

ENTRE
EXPLORER

ENTRExplorer: a Serious Game for Immersive Entrepreneurs

www.entrexplorer.com

www.facebook.com/ENTRExplorer

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Objetivos do Projeto

Objetivos do projeto ENTRExplorer:

- Desenvolver um **jogo online realista** subordinado ao tema do empreendedorismo;
- Promover o ***desenvolvimento de competências*** empresariais e de gestão, proporcionando uma compreensão ampla dos negócios e da dinâmica empresarial;
- Estimular ideias inovadoras e transformá-las em valor;
- Orientar e preparar os jovens no processo de ***criação do seu próprio negócio***, dinamizando a economia e a criação de empregos.

Principal vantagem dos jogos sérios

Oportunidade de desenvolver e testar as suas ideias num mundo virtual!



ENTRE EXPLORER

Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

Abordagem Inovadora

A União Europeia tem vindo a desenvolver um conjunto de políticas especificamente destinadas a ajudar as PME na Europa. O objetivo passa por **assegurar as condições** necessárias para a **criação e prosperidade das pequenas empresas**.



O ENTRExplorer apresenta uma **abordagem inovadora**, destacando-se dois pontos essenciais:

- Processo de **aprendizagem** inovador e mais atrativo;
- **Acessibilidade** online para qualquer cidadão (sem custos);

ENTRE EXPLORER

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O Consórcio de I&DT

O ENTRExplorer contou com a colaboração de **6 parceiros** nacionais e **internacionais**:

- **Núcleo de Investigação em Políticas Económicas da Universidade do Minho (Portugal);**
- **EDIT VALUE® (Portugal);**
- **Sketchpixel (Portugal);**
- **Coventry & Warwickshire Chamber of Commerce (Reino Unido);**
- **Steirische Volkswirtschaftliche Gesellschaft (Áustria);**
- **Bulgarian Development Agency (Bulgária).**



Universidade do Minho
Escola de Economia e Gestão

EDIT VALUE® Consultoria Empresarial

SKETCHPIXEL® MULTIMEDIA & VISUAL EFFECTS

Coventry & Warwickshire Chamber of Commerce
The Ultimate Business Network

STVG STEIRISCHE VOLKSWIRTSCHAFTLICHE GESELLSCHAFT
WISSEN • KÖNNEN • PERSÖNLICHKEIT

BDA Bulgarian Development Agency

ENTRE EXPLORER

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Apoios e Impactes

O projeto foi iniciado em Dezembro de **2010**, teve uma duração de **2 anos** e foi financiado pelo **Programa Leonardo da Vinci** - Aprendizagem ao Longo da Vida.

Impactes do Projeto

Alargar a utilização de tecnologias inovadoras de elearning (jogos) para desenvolver competências.	Apoiar potenciais empresários na obtenção de conhecimentos e competências para executarem os seus próprios negócios.	Aumentar o número de novas empresas e renovar o tecido empresarial em toda a Europa.

AGÊNCIA NACIONAL PROALV
PROGRAMA APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA

