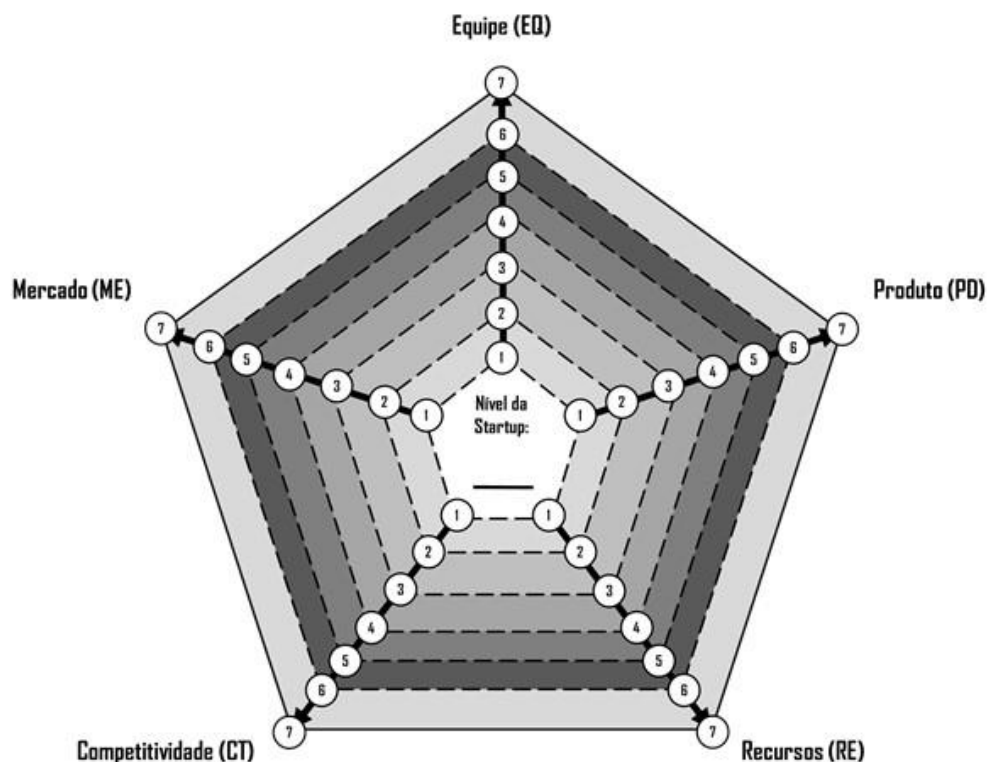


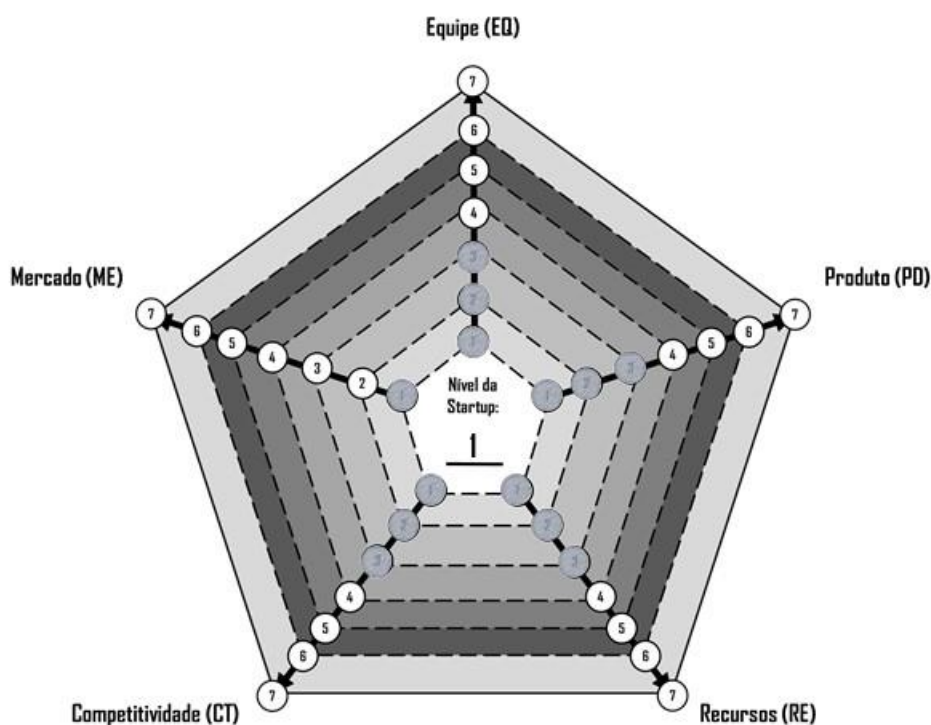
Desenvolvendo uma Startup

Empreendedorismo Guru é um jogo de fichas, cartas, ações e decisões desenvolvido para dinamizar as aulas da disciplina de Empreendedorismo.

No jogo os estudantes assumem o papel de empreendedores e trabalham em equipes para evoluir uma Startup nas cinco dimensões do Polígono do Sucesso, sendo estas: Equipe (EQ), Produto (PD), Recursos (RE), Competitividade (CT) e Mercado (ME).



Uma Startup só sobe de nível quando atinge pontuação equivalente nas cinco dimensões, portanto, a dimensão menos desenvolvida será sempre "o gargalo" para a evolução. Por exemplo, uma Startup com três pontos nas dimensões EQ, PD, RE e CT, mas apenas um ponto em ME continua como uma Startup Nível 1.



Existem três formas de pontuar nas dimensões do Polígono do Sucesso: 1ª) Ao escolher uma Classe de Empreendedor e compor uma equipe; 2ª) Executando Ações Empreendedoras ao longo do jogo; e 3ª) Interagindo com Eventos.

Cada uma dessas formas será explicada adiante.

Classes de Empreendedor e Composição de Equipes

Antes que as equipes sejam formadas e que o jogo efetivamente comece, cada estudante deverá escolher uma Classe de Empreendedor. A Classe de Empreendedor representa o papel que o estudante terá em sua equipe durante o jogo, depois de escolhida o estudante deverá permanecer nela até o final do jogo.

Existem cinco diferentes Classes de Empreendedor, são: 1) Líder; 2) Visionário; 3) Guardião; 4) Estrategista; e 5) Desbravador. Cada classe possui um conjunto próprio de talentos e tem a capacidade de desenvolver melhor uma das cinco dimensões do Polígono do Sucesso, a saber:

Classe	Descrição	Dimensão de Afinidade
Líder	Empreendedores com talento especial para manter equipes motivadas e produtivas. Sua liderança garante a sintonia entre os colaboradores do negócio e favorece a evolução das pessoas e do modo de trabalho.	Equipe(EQ)
