



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

## **Regulament de funcționare a competiției gamificate VRUNNERS Varianta finală**

**Elaborat de:  
Cristian MARINAȘ**  
Manager proiect

**Ramona Ștefania IGREȚ**  
Coordonator stagii de practică

**Septembrie - Octombrie, 2021**





**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

## **1. Obiectivul competiției gamificate în cadrul proiectului**

Competiția gamificată VRUNNERS este un joc de învățare derulat în mediul on-line, bazat pe realitate virtuală, în care fiecare student are posibilitatea de a concura virtual cu ceilalți colegi înscriși în grupul țintă și de a câștiga jocul. Scopul principal al acestei competiții este de a oferi studenților posibilitatea de a-și valorifica competențele generale și cele în domeniul IT, prin înscrierea și implicarea în joc.

## **2. Cum funcționează competiția gamificată VRUNNERS?**

Modulul de gamificare presupune transmiterea de către experții din proiect și specialiștii din mediul de business, către studenți a unor provocări sau sarcini de lucru sub forma studiilor de caz/întrebărilor/situațiilor concrete pe care aceștia trebuie să le rezolve într-un mod cât mai serios și creativ. Pentru fiecare sarcină rezolvată studenții vor primi recompense virtuale în funcție de care își vor consolida poziția în clasamentul jocului. Sarcinile pot fi rezolvate la nivel individual sau de echipă, în funcție de cerințele provocării, iar fiecare student are posibilitatea de a lansa provocări pentru ceilalți studenți înscriși în joc și chiar de a evalua și aprecia munca celorlalți acordându-le calificative și evaluându-le munca. De asemenea, în modulul de gamificare vor fi încărcate resurse pe care studenții să le consulte în orice moment pentru a putea rezolva provocările. Modulul de gamificare permite generarea unor rapoarte intermediare, finale, pe fiecare sarcină astfel încât să poată fi cunoscută în orice moment implicarea în joc a fiecărui student. Funcționarea și derularea modulului de gamificare va fi asigurată de experții de gaming & learning, care se vor



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

implică activ și în procesul de evaluare și validare a rezolvării provocărilor de către studenți.

### **3. Etape în funcționarea competiției gamificate VRUNNERS și condiții de participare**

Pentru a putea participa la competiția gamificată VRUNNERS, fiecare student/masterand trebuie să parcurgă o serie de etape obligatorii. De asemenea, studenții sau masteranzii trebuie să îndeplinească o serie de condiții, menționate la fiecare etapă din competiție.

#### *E1. Înscrierea în competiția gamificată.*

Înscrierea în competiția gamificată VRUNNERS este condiționată de calitatea de membru în grupul țintă al proiectului. Studenții/masteranzii trebuie să fie înscriși în grupul țintă al proiectului pe parcursul întregii perioade de derulare a competiției gamificate.

Pentru înscrierea în competiție, studenții/masteranzii vor primi un link pe e-mailul personal (declarat în cadrul proiectului) pe care trebuie să îl acceseze și să își creeze un cont personal pentru a accesa jocul. În cadrul acestui e-mail, studentul/masterandul va observa:

- Butonul prin care este invitat să își creeze contul pentru a accesa jocul (Confirm Account)
- Cele 2 posibilități de a descărca aplicația din magazinele de aplicații (AppStore sau Google Play)



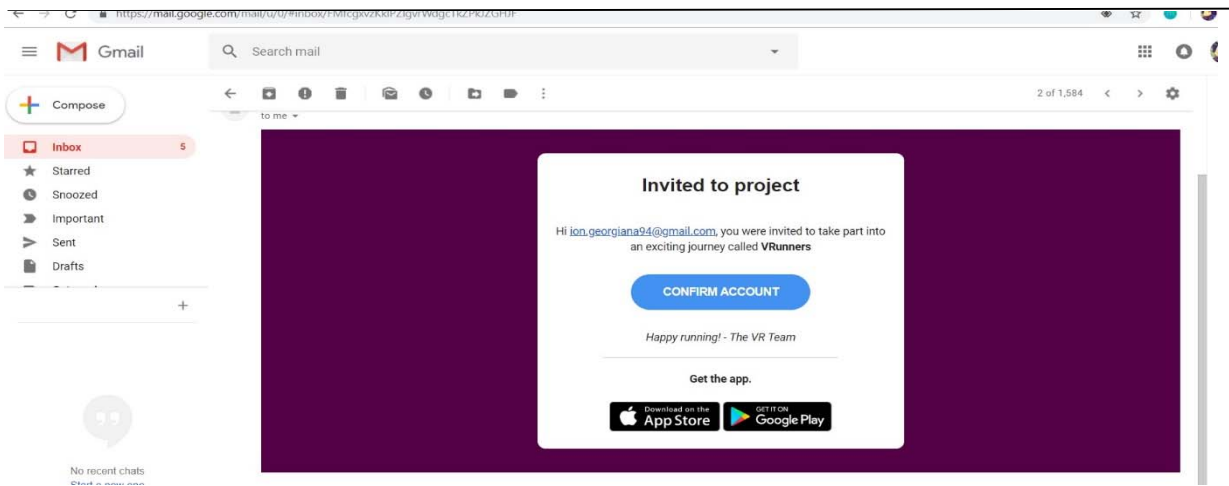
**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**



## *E2. Crearea unui profil personalizat în competiția VRUNNERS*

Studentii/masteranzii participanți în competiție își vor crea un cont pe platforma VRUNNERS în care vor completa toate datele necesare înregistrării în competiție: nume, prenume, data nașterii, nickname (opțional), parolă de acces.

În crearea profilului personalizat, studenții/masteranzii își pot alege un avatar pe care îl vor customiza (personaliza) în funcție de preferințele personale (se poate alege genul, detaliile feței și se pot adăuga o serie de accesorii, în funcție de preferințele studentului).



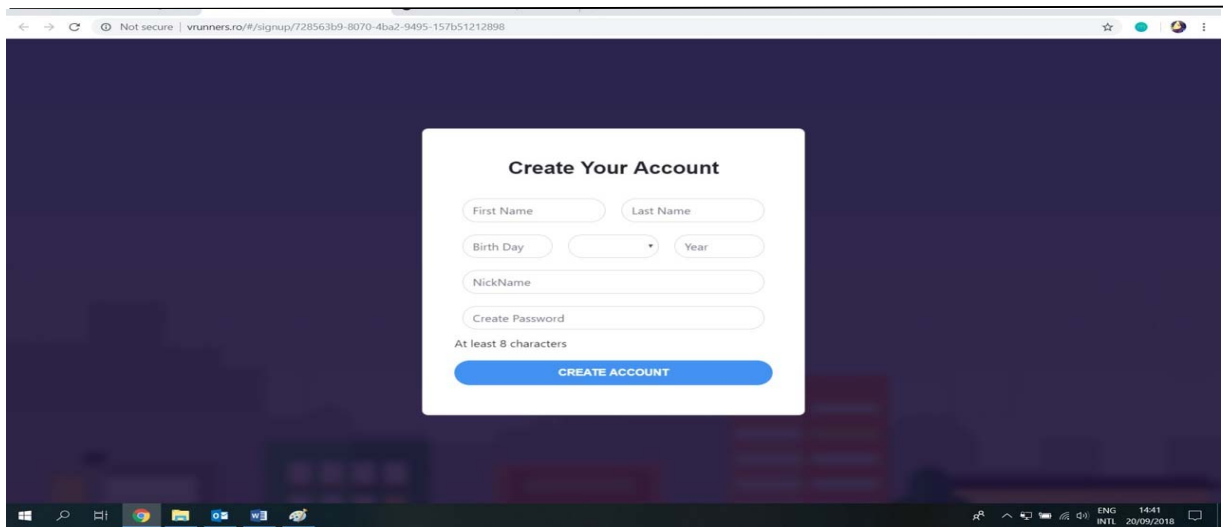
**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**



### *E3. Intrarea în competiția VRUNNERS*

După crearea contului și customizarea avatarului, participanții în competiție vor putea accesa ecranul "Dashboard", unde pot identifica mai multe câmpuri, așa cum se poate observa și în captura de ecran de mai jos:

- Provocări – în această secțiune participanții pot vedea toate provocările disponibile
- Provocări rezolvate – în această secțiune participanții pot găsi provocările disponibile pentru evaluare, toate provocările evaluate și rezolvate de toți alergătorii, de la începutul jocului.
- Clasament – în această secțiune participanții pot găsi clasamentele cursei, bazate pe numărul de calorii arse.



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

- 
- Nutriție – în această secțiune participanții pot găsi resurse care îi vor ajuta să țină pasul cu antrenamentul. Acestea pot fi accesate și folosite mereu, în cadrul secțiunii "Nutritie".
  - Puncte forte – în această secțiune, participanții pot da "puncte forte" între ei oricând pe parcursul cursei, pentru a aprecia un comportament specific.
  - VRunners Expo - Aici participanții ar putea cumpara oricând pe parcursul cursei produsele/serviciile disponibile. În cadrul proiectului nu există produse/servicii care pot fi achiziționate pe parcursul jocului.
  - Reguli – în această secțiune participanții văd regulile generale ale platformei de învățare prin gamificare utilizate. Regulile specifice competiției gamificate derulate în cadrul proiectului vor fi încărcate în secțiunea Nutriție, pe site-ul proiectului, dar și trimise fiecărui participant, în momentul în care se va înscrie în competiție.
  - Setări – în această secțiune participanții pot face diverse setări ale contului.



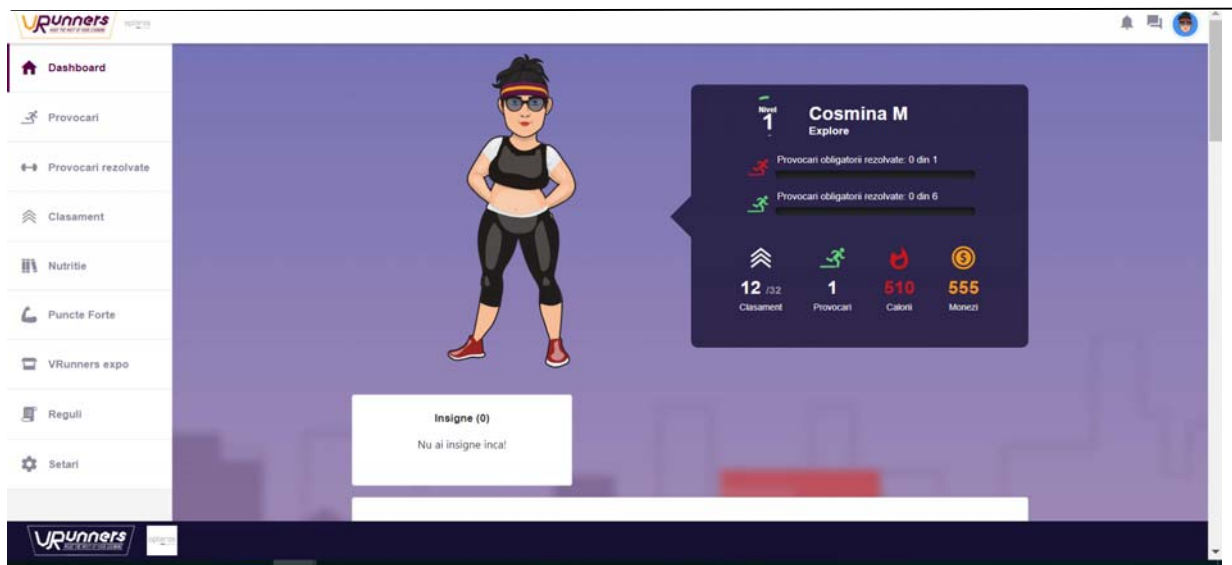
**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**



*E4. Rezolvarea provocărilor din competiție (întrebări, situații prezentate, studii de caz etc.)*

Pentru a participa în competiție, studenții/masteranzii trebuie să rezolve o serie de provocări care le vor aduce puncte în competiție. În ecranul *Provocări*, participanții vor putea vedea toate provocările disponibile la momentul accesării și își pot alege provocările pe care doresc să le rezolve. Aceste provocări pot fi postate fie de experții responsabili din cadrul proiectului sau pot fi provocări date de înșiși studenții/masteranzii înscriși în grupul țintă al proiectului.



Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

Ecranul cu provocări din cadrul competiției conține:

- O listă cu provocările disponibile (titlurile lor și conținutul fiecăreia);
  - o tab-ul Nou – provocările noi, care așteaptă să fie rezolvate;
  - o tab-ul “În așteptare” – provocările rezolvate, care așteaptă să fie evaluate;
  - o tab-ul “Rezolvate” – provocările rezolvate;
  - o tab-ul “Respins” – provocările respinse; la deschiderea acestui tab, pentru orice provocare în parte este scris și motivul pentru care a fost respinsă;
- Sub fiecare provocare există un număr de calorii și un număr de monede – în momentul în care participantul rezolvă provocarea și este aprobată, aceste calorii și monede vor fi alocate către participant; în proiect, numărul monedelor nu este semnificativ, întrucât nu există produse/servicii pe care participanții să le poată achiziționa.





Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

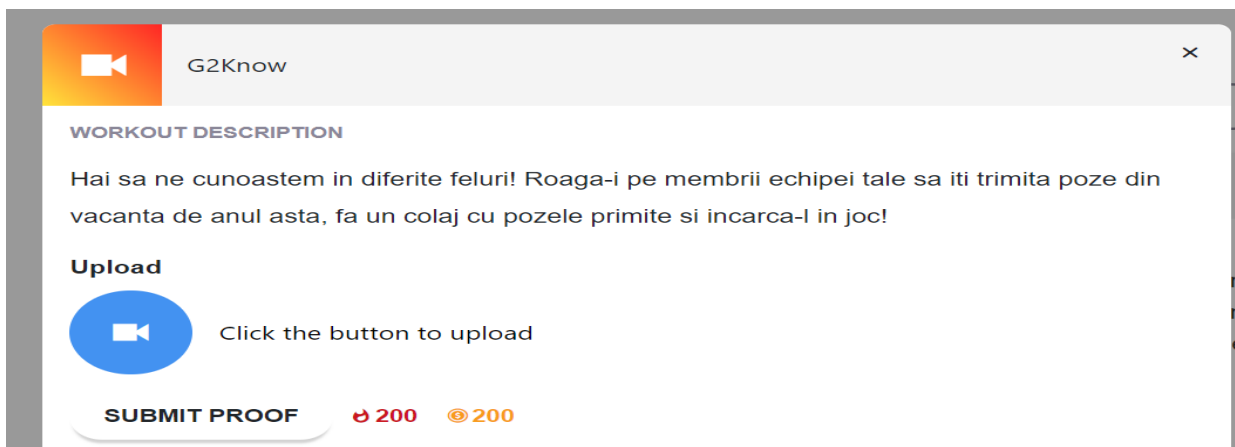
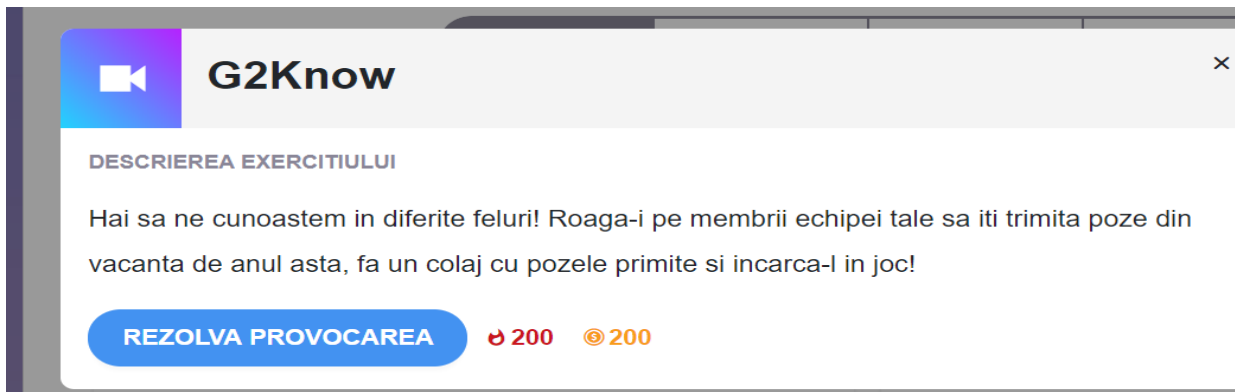
Axa prioritară 6 – Educație și competențe

