

# LEGENDE DE HERSTORY

## REGULAMENT



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea. Numărul proiectului 2022-1-CY02-KA220-YOU-000084991

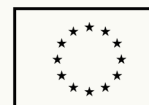
## POVESTE

**În lumea captivantă a „HERSTORY LEGENDS”, jucătorii pornesc într-o călătorie antreprenorială plină de provocări palpitate și oportunități de creștere. Pe măsură ce navighează în peisajul dinamic al afacerilor, se vor confrunta cu o serie de provocări care provoacă gândirea, care le vor pune la încercare abilitățile și gândirea strategică.**

**Dar nu vă temeți, pentru că în acest joc jucătorii nu sunt singuri în căutarea succesului. Ei au îndrumarea neprețuită a modelelor care și-au deschis propriile drumuri în lumea afacerilor. Acești mentori servesc ca niște faruri de înțelepciune, oferind perspective și sfaturi pentru a ajuta jucătorii să depășească provocările cu care se confruntă.**

**În „LEGENDELE HERSTORY” cunoașterea este putere. Așadar, pregătiți-vă, antreprenori aspiranți, și pregătiți-vă să vă cufundați în bogata tapiserie a „LEGENDELOR HERSTORY”. Este un joc în care învățarea, strategia și inspirația se împletesc, oferindu-ți șansa nu numai de a câștiga jocul, ci și de a obține informații valoroase care pot fi aplicate eforturilor tale antreprenoriale din lumea reală.**

**Ești pregătit pentru provocare?**



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



# CONTINUTURI

## 62 de carduri model



## 34 de cărți de provocare



## 6 fișe de rezumat



## Anexă 6 carduri (explicația cardurilor de teren)



## 45 de carduri cu instrumente de afaceri (15 diferite x 3)



## 6 cărți Personas cu roluri diferite



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

ASPECTE DE BAZĂ

Număr de jucători: 2-6  
Durata: 45 - 60 minute  
Vârsta: 17+

## SCOPUL JOCULUI

În joc, jucătorii se confruntă cu provocări de afaceri și consultă anumite modele ca mentori pentru a le face față. De asemenea, folosesc concepte de afaceri care pot ajuta. Pe măsură ce provocările sunt îndeplinite, jucătorii învață mai multe despre modelele de urmat și conceptele de afaceri și pot aborda mai ușor mai multe și pot câștiga jocul.

## CUM SE IMPRIMĂ JOCUL

Descărcați fișierele PDF de tipărire ale jocului de pe site-ul nostru, în timp ce vă alegeți limba.

THE OUTPUTS

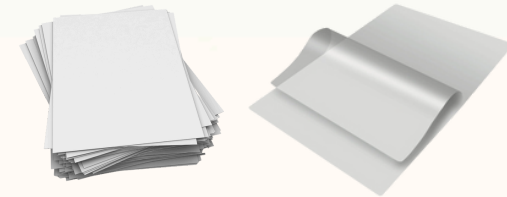
NEWS

CONTACT US

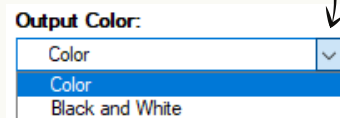


Este recomandată orice hârtie albă A4 de 200-300 g/m<sup>2</sup>.

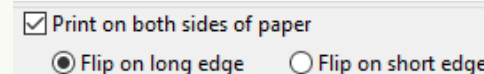
Sau folosiți hârtie normală A4 și pungi de laminat pentru a face cardurile mai rigide.



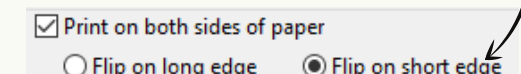
Imprimați fișierele PDF în format A4, color, pe ambele fețe ale hârtiei.



Când imprimați fișiere Portret și Rulebook pe ambele părți ale hârtiei, alegeți „întoarceți pe marginea lungă” pentru a le imprima corect.



