

M.E.E.T. PROJECT

www.meet-project.eu

PARCEIROS DO PROJETO



I.I.S. L. Luzzatti - IT



Lääne - Viru Rakenduskõrgkool - EE



Réseau CERTA - Centre régional de documentation pédagogique Bourgogne - FR



CREDIJ Centre Régional pour le Développement local, la formation et l'Insertion des Jeunes - FR



Consorzio EDUFORM - IT



The Business Game Srl - IT



Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto - IT



KCH International - NL



Stg. ROC West-Brabant - NL



Zakład Doskonalenia Zawodowego w Kielcach - PL



Associação para a Promoção do Multimédia e da Sociedade Digital - PT



Centro de Formação Profissional para o Comércio e Afins - PT



Economic College "Maria Teiuleanu" Pitesti - RO



Gospodarska zbornica Slovenije Center za poslovno usposabljanje - SI



COORDENADOR DO PROJETO



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE L. LUZZATTI

Via Perlan 17 - 30174 Venezia - Mestre (Itália)

Tel: +39 (0)41 5441545/6

Fax: +39 (0)41 5441544

Email: dirigente@iisluzzatti.it
progetti.europei@istruzioneveneto.it

Projeto financiado com o apoio da Comissão Europeia. A informação contida nesta comunicação vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

M.E.E.T. PROJECT

Management E-learning Experience
for Training secondary school students

PROJETO M.E.E.T.

Management E-learning Experience for Training secondary school students

O projeto M.E.E.T. (LLP-LDV-TOI-10-IT-560 CUP G72F10000100006) foi desenvolvido no âmbito do Programa de Aprendizagem ao Longo da Vida 2007-2013 – Programa Leonardo da Vinci – Transferência de Inovação.

O QUE É O JOGO DE GESTÃO M.E.E.T.?

É uma simulação real das atividades que as empresas normalmente desenvolvem para sobreviver no seu setor. Este jogo consiste numa competição virtual entre empresas cuja finalidade é derrotar os seus concorrentes. Já utilizado a nível universitário, foi agora adaptado no âmbito do projeto M.E.E.T. para ser usado por formandos/alunos de níveis de qualificação 4-5 do QEQ - Quadro Europeu de Qualificações e do QNQ – Quadro Nacional de Qualificações.

COMO FUNCIONA?

Divide-se a turma em equipas (3-5 elementos) que vão entrar num torneio; cada equipa representa a direção de uma empresa virtual, que tomará decisões estratégicas e operacionais para sobreviver num mercado concorrencial.

QUAL É A FINALIDADE DO JOGO?

Cada equipa deverá identificar e implementar as estratégias mais eficientes para melhorar o seu negócio e vencer a concorrência, derrotando as empresas representadas pelas restantes equipas.

QUAIS AS DECISÕES A TOMAR?

- Marketing (preços, orçamento para publicidade, previsão de vendas)
- Produção (compra de novas máquinas, manutenção, *outsourcing*, venda de máquinas)
- Fornecedores (qualidade esperada dos componentes, qualidade esperada do *outsourcing*)
- Finanças (prazo de pagamento a fornecedores, prazo de recebimento de clientes, pedidos de financiamento)
- Investigação & Desenvolvimento (investimentos em design, investimentos em tecnologia, design em parceria)
- Distribuição (serviço pós-venda, investimento em canais de distribuição)
- Recursos Humanos (contratação de novos funcionários efetivos e temporários, turnos, estagiários, horas extra, formação do pessoal efetivo)

PORQUÊ JOGAR?

- Para conhecer e compreender os problemas com que as empresas têm de lidar.
- Para estar preparado para certas situações de risco e incerteza.
- Para aperfeiçoar competências enquanto decisor, capaz de tomar decisões rápidas e eficazes.
- Para desenvolver competências comportamentais, como a liderança, o trabalho em equipa, etc.
- Para adquirir e/ou consolidar competências técnicas.

PARA QUE SERVE?

Este jogo possibilita uma aprendizagem através da prática e da tomada de decisões: os participantes trabalham em equipas de uma forma ativa e colaborativa.

Ao confrontar os participantes com problemas reais e sua resolução, este jogo permite a aplicação de conceitos, modelos, teorias e técnicas desenvolvidas em sala, apelando simultaneamente ao auto-conhecimento e à criatividade dos participantes.

Permite, ainda, aos participantes utilizar esta simulação como uma nova metodologia para enfrentar e ultrapassar situações complexas.

PARA MAIS INFORMAÇÕES

Este Jogo foi desenvolvido no âmbito do Projeto M.E.E.T. A empresa TBG Ltd. é a entidade responsável pela sua administração.

Se a tua turma e/ou Escola/Centro de Formação/Entidade Formadora tem interesse em experimentar o Jogo e viver este desafio emocionante, basta que fales com um dos teus Formadores/Professores e que este contacte o seguinte endereço de e-mail ou site:

- simone.magrin@thebusinessgame.it
- www.meet-project.eu

