendam a dinâmica das Classes de Empreendedor e as cinco dimensões, o jogo pode começar efetivamente. Para iniciar, é crucial que o professor distribua uma Ficha da Startup para cada equipe, disponível no site [www.empreendedorismo.guru/materiais](http://www.empreendedorismo.guru/materiais). Com a Ficha da Startup em mãos, os estudantes deverão registrar o nome da empresa e os membros da equipe e suas classes, e utilizarão este documento para acompanhar todo o desenvolvimento e progresso da Startup ao longo do jogo.

Para acumular pontos em cada uma das cinco dimensões de evolução da Startup, as equipes devem apresentar Ações Empreendedoras durante cada aula ou encontro da disciplina. Estas ações são tarefas práticas voltadas para o desenvolvimento de habilidades comportamentais e a aplicação de ferramentas relevantes à temática de cada dimensão. Um Guia de Ações Empreendedoras está disponível no site [www.empreendedorismo.guru/guia](http://www.empreendedorismo.guru/guia), oferecendo cinquenta opções de ações, com dez ações específicas para cada dimensão.

Recomenda-se que o professor reserve um período específico da aula para que cada equipe apresente suas Ações Empreendedoras. Essas apresentações, seguidas de discussões com toda a turma, constituem um momento valioso de aprendizado. Durante este tempo, os estudantes não apenas assumem o protagonismo, mas também têm a oportunidade de trocar experiências e aprender uns com os outros.

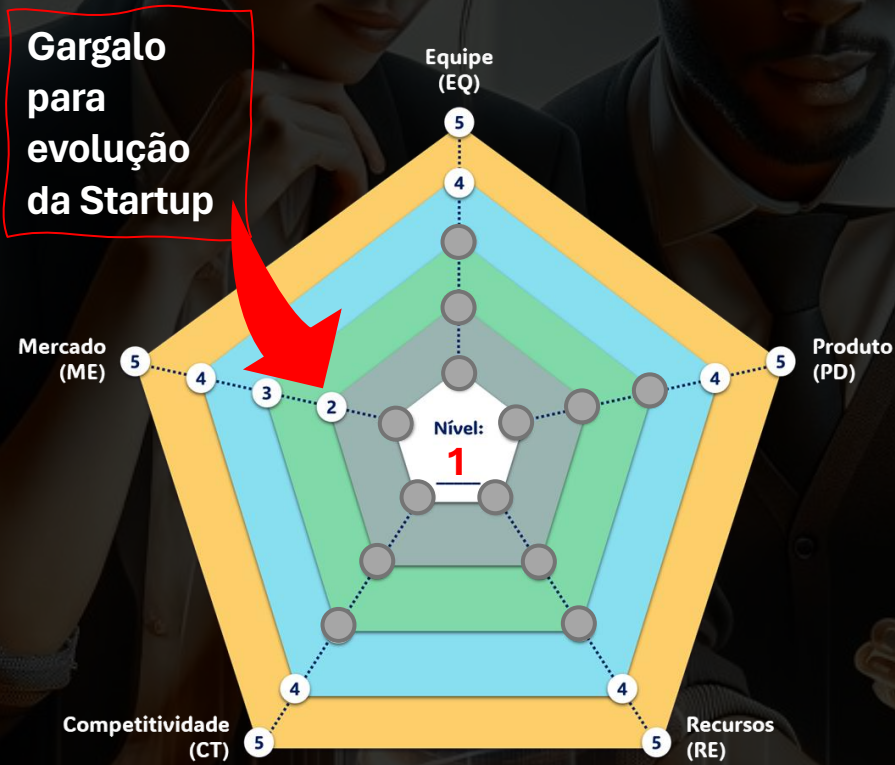
Sempre que uma ação for apresentada ou entregue, o professor irá validá-la, permitindo que a equipe registre o ponto conquistado na Ficha da Startup. É recomendável que essas marcações sejam feitas a lápis, para permitir correções conforme as necessidades e dinâmicas do jogo.

Cada equipe deve apresentar coletivamente uma Ação Empreendedora de livre escolha, relacionada a qualquer uma das dimensões de evolução, durante cada aula ou encontro. Além disso, em cada aula ou encontro uma segunda ação extra deve ser apresentada ou entregue individualmente por um dos estudantes da equipe. Essa segunda ação deve obrigatoriamente corresponder à dimensão de afinidade da Classe de Empreendedor escolhida por esse estudante.

Conforme a disponibilidade de tempo—seja em períodos condensados com aulas concentradas ou com uma carga horária mais extensa—o professor pode adaptar a dinâmica. Ele pode solicitar ações específicas de cada equipe ou permitir que mais ações sejam apresentadas durante cada aula ou encontro.