Când imprimați fișiere peisaj pe ambele părți ale hârtiei, alegeți „întoarceți pe marginea scurtă” pentru a le imprima corect.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



## CUM SĂ TĂIAȚI CĂRȚILE DE JOC

1. Laminați hârtiile imprimate înainte de a tăia.



2. Utilizați semnele de tăiere de pe partea din față a cărților pentru a le tăia la dimensiunea potrivită.



3. Nu vă faceți griji pentru sângerarea care va fi tăiată pe partea din spate a cărților.

Se adaugă în cazul oblicității unei imprimante în tipărirea pe ambele fețe ale hârtiei.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană





## CONFIGURAREA JOCULUI

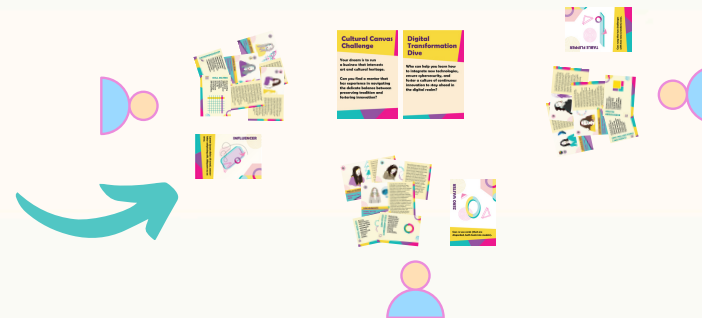
- 1 Cărțile model sunt amestecate și fiecare jucător primește 3 în mâna sa pe care le citește fără a dezvălui informațiile celorlalți jucători. Apoi, în același mod, cărțile cu instrumentele de afaceri sunt amestecate și fiecare jucător ia câte 2.



- 2 Cărțile de provocare sunt amestecate și 2 sunt plasate în centrul mesei pe partea cu provocarea. Jucătorii citesc cu voce tare informațiile de pe fiecare carte de provocare



- 3 Fiecare jucător ia și o carte Persona



- 4 Ca ajutor pentru joc, fiecărui jucător i se dă o carte cu o explicație a simbolurilor și o carte cu un rezumat al rundei. Apoi jocul este gata să înceapă.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



# CUM SE JUCA JOCUL

## Step 1

După ce citesc fiecare provocare, jucătorii se uită la cărțile model din mâna lor și încearcă să găsească informații care îi pot ajuta să rezolve provocarea. Ei fac același lucru cu cardurile de instrumente de afaceri.



**VALERIE BADILLA**

LEARN - Managementul educației și marketingul

Cipru / Tara de origine Filipine

Pe baza experienței sale în proiectarea și formarea curriculară bazată pe competențe, ea a fondat LEARN, o companie de educație, în Myanmar în 2014. Institutul LEARN bazat pe competențe oferă cursuri specializate de dezvoltare profesională și tehnico-vocaționale. Având o clientelă prestigioasă, inclusiv IFC-Grupul Băncii Mondiale, DFID-UK și Manchester Metropolitan University, Ooredoo, Puma Energy Services etc., LEARN a avut un impact semnificativ. În 2019, a fondat ASK Tech International, o companie de inginerie și formare în telecomunicații în Filipine. Impactată de blocarea pandemiei de Covid-19 și de lovitura de stat din Myanmar, ea locuiește acum în Cipru, pregătită să-și continue călătoria antreprenorială. Experiența sa internațională bogată în diferite țări îi formează abordarea de predare și formare, îmbogățindu-i munca.

### Around the Globe Ventures

Este timpul să vă extindeți afacerea într-o țară străină. Țineți ochii deschiși pentru un model care vă poate ajuta să abordați provocările legate de diferențele culturale, legalități și adaptarea pieței.

### Integrarea AI

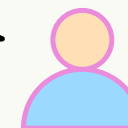
Vrei să integrezi inteligența artificială în modelul tău de afaceri. Fii un pionier!

Găsiți profesionistul care poate aborda toate provocările legate de recalificarea forței de muncă și acceptarea tehnologiilor AI.