DG Educação e Cultura
Programa de Aprendizagem ao Longo da Vida

ENTRE EXPLORER

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O ENTRExplorer

www.entrexplorer.com

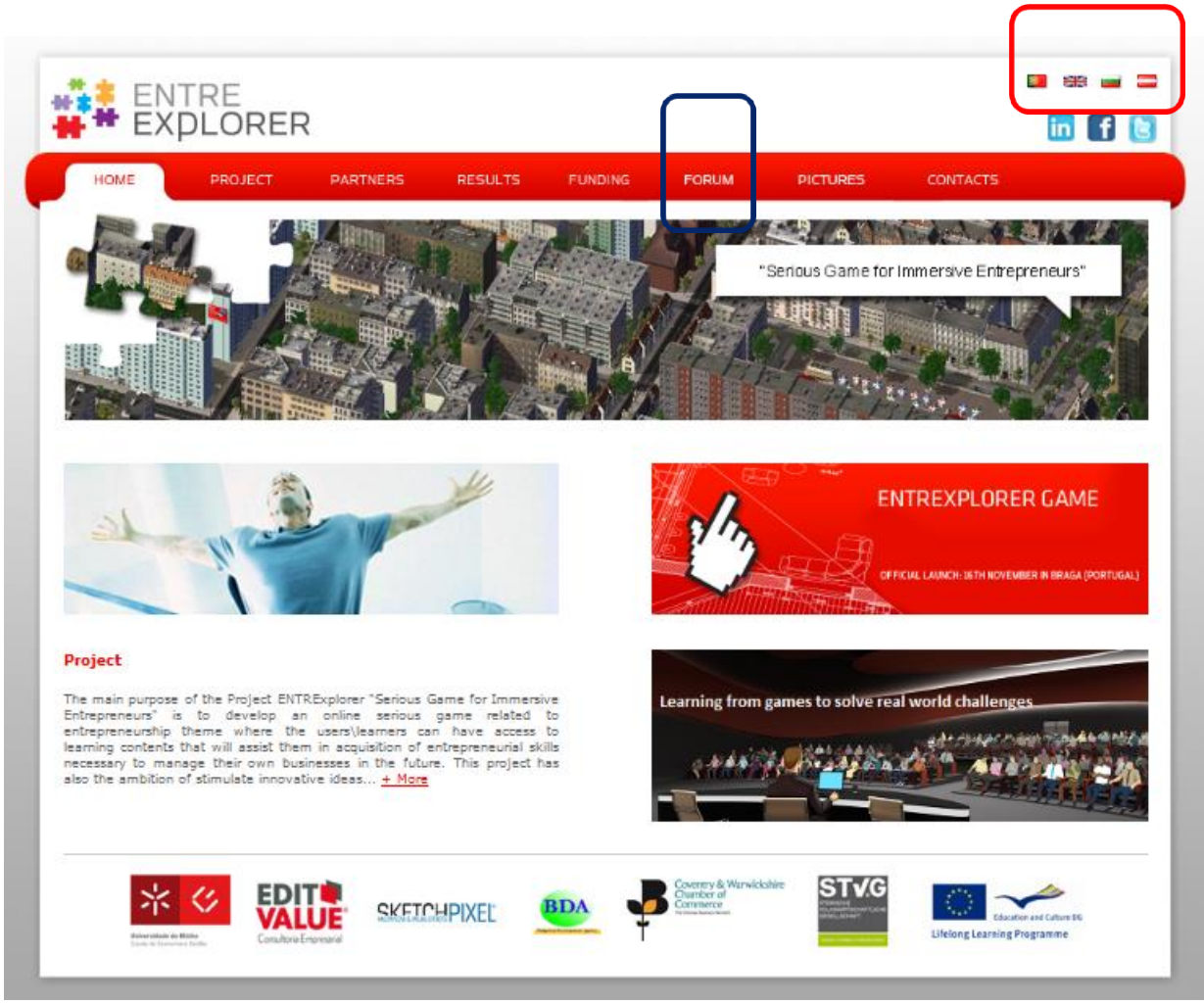
ENTRE EXPLORER

Redes Sociais

/ENTRExplorer

/ENTRExplorer

/company/ENTRExplorer



O jogo | Auditório



O jogo tem início no auditório de uma universidade, onde se assiste a uma **conferência de um guru** na área do empreendedorismo.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Receção do LIFTOFF



A entrada no jogo implica o registo por parte do utilizador.

O jogador é convidado a conhecer o **LIFTOFF**, uma ONG que se dedica ao empreendedorismo.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | LIFT Station



O LIFT Station permite a **mobilidade do jogador** entre os vários níveis e disponibiliza meios para a **avaliação do perfil de empreendedor** e para a realização do seu próprio **Plano de Negócios**.

