

APÊNDICE B - MANUAL DO JOGO

Tendo a ciência que um jogo de tabuleiro necessita de um manual para facilitar as instruções de uso do jogo, criamos o manual para a sua aplicação. Este manual foi elaborado a partir da leitura do projeto e durante uma partida de jogo, de modo a garantir a execução do jogo e das regras de forma clara.

O P.M. Game

O P.M.Game é um “*Business Game*” onde os jogadores devem aplicar de forma estratégica os conceitos adquiridos sobre gerenciamento de projetos a cada evento que possa ocorrer na construção civil de um prédio comercial.

Objetivo do Jogo

Chegar primeiro ao bloco 10, passando por todas as atividades possuindo maior pontuação se comparado aos demais jogadores.

Peças do Jogo - Presencial

O jogo é composto por 3 tabuleiros PERT, 1 dado, 12 cartas de decisão, 60 cartas de situação, 1 trilha de movimentação, 17 pinos amarelo, rosa e verde, quadro de pagamento das atividades.

Peças do Jogo - Online

O jogo é composto por uma planilha em excel contendo 3 tabuleiros PERT, 12 cartas de decisão, 60 cartas de situação, 1 sorteador virtual, 1 trilha de movimentação, 17 pinos amarelo, rosa e verde, quadro de pagamento das atividades, tabela de pontuação, indicador de pilares e visualizador das cartas de situação.

Pinos de movimentação

Os pinos são utilizados para marcação no tabuleiro de acordo conforme a posição do jogador seja avançada após a conclusão de uma atividade. E utilizados para efetuar a movimentação na trilha.

Tabuleiro

O jogo dispõe 3 tabuleiros a serem escolhidos pelo jogador. Cada tabuleiro possui 10 blocos e 17 atividades. Fica a cargo do jogador completar as atividades no momento em que desejar, entretanto, o avanço no tabuleiro deve ser feito obedecendo a precedência das atividades.

Trilha de Movimentação

A trilha de movimentação é composta por 4 colunas, um referente a um pilar (custo, prazo, escopo e qualidade) e as movimentações podem ir de 1 a 10; é neste espaço que os jogadores devem se movimentar ao decorrer das rodadas conforme as ações decorrentes dos eventos ocorridos nas cartas de situação.

Instruções de uso - Presencial

Cada jogador inicia com um pino em cada pilar na posição 2. A cada carta de situação retirada no jogo, o jogador da vez deve escolher quais ações tomar. O cumprimento dessas ações será efetuado na trilha, subindo ou descendo a sua posição. Ao final de cada rodada, o pagamento das atividades será efetuado também na trilha.

Instruções de uso – Online

Cada jogador inicia na posição 2. A cada carta de situação retirada no jogo, o jogador da vez deve escolher quais ações tomar. O cumprimento dessas ações será registrado no quadro de movimentação, aumentando ou diminuindo sua posição. Ao final de cada rodada, o pagamento das atividades será efetuado também no quadro de movimentação.

Início do jogo - Presencial

A definição de qual jogador deverá iniciar a partida se dá pela rolagem do dado, o competidor que possuir maior pontuação, iniciará a disputa e a ordem será anti-horária.

Início do jogo - Online

A definição de qual jogador deverá iniciar a partida se dá pela maior posição do simulador de dado online, o competidor que possuir maior pontuação, iniciará a disputa e assim sucessivamente até a vez do jogador com a menor pontuação.

Cartas de decisão

As doze cartas de decisão são casos fictícios referente a empresas do âmbito da construção civil contendo um ônus e bônus relacionado a história da empresa.

Instruções de uso - Presencial

O jogador deve escolher dentre quatro cartas que serão retiradas aleatoriamente no início do jogo. Neste momento, é necessário que o jogador opte por uma carta que contenha o ônus e bônus que ele julgue melhor para a sua estratégia de jogo.

Instruções de uso - Online

Deve-se fazer uso do sorteador e selecionar o intervalo de um a doze. Cada número retirado, corresponderá a uma carta de decisão para um jogador. Após saber seu bônus e ônus, o jogador deve inserir no quadro abaixo do título “movimentação”, o pilar correspondente ao seu bônus e ônus obtido.