## Step 2

Când un jucător crede că are informații despre o provocare, el îi anunță pe ceilalți jucători pe care dintre cele 2 provocări poate ajuta cu cărțile sale.

Pot ajuta la a 2-a provocare



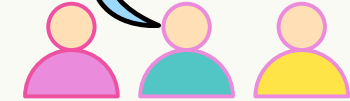
Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



### Step 3

Când toți jucătorii au indicat cu ce provocare pot ajuta, ei discută între ei pentru a decide ce provocare vor încerca să o rezolve în această rundă.

Ne vom confrunta cu a doua provocare



### Step 4

După ce s-a hotărât, toți pun pe masă 2 cărți cu fața în sus din mâna lor (când sunt 2 sau 3 jucători, ei pun câte 3). Aceste carduri pot fi fie modele de urmat, fie instrumente de afaceri. Fiecare jucător menționează apoi modul în care fiecare carte poate ajuta la depășirea provocării.

**VALERIE BADILLA**

Pe baza experienței sale în proiectarea și formarea curriculară bazată pe competențe, ea a fondat LEARN, o companie de educație, în Myanmar în 2014. Institutul LEARN bazat pe competențe oferă cursuri specializate de dezvoltare profesională și tehnico-vocaționale. Având o clientelă prestigioasă, inclusiv JFC-Crupul Băncii Mondiale, DFID-UK și Manchester Metropolitan University, Ooredoo, Puma Energy Services etc., LEARN a avut un impact semnificativ. În 2019, a fondat ASK Tech International, o companie de inginerie și formare în telecomunicații în Filipine. Impactată de blocarea pandemiei de Covid-19 și de lovitura de stat din Myanmar, ea locuiește acum în Cipru, pregătită să-și continue călătoria antreprenorială. Experiența sa internațională bogată în diferite țări îi informează abordarea de predare și formare, îmbogățindu-i munca.

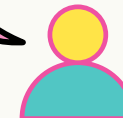
LEARN - Managementul educației și marketingul

Cipru / Tara de origine Filipine

**MANAGEMENT SCHIMBARE**

Managementul schimbării este o abordare sistematică pentru a face față tranziției sau transformării obiectivelor, proceselor, tehnologiilor sau culturii unei organizații. Mai ales în spațiul tehnologic, unde schimbarea este constantă, evoluția este necesară pentru a rămâne competitiv și pentru a spori eficiența generală.

Cred că poate ajuta la provocare pentru că este antrenor



Cred că acest instrument de afaceri poate fi folosit pentru că sunt în căutarea evoluției



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană





## Step 5

Jucătorii discută între ei dacă o carte sugerată poate fi de ajutor sau nu și, respectiv, le acceptă pe cele pe care le consideră utile sau le aruncă pe cele pe care le consideră că nu sunt de ajutor. Cărțile care nu sunt utile sunt returnate în mâna jucătorului care le-a aruncat. La sfârșit, trebuie să existe 7 sau mai puține cărți pe care jucătorii simt că le pot face față provocării.

**Scufundare de transformare digitală**

Cine te poate ajuta să înveți cum să integreze noi tehnologii, să asigure securitatea cibernetică și să promoveze o cultură a inovației continue pentru a rămâne în frunte în domeniul digital?

**Modele asociate**

- Florentia Fourli
- Valerie Badilla
- Iffat Rose Gill
- Sonja Bernhardt
- Melanie Perkins

**Instrumente asociate**

- Inovare perturbatoare
- Managementul schimbării

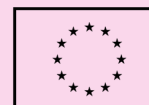
## Step 6

Apoi jucătorii răstoarnă partea din spate a cărții de provocare pe care doresc să o înfrunte. Pe această parte, ei vor vedea numele a 2 sau mai multe modele care sunt cel mai potrivite pentru a ajuta la îndeplinirea provocării, precum și numele a 2 concepte de afaceri. Jucătorii se uită apoi la cărțile pe care le-au pus pe masă:

Dacă cel puțin 3 sunt prezenți pe cardul de provocare, atunci ei completează provocarea cu succes.

Dacă este mai puțin de 3, jucătorii pierd această provocare.