Visionário	Empreendedores com grande habilidade em dominar novas tecnologias. Conduz equipes para "pensar fora da caixa" e prioriza o aprimoramento constantemente dos produtos e serviços da empresa.	Produto(PD)
Guardião	Empreendedores diferenciados por sua capacidade de raciocínio lógico e analítico, capazes de promover a otimização do uso de recursos na sua empresa. Também se destacam na construção de argumentos para captar recursos junto a investidores.	Recursos(RE)
Estrategista	Empreendedores com grande habilidade em antecipar cenários e adaptar a empresa as mudanças previstas. Promove maior dinamicidade ao negócio.	Competividade(CT)
Desbravador	Empreendedores com capacidade ímpar de comunicação. Sabe onde encontrar clientes e consegue com facilidade transmitir a eles o melhor que a empresa oferece.	Mercado(ME)

Uma vez que os estudantes tenham escolhido suas classes, cada um recebe uma Carta de Classe (disponíveis para download em www.empreendedorismo.guru) que deverá ser guardada e apresentada sempre que solicitada pelo professor. Parte-se então para a composição das equipes, que deverão ser formadas de maneira a manter a mesma quantidade de estudantes em cada uma (ou o mais próximo possível). Recomenda-se equipes com 3 ou 4 estudantes. Quanto maior a diversidade de Classes de Empreendedor em uma equipe, melhor será para ela durante o jogo.

Formadas as equipes, cada uma recebe uma Ficha da Startup (disponível para download em www.empreendedorismo.guru). Inicialmente cada equipe deverá preencher o Nome e a Classe de Empreendedor de seus membros e descrever em um único parágrafo o negócio da Startup (o que faz) que pretendem desenvolver durante o jogo. O professor poderá orientá-los nessa definição inicial negócio.