A partir das Ações Empreendedoras, sempre que uma Startup atinge uma pontuação equivalente em todas as dimensões, ela avança de nível. Esta mecânica de jogo, que vincula a mudança de nível à pontuação balanceada em todas as dimensões, tem o objetivo de refletir a realidade das empresas, que devem manter um equilíbrio contínuo entre diferentes áreas operacionais. Este sistema promove a autonomia dos estudantes, incentivando-os a assumir responsabilidade pelo desenvolvimento equilibrado da sua Startup. Isso ensina a importância de uma gestão holística, essencial para o sucesso em um ambiente empresarial dinâmico.



Após compreendermos a dinâmica das Ações Empreendedoras e da evolução das Startups, a próxima seção abordará o Baralho de Eventos. Discutiremos sua aplicação e a importância que tem na dinâmica do Empreendedorismo Guru.

## PASSO 4 - Resiliência e Adaptabilidade

Um dos princípios fundamentais do Empreendedorismo Guru é a existência de variáveis não controladas na atividade empreendedora. Estes são eventos não planejados que podem tanto impulsionar quanto dificultar a evolução de uma empresa, refletindo a natureza imprevisível do mundo dos negócios.

Para incorporar essa perspectiva ao jogo, foi criado o Baralho de Eventos, disponível para download no site [www.empreendedorismo.guru/materiais](http://www.empreendedorismo.guru/materiais). O baralho consiste em um conjunto de Cartas de Eventos, representando ocorrências inesperadas que interagem diretamente com a pontuação da Startup nas diversas dimensões de evolução.

As cartas no Baralho de Eventos podem ter efeitos positivos ou negativos. Eventos negativos resultam na subtração de pontos da evolução da Startup, enquanto eventos positivos contribuem com a adição de pontos. Este mecanismo simula as flutuações imprevistas que as empresas frequentemente enfrentam no mundo real.

Cabe destacar que o Baralho de Eventos é cuidadosamente equilibrado para assegurar uma distribuição justa entre eventos positivos e negativos, bem como seus efeitos nas diferentes dimensões de evolução. Assim, no sorteio das cartas, existe igual possibilidade de impacto para cada dimensão ou efeito, refletindo a aleatoriedade e equidade planejadas para o jogo.

Outro ponto importante é que os eventos sorteados interagem diretamente com as Classes de Empreendedores presentes em cada equipe, bem como com as Ações Empreendedoras já realizadas. Isso significa que o efeito de um evento pode variar dependendo das Classes de Empreendedores que compõem a equipe ou do portfólio de Ações Empreendedoras que a Startup já executou. Esta dinâmica enriquece a estratégia do jogo, criando cenários únicos para cada equipe com base em suas escolhas e ações anteriores.

Exemplos de como os eventos podem afetar as Startups a depender da composição das Classes de Empreendedor e Ações Empreendedoras já realizadas pelas equipes:

### Conflito de Visões



#### Evento Negativo

As diferentes visões entre os sócios sobre a direção estratégica da empresa têm levado a um impasse interno. Este desalinhamento está causando tensões e confusão nas equipes. Se as opiniões divergentes dos sócios não forem reconciliadas este conflito interno pode prejudicar seriamente o progresso e o crescimento da Startup.

Caso a Startup tenha um empreendedor da classe Líder ou já tenha executado a Ação Empreendedora "Estabelecimento de Metas", desconsidere o efeito negativo.

**-1 Equipe**

[www.empreendedorismo.guru](http://www.empreendedorismo.guru)

### Orçamento Subestimado



#### Evento Negativo

A Startup se depara com a realidade desafiadora de ter subestimado gravemente o orçamento necessário para um projeto ou para a operação. Esta subestimação pode ter sido resultado de cálculos otimistas, falhas na previsão de custos, ou mudanças inesperadas nas condições do mercado que afetaram os preços dos insumos ou serviços.

Se a Startup possuir um empreendedor da classe Guardiã ou tiver executado a Ação Empreendedora "Estimativa de Custos e Despesas" desconsidere o efeito negativo.

**-1 Recursos**

[www.empreendedorismo.guru](http://www.empreendedorismo.guru)

### Parceria Estratégica



#### Evento Positivo

A empresa formou uma parceria estratégica, abrindo caminho para uma colaboração mutuamente benéfica. Essa parceria pode envolver compartilhamento de recursos, conhecimentos técnicos, redes de clientes ou desenvolvimento conjunto de novos produtos ou serviços.

Para se beneficiar do efeito positivo desta carta é necessário que a Startup tenha um empreendedor da classe Guardiã ou já tenha executado a Ação Empreendedora "Mapa de Parceiros Estratégicos".

**+1 Competitividade**

[www.empreendedorismo.guru](http://www.empreendedorismo.guru)

### Cinco Estrelas




#### Evento Positivo

A Startup atingiu um marco impressionante ao receber avaliações de cinco estrelas de seus clientes. As avaliações refletem a satisfação e a lealdade dos clientes e, não apenas fortalecem a marca, como também servem como uma poderosa ferramenta de marketing, atraindo novos clientes.

Para se beneficiar do efeito positivo desta carta é necessário que a Startup tenha um empreendedor da classe Desbravador ou já tenha executado a Ação Empreendedora "Estratégias de Relacionamento".

**+1 Mercado**

[www.empreendedorismo.guru](http://www.empreendedorismo.guru)



Sempre que uma Startup atingir uma pontuação em todas as cinco dimensões para avançar de nível, o professor deverá sortear uma carta do Baralho de Eventos para ela. Essa carta deve ser entregue à equipe da Startup, apresentada e lida para toda a turma e anotada na Ficha da Startup.

Se, porventura, um evento negativo resultar na redução dos pontos da Startup, não há problema em sua queda de nível. Isso faz parte do desafio dinâmico que o jogo propõe, proporcionando oportunidades para adaptação e realização de novas Ações Empreendedoras como resposta.

Em disciplinas condensadas, onde há poucas aulas ou encontros, o professor poderá sortear mais cartas do Baralho de Eventos. Ele tem a opção de realizar o sorteio no início ou no final de cada encontro, independentemente da evolução da Startup. Isso permite uma integração mais frequente dos eventos no jogo, adaptando-se à dinâmica de aprendizado mais acelerada.

# Trilha do Empreendedorismo Guru

## Passo 1



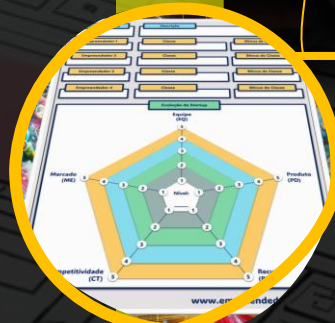
Os estudantes são organizados em equipes de 3 ou 4 jogadores e definem uma ideia de negócio que irão desenvolver ao longo do semestre ou ano letivo.

## Passo 2



Com base na identificação pessoal, habilidades comportamentais e aptidões, cada estudante escolhe uma das cinco Classes de Empreendedor disponíveis. O professor deverá baixar no site do jogo, imprimir e distribuir as cartas de classe conforme as escolhas.

## Passo 3



Cada equipe recebe uma Ficha da Startup. Em cada aula ou encontro os estudantes apresentam Ações Empreendedoras disponíveis no site, que geram pontos para evoluir a Startup em uma das cinco dimensões, sendo: Equipe (EQ), Produto (PD), Recursos (RE), Competitividade (CT) e Mercado (ME).

## Passo 4



Sempre que uma Startup atingir pontuação equivalente em todas as cinco dimensões para avançar de nível, o professor sorteia uma carta do Baralho de Eventos. As cartas no Baralho de Eventos podem ter efeitos positivos ou negativos na evolução da Startup.

!!!

## REGRA DE OURO

O mecanismo de gamificação do Empreendedorismo Guru já testado e validado em algumas turmas (cursos técnicos e superiores) como uma ferramenta para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem em Empreendedorismo e disciplinas de gestão.

Apesar disso, é natural que cada professor encontre uma realidade diferente em sua sala de aula e por isso deverá adaptar a dinâmica sempre que sentir necessidade.

A Regra de Ouro é: Mantenha o jogo dinâmico e divertido, mesmo que para isso seja necessário mudar qualquer regra.

# Sobre o projeto e autor



Empreendedorismo Guru é um projeto independente desenvolvido desde 2017 pelo Professor Eduardo Jardim.

Na criação do jogo buscou-se valorizar as inteligências múltiplas dos estudantes e suas habilidades comportamentais por meio da escolha nas Classes de Empreendedor; dotá-los de autonomia e responsabilidade por meio das Ações Empreendedoras que geram pontos para evoluir a empresa; e proporcionar uma experiência que envolvesse variáveis não controladas por meio do Baralho de Eventos.

Eduardo Jardim é Bacharel em Administração, premiado pelo CRA-MG por mérito acadêmico e pós-graduado em Administração na linha Inovação, Estratégia e Marketing.

Foi sócio nas empresas Mitah Technologies e Mobilizo, que passaram por processos de incubação e aceleração.

É professor de Empreendedorismo no Instituto Federal do Triângulo Mineiro - IFTM, onde atuou como Coordenador de Negócios no Polo de Inovação / Unidade EMBRAPIL.

E, mais importante, é pai do Super Rafinha, da Extraordinária Larinha e casado com a também professora Letícia dos Anjos.

**Siga nas redes sociais: @prof.eduardojardel e @empreendedorismoguru**