Există și 5 provocări în joc al căror caz este legat de una dintre categoriile de teren. În aceste provocări nu există nume de modele în spatele cărților de provocare, deoarece toate modelele din această categorie sunt considerate ideale. Așadar, dacă jucătorii pun pe jos cel puțin 3 modele din această categorie, ei pot trece provocarea.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



## Step 7

Dacă provocarea este îndeplinită, aceasta va intra într-o stivă unde sunt plasate provocările de succes. În mod similar, există o stivă pentru cei care nu au fost îndepliniți. Apoi o nouă provocare ia locul celei anterioare și jucătorii o citesc cu voce tare. De asemenea, toți jucătorii trag câte cărți sunt necesare pentru a avea din nou 3 modele și 2 cărți cu concepte de afaceri în mână.

## SFÂRȘIT AL JOCULUI

Jocul se termină când jucătorii au 3 provocări reușite și sunt considerați câștigători. Cu toate acestea, dacă numărul de provocări nefinalizate ajunge la 5, jucătorii pierd.

### Carduri Personas

Jucătorii din timpul jocului își pot folosi cardul Persona și pot urma instrucțiunile scrise pe card atunci când este posibil, pentru a face jocul mai interesant.

Fiecare rol își poate activa abilitățile o singură dată în timpul jocului.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



## Personaje

**Influencer:** votul lor contează ca doi în loc de unul în alegerea provocărilor/modelelor de urmat.

**Zero deșeuri:** poate reutiliza cardurile (instrumente/modele).

- Poate lua până la două cărți din teancul de cărți aruncat și le poate schimba cu 2 dintre cărțile lor, în orice moment după dezvăluirea provocărilor și înainte de a întoarce provocarea selectată cu susul în jos.

**Table flipper:** poate schimba cele două provocări cu două noi (aleatorie).

- Provocările neselectate merg în teancul cu cărțile aruncate.

**Multitasker:** poate selecta și a doua provocare pentru runda curentă. Cele două provocări sunt îmbinate într-una singură.

- Pentru a câștiga această rundă, jucătorii ar trebui să aibă 3 cărți asociate din oricare dintre cele două provocări

**Gânditor pozitiv:** poate elimina un punct negativ (din provocările nerealizate)

- O provocare nerealizată este eliminată din stivă cu provocările nerealizate la sfârșitul rundeii.

**Gânditor din cutie:** poate crește numărul de cărți folosite pentru a trece provocarea până la 9

- Aplicabil pentru 3+ jucători. Cartea poate fi jucată în orice moment după dezvăluirea provocărilor și înainte de a întoarce provocarea selectată cu susul în jos.



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



## DECLARAȚII DE RESPONSABILITATE

### Declinarea răspunderii 1:

**Pentru prezentarea informațiilor referitoare la modelele incluse în joc: pentru unele dintre ele am realizat interviuri prin chestionare, e-mailuri sau în persoană, obținând consimțământul explicit pentru utilizarea informațiilor lor. Pentru alții, informațiile au fost adunate prin cercetare documentară din surse disponibile public și considerăm că consimțământul lor este implicat datorită naturii publice a informațiilor.**

### Declinarea răspunderii 2:

**Provocările prezentate, instrumentele antreprenoriale și personajele sunt în întregime fictive și create doar în scopuri ilustrative. Orice asemănare cu persoane reale, vii sau moarte, sau cu evenimente reale este pur întâmplătoare. Conținutul și detaliile prezentate în acestea sunt produse ale imaginației și nu reflectă acțiunile, situațiile sau experiențele unor persoane sau afaceri reale. Orice asemănări cu evenimente sau persoane reale sunt pur întâmplătoare și neintenționate. Aceste studii de caz sunt concepute pentru a oferi un exemplu generic și nu ar trebui interpretate ca sfaturi, îndrumări sau o reprezentare exactă a unor eforturi antreprenoriale specifice.**



**CC BY-NC-SA 4.0 DEED**

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0  
International



**Cofinanțat de  
Uniunea Europeană**