Todas as Startups começam no Nível 1, portanto, os estudantes devem colorir a lápis 1 ponto em cada uma das cinco dimensões do Polígono do Sucesso. As Startups também ganham 1 ponto extra para cada Classe de Empreendedor presente na equipe. Esses pontos são

distribuídos de acordo com a dimensão de afinidade das classes e não se acumulam caso a equipe tenham dois ou mais estudantes com a mesma classe. Por exemplo, uma equipe composta por um Líder, um Visionário e um Desbravador começa o jogo com 1 ponto extra nas dimensões EQ, PD e ME. Contudo, se nessa equipe houvesse outro empreendedor da classe Líder, a equipe continuaria recebendo apenas 1 ponto extra na dimensão EQ.

Com as equipes definidas e as Fichas da Startup preenchidas começa-se efetivamente o jogo.

Ações Empreendedoras

Ações Empreendedoras são "trabalhos práticos" apresentados pelos estudantes ao longo do jogo (da disciplina) pelos quais as equipes são recompensadas com pontos nas dimensões do Polígono do Sucesso.

O Guia de Ações (disponível em www.empreendedorismo.guru) apresenta diversas opções de Ações Empreendedoras que poderão ser realizadas pelos estudantes, assim como o efeito de cada uma na Startup (pontuação ganha). Recomenda-se que cada equipe possa apresentar até duas Ações Empreendedoras por aula, sendo uma ação de livre escolha (capaz de pontuar em qualquer dimensão) e uma ação extra, obrigatoriamente relacionada dimensão de afinidade de uma das Classes de Empreendedor presente na equipe. Por exemplo, uma Startup composta por um Líder, um Visionário e um Desbravador poderia apresentar por aula uma primeira ação livre e pontuar em qualquer uma das cinco dimensões, mas a segunda ação (ação extra) deve obrigatoriamente pontuar EQ, PD ou ME, pois são as dimensões de afinidade das classes.

O professor poderá reservar um momento nas aulas para que as equipes apresentem as Ações Empreendedoras realizadas e compartilhem o conhecimento adquirido com o restante da turma. Sempre que desejar o professor poderá ainda encomendar Ações Empreendedoras que julgue essenciais de serem realizadas em sua disciplina, estejam elas ou não no Guia de Ações.

Após a apresentação e/ou entrega de uma Ação Empreendedora e validação da mesma pelo professor, a equipe deverá imediatamente anotar no verso da Ficha da Startup o nome e a pontuação gerada pela ação e marcar a lápis no Polígono do Sucesso o novo ponto conquistado.

Sempre que uma Startup completa a pontuação equivalente em todas as dimensões do Polígono do Sucesso ela atinge um novo nível. Ao

atingir um novo nível a Startup será afetada por um Evento, conforme descrito adiante.

As Cartas de Evento

Eventos são acontecimentos que afetam de forma positiva ou negativa o desenvolvimento das Startup. De maneira geral os Eventos estão fora do controle dos empreendedores.

Sempre que uma Startup completa pontuação equivalente em todas as dimensões do Polígono do Sucesso e atinge um nove nível o professor deverá sortear para aquela Statup um Evento no Baralho de Eventos (disponível para download em www.empreendedorismo.guru).

Todos os Eventos geram efeitos de aumento ou redução de pontos nas dimensões do Polígono do Sucesso. Contudo, as Classes de Empreendedor presentes nas equipes podem potencializar ou amortecer o efeito dos Eventos. Por exemplo, o Evento negativo "Estresse" faz a Startup perder 1 ponto em EQ, mas caso a equipe possua um empreendedor da classe Líder esse efeito de perda é anulado. Por outro lado, um Evento positivo como "Parceria Estratégica" gera ganho de 1 ponto em ME, mas é potencializado por um Estrategista, gerando 1 ponto extra em CT.

Todas as Cartas de Evento contêm o descritivo dos seus efeitos na Startup assim como a interação com determinada Classe de Empreendedor.

A Regra de Ouro

O mecanismo de gamificação do Empreendedorismo Guru foi testado e validado em algumas turmas (cursos técnicos e superiores) como uma ferramenta para dinamizar as aulas da disciplina de Empreendedorismo. 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.*