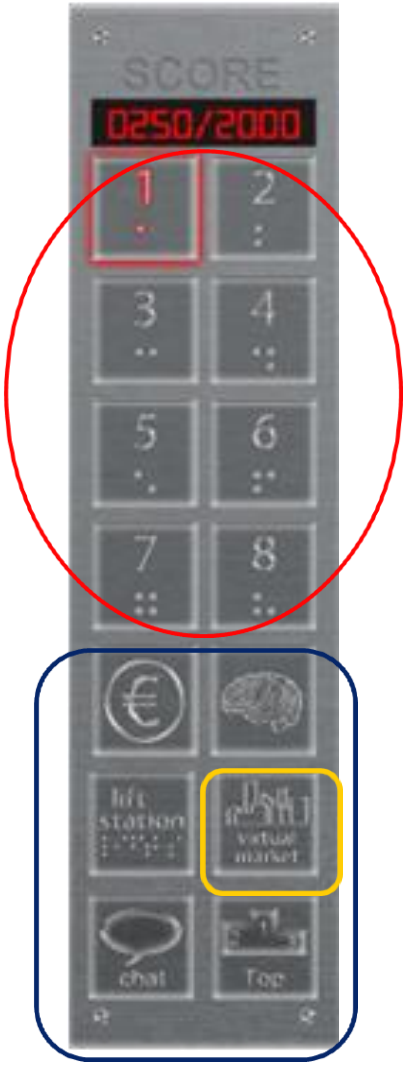
ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | LIFT Station

- Em cada andar são abordados diversos **temas** relacionados com as diferentes fases da criação de um negócio;

Mercado e a Ideia; Posicionamento Estratégico; Estratégia do Produto; Estratégia de Preço; Estratégia de Distribuição; Estratégia de Comunicação; Análise SWOT; e, Viabilidade Financeira.





- No último nível, o jogador poderá **simular um negócio** no "Mercado Virtual";

- Durante o jogo, o utilizador tem à disposição inúmeras **ferramentas *multiplayer***.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Mercado e a Ideia (Nível 1)



À saída de cada nível, o jogador depara-se com um processo de avaliação dos conhecimentos adquiridos.

No Nível 1, o jogador participa num **workshop** onde aprende o que é o mercado e o processo de segmentação e onde conhece as técnicas de geração de ideias.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Estratégia do Produto (Nível 3)



À medida que avança de nível, o jogador vai acumulando pontos.

O Nível 3 é um espaço onde vai ocorrer uma **apresentação de diversos produtos**. Identificar e classificar os produtos por categorias é o principal objetivo de aprendizagem.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Estratégia de Preço (Nível 4)



Neste nível, o jogador participa numa **reunião** onde aprende as principais estratégias de preço a aplicar em bens/serviços.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Viabilidade Económica (Nível 8)



No nível da Viabilidade, o jogador vai conhecer os principais mapas financeiros e compreender algumas das rubricas contabilísticas.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

O jogo | Centro de Conhecimento



Aqui, o jogador pode aceder a **informações complementares** (e-books, videos, links). Dado que também se apresenta como um espaço de lazer e diversão, é possível passar algum tempo com **jogos lúdicos** ou teclando com alguém no ***chat***.

ENTRE EXPLORER
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Considerações Finais



PÚBLICO-ALVO:

- Jovens com idades compreendidas entre os **15 e os 25 anos**.

ORIENTAÇÕES PARA O FUTURO:

- Melhorar o sistema para torná-lo mais **interativo**;
- Garantir uma maior **competição** entre os jogadores;
- Enriquecer o ***Virtual Market***;
- Permitir a acessibilidade através de dispositivos ***mobile***.

NOTAS FINAIS:

- Jogo sério ***online*** e **gratuito** disponível para a **comunidade** em geral;
- Contributo para **diminuir as probabilidades de insucesso** de um novo negócio;
- Pretende **sensibilizar os empreendedores** para a importância do planeamento, a análise do risco e a antecipação de problemas, antes da criação de uma nova empresa.

START POINT
FEIRA DE EMPREGO E EMPREENDEDORISMO

ENTRE EXPLORER

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme