

RISCO em jogo

The logo consists of the word 'RISCO' in a bold, blue, sans-serif font. A white ECG line is integrated into the letter 'I'. To the right of 'RISCO' is a magnifying glass with a blue frame and a green handle. Inside the lens of the magnifying glass is a yellow triangular warning sign with a black exclamation mark. Below 'RISCO' is the phrase 'em jogo' in a smaller, green, lowercase, sans-serif font.

MANUAL DO JOGO



MANUAL DO JOGO

- **OBS.:** Se um risco fizer o peão voltar, isso significará um atraso no projeto. O peão só poderá iniciar a próxima US quando passar pela casa prevista de término da US anterior.

Controle das User Stories

- Use a Tabela de Controle de User Stories para registrar o andamento.
 - Colunas: ID da US, número de story points, início da US, previsão de fim e fim real.
- Se um grupo não concluir uma US na iteração atual, deve continuar na próxima iteração.

Iterações

- O jogo é dividido em três iterações, cada uma com 3 User Stories.
- Cada iteração completa tem 30 story points (uma volta no tabuleiro).
- Ao final de cada iteração, os grupos devem fazer uma breve reunião para registrar o andamento do projeto.

Reserva de Contingência

- O projeto HealCare inclui uma reserva de contingência inicial de R\$ 8.000,00 para manutenção dos riscos.
- Riscos podem descontar valores da reserva; oportunidades podem aumentá-la.
- Controle a reserva de contingências na Tabela de Controle de User Stories e Orçamento.

Final do Jogo

- Vence o grupo que concluir todas as User Stories primeiro, dentro do orçamento.

Considerações Finais

- Gerenciar riscos e oportunidades é crucial para o sucesso do projeto.
- Utilize as reuniões de iteração para ajustar estratégias e garantir o progresso do projeto.

Divirta-se e Bom Jogo!



MANUAL DO JOGO

Introdução

Bem-vindo ao "Risco em Jogo"! Este jogo educacional transporta os jogadores para o papel crucial de uma equipe de desenvolvimento na empresa de tecnologia médica MedTech Solutions. Os jogadores representam a equipe de desenvolvimento do software de soluções hospitalares HealCare, comprado pelo hospital Santé. Enquanto realizam suas tarefas de desenvolvimento, os jogadores perceberão que riscos inesperados irão acontecer. O objetivo é compreender a importância do mapeamento de riscos.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é concluir todas as User Stories do projeto dentro do orçamento disponível, lidando com riscos e aproveitando oportunidades no caminho.

Componentes do Jogo

- Tabuleiro de Jogo: 30 casas (15 casas de risco e 15 casas de oportunidades, sendo que há 4 casas especiais).
- Peões: Um peão para cada grupo.
- Dado: Um dado para determinar os movimentos.
- Cartas de User Stories;
- Cartas de Riscos;
- Cartas de Oportunidades;
- Cartas de Anula Risco;
- Lista de Riscos;
- Tabela de Controle de User Stories e Orçamento;

Preparação do Jogo

1. Dividam-se em até 4 grupos de até 3 pessoas (máximo de 12 jogadores).
2. Cada grupo escolhe um peão que representará o andamento do projeto.
3. Coloque os peões no campo "Início" do tabuleiro.
4. Organize as cartas de riscos e oportunidades no tabuleiro;

5. Organize a lista de riscos, as cartas de user stories e cartas de anula risco ao lado do tabuleiro.

6. Uma pessoa deve ler todas as cartas de user stories para os grupos; cada grupo deve anotar as informações pertinentes sobre as User Stories na tabela.

Regras do Jogo

Início do Jogo

- Cada grupo joga o dado;
- O grupo com o maior número inicia o jogo; os demais devem jogar na ordem decrescente do dado.

Movimentação

- Os jogadores jogam o dado e avançam o número de casas correspondentes.
- Ao cair em uma casa de risco (casas ímpares/azul escuras), o jogador retira uma carta de risco, procura e analisa o risco na lista de riscos e executa a ação descrita.
- Ao cair em uma casa de oportunidade (casas pares/azul claras), o jogador retira uma carta de oportunidade e executa a ação descrita.

Casas Especiais

- Casa 6 e 21 (Oportunidade): O jogador retira uma carta de oportunidade e uma carta "Anula Risco", esta deve ser mantida até que o jogador opte por anular a ação de um risco.
- Casa 12 e 27 (Risco Crítico): O jogador retira uma carta de risco, executa a ação e fica uma rodada sem jogar.

User Stories

- As tarefas do projeto são representadas por User Stories (US).
- Cada US tem um número de story points, que indica o número mínimo de casas que o peão deve andar para concluir aquela US.
 - Exemplo: A US1 possui 7 story points. Se o peão começar na casa 1, deve avançar até a casa 7 para concluir a US1. A próxima US, só poderá ser iniciada na casa 8.