Cartas de situação

As cartas de situação são eventos fictícios, porém baseados em fatos realísticos que podem vir a ocorrer na elaboração de uma construção civil. As cartas foram elaboradas para seguirem uma ordem de acontecimentos. Desta forma, inicialmente serão jogadas as cartas referentes ao bloco um, posteriormente do bloco dois e assim, sucessivamente. O avanço no tabuleiro está ligado diretamente às saídas das cartas. Quando o jogador estiver no bloco um, serão retiradas as cartas de situação envoltas ao bloco um. Para as atividades que podem ser realizadas em paralelo, serão dispostos dois ou mais montes de cartas diferentes relacionadas a cada bloco e ficará a critério do jogador da vez escolher qual carta retirar.

Instruções de uso – Presencial

Separe as cartas em pequenos montes, de acordo com seus blocos. O jogador anterior ao jogador da vez deve retirar uma carta, ler em voz alta para todos os jogadores, citar quantos pilares estão disponíveis e perguntar ao jogador da vez quais pilares ele acredita que estão envolvidos no evento retirado.

Para as cartas que contenham quatro pilares, o jogador deverá acertar ao menos 3 pilares para obter a pontuação extra. Para as cartas que contenham três pilares, o jogador da vez deverá acertar ao menos dois pilares e para as cartas que contenham dois pilares, o jogador deverá acertar ao menos um pilar. Caso o jogador acerte, será premiado com uma pontuação extra e poderá escolher em qual pilar irá inserir a pontuação na trilha de movimentação.

Após isto, deverá decidir qual ação será tomada, devendo escolher no mínimo uma e no máximo duas ações, a ser realizada por ele e todos os outros jogadores. O jogador da vez terá sempre o benefício de aplicar o seu ônus e bônus a cada vez que a ação a ser realizada contemplar algum dos pilares em sua carta de decisão.

Instruções de uso - Online

A cada rodada deverá incluir um intervalo pertencente ao bloco atual no sorteador. Por exemplo, quando o jogador estiver no bloco um, serão sorteadas as cartas de situação envoltas ao bloco um. Para as atividades que podem ser realizadas em paralelo, o intervalo de cartas a serem escolhidas pelo sorteador, serão os intervalos das cartas que compõem todos os blocos envolvidos. Sendo eles: Bloco 1: 1-6; Bloco 2: 7-12; Bloco 3: 13-18; Bloco 4: 19-24; Bloco 5: 25-30; Bloco 6: 31-36; Bloco 7:37-42; Bloco 8:43-48; Bloco 9: 49-54 e Bloco 10: 55-60.

O jogador da vez deverá inserir a numeração da carta retirada no campo onde está descrito “Carta de Situação” no excel, ler a carta sinalizada e verificar quantos pilares são necessários acertar no campo “Acerte no Mínimo”. Depois disso, deverá inserir o número um no campo escrito “Pilar” para ver quais são os pilares envolvidos e assim verificar se acertou os pilares correlacionados para então, receber a pontuação extra. Após isto, deverá decidir qual ação será tomada, devendo escolher no mínimo uma e no máximo duas ações, a ser realizada por ele e todos os outros jogadores.

O jogador da vez terá sempre o benefício de aplicar o seu ônus e bônus a cada vez que a ação a ser realizada contemplar algum dos pilares em sua carta de decisão. Após realizar o cumprimento dos pilares envolvidos na carta retirada, deve-se colocar zero no campo abaixo de “Pilar” e as cartas de situação estarão aptas para um próximo jogador dar continuidade ao jogo.

Quadro de Pagamento das Atividades

O quadro de pagamento das atividades deve ser usado ao final de cada rodada. Ele compõe o critério necessário para pagar as 17 atividades. Ao finalizar cada rodada, o jogador deve verificar se a sua posição na trilha de movimentação possui a quantidade necessária a ser descontada conforme o critério necessário.

Ficando a escolha do jogador, realizar o pagamento da atividade na rodada atual ou deixar para a próxima.

Tabela de Pontuação

A pontuação do jogo se dá pela soma da posição final de cada pilar levando em consideração os critérios de bonificação e ônus obtidos. Mais duas vezes a posição final do jogador, que estará indicado pelo bloco.

Por exemplo: Se o jogador 1 possuir bônus em qualidade e ônus em custo, e tenha finalizado a partida na posição do tabuleiro 15 do bloco 9. E esteja alocado na trilha; prazo =10, escopo =7, qualidade = 8 e custo = 6.

Sua pontuação final será: $\{ [(8 * 2) + (6 * 0,5) + 10 + 7] + 2 * 9 \} = 54$

Instruções de uso - Online

Na posição “último bloco” insira o número do último bloco totalmente concluído no tabuleiro. E posteriormente, modifique a cor na coluna “Pontuação” localizada ao lado dos pilares. A contagem será feita automaticamente.