



Модель науки для ученых	Модель производства для технологов	Модель рынка для маркетологов
<p>Определи научность проекта. Некоторые из свойств проекта ненаучны сами по себе (например «инновационный»), а некоторые – в сочетании друг с другом. Некоторые свойства проекта станут из ненаучных научными в ходе игры. Это отражает прогресс фундаментальной науки.</p> <p>Если у проекта нет ненаучных и несовместимых свойств, он научен и может получить опытный образец.</p>	<p>Определи технологичность проекта. Создаваемое производство должно быть автоматизируемым, экономичным, экологичным, безопасным. Каждое свойство проекта (их всего 3) может ухудшать или улучшать параметры производства. Например, «корриевый» улучшает автоматизируемость и ухудшает безопасность.</p> <p>Технологичен тот проект, у которого каждый из параметров не «в минусе», то есть был улучшен не меньшее число раз, чем ухудшен.</p>	<p>Определи доходность проекта. Доходность есть разница между прибылью и затратами.</p> <p>Прибыль проекта зависит от рынка и уровня проекта. Уровень написан на проекте. Рынок определяется существительным в названии проекта (например – «роботы»). Чем больше роботов твоего уровня на рынке, тем меньше доходность (300(0) – 200(1) – 150(2) – 120(3) – 100(4)).</p> <p>Затраты на проект определяются его качествами – прилагательными в названии. Просуммируй расходы на каждое из качеств. Если качество не связано с рынками, расходы на него равны 50 млн. Если качество связано с рынком («лазерный») связано с рынком лазеров, оно стоит тем дешевле, чем больше лазеров твоего уровня на рынке (100(0) – 70(1) – 50(2) – 40(3) – 30(4))</p>

Инвестор помни:

1. Твоя цель – инвестиции в перспективные проекты
2. Любой CEO считает свой проект перспективным
3. Не всякий проект перспективен
4. Оценивать проекты должен соответствующий эксперт
5. Эксперт может ошибаться – используй несколько оценок
6. Выбирай и поддерживай компетентных экспертов
7. Инвестиции это всегда риск. Смирись с этим.
8. Твоя прибыль = доход от удачных проектов – все сделанные тобой инвестиции
9. Торгуйся из-за своей доли в проекте.

CEO помни:

1. Твоя цель довести прибыльные проекты до выхода на рынок.
2. Не любую идею можно воплотить.
3. Не всякий проект может быть запущен в производство.
4. Не всякий проект успешен на рынке.
5. Распределяй задачи.
6. Используй членов твоей команды для предварительной оценки ваших проектов.
7. Поддерживай членов твоей команды и следи за тем, чтобы они всегда были в курсе последних разработок.
8. Если тебе не хватает человека в команде – найди его.
9. Убеждай инвесторов.
10. Налаживай деловые контакты.
11. Заботься о своей репутации.

Ученый, Технолог, Маркетолог помни:

1. Твоя цель – помочь вашей группе вывести прибыльные проекты на рынок
2. Для этого твоя оценка успешности проекта должна быть максимально точной
3. Чтобы стать экспертом в своей области нужна практика.
4. Если тебя привлекали в качестве эксперта в какой-то проект – узнай, была ли правильной твоя оценка. Если нет, то попробуй понять, где ты ошибся.
5. Анализируй.
6. Всегда сохраняй контакт со своей командой и CEO.
7. Если у тебя нет команды – присоединись к кому-нибудь.
8. До проведения экспертизы договаривайся о форме оплаты (карты «гранта», знания и т.п.).
9. Карты «гранта» дают шанс узнать что-то новое о методах оценки или повысить свое мастерство, получить ОП, вытянуть новую идею проекта или приобрести некоторые неигровые ценности.
10. Сам решай, с кем из коллег стоит обмениваться знаниями.

Какие карточки бывают в игре:

1. Паспорт игрока. Впиши в него свое имя. Каждый паспорт имеет уникальный номер игрока и поле для простановки в него очков победы (ОП). Не отдавай свой паспорт никому.
2. Карта проекта. Вторая по важности карта. Хранится у CEO проекта. На ней отмечается весь прогресс в продвижении проекта.
3. Карты гранта. Их можно получить от инвесторов, CEO проекта в качестве платы за идеи проекта или экспертизу. Их можно потратить на новые идеи проекта, дополнительные знания для экспертизы или очки победы (ОП).
4. Наклейки инвестиций – желтые, красные и зеленые. Есть у инвесторов. Нельзя обменять инвестиции разных цветов друг на друга. Новые наклейки инвестиций инвесторы получают в начале каждой новой игровой сессии.

Очки победы

В игре за успешные действия тебе начисляются очки победы. Твоя цель – заработать как можно больше очков победы. Очки победы считают организаторы между игровыми сессиями по сданным картам проектов. Поэтому очень важно не забывать вписывать свой номер игрока в те поля на карте проекта (а для инвесторов – на наклейках инвестиций), в которые положено.

Ученый получает очки победы за проекты, которые получили печать «Опытный образец».

Технолог получает очки победы за проекты, которые получили печать «Опытное производство».

Маркетолог получает очки победы за проекты, которые получили печать «Массовое производство».

CEO получает очки победы за каждую печать («ОО», «ОП», «МП»), которую получил его проект

Инвестор, наклеивший зеленую или желтую наклейку, получает очки победы, если проект с его наклейкой получил наклейку более высокого уровня (цвета)

Инвестор, наклеивший красную наклейку, получает очки победы, если проект получил прибыль

Все получают очки победы за сдачу наличных средств. Их можно получить, будучи пайщиками успешного проекта, после создания массового производства.