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta - PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

- Sub fiecare provocare există un buton de “Start” cu ajutorul căruia participantul poate începe să realizeze o provocare.
- Ecranul de Start pentru fiecare provocare arată ca în imaginea de mai jos și la apăsarea butonului “Rezolvă Provocarea” se deschide următorul ecran, în funcție de tipul provocării: individuală, de echipă.





Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

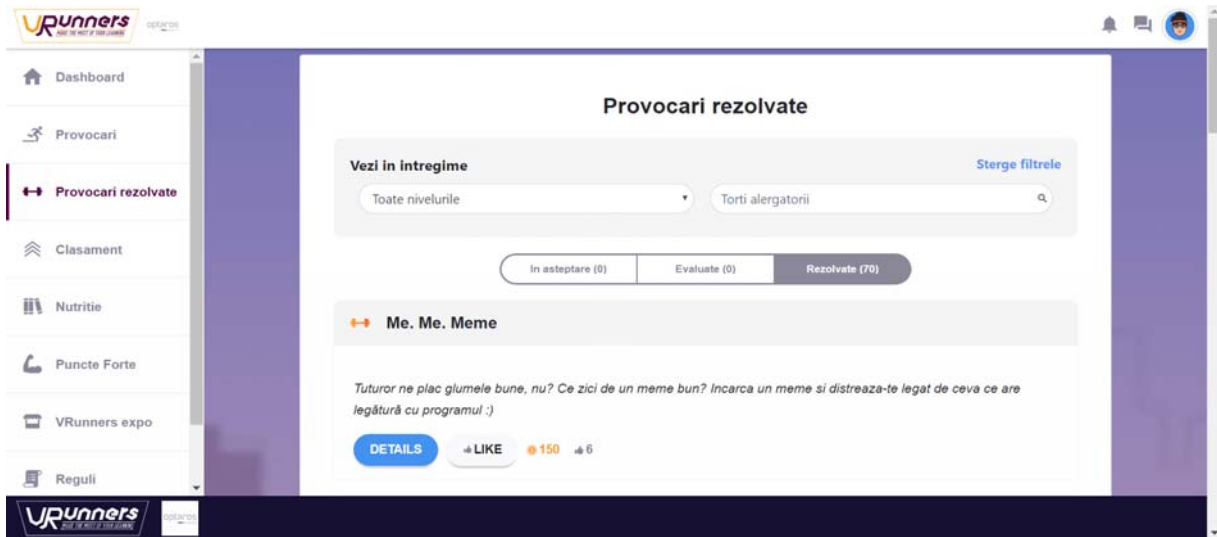
Axa prioritară 6 – Educație și competențe

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar:** ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI

**Practică inteligent dezvoltarea ta - PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

- Ecranul Provocări Rezolvate - Aici participanții pot găsi provocările disponibile pentru evaluare, toate provocările evaluate și rezolvate de toți alergătorii, de la începutul jocului până la nivelul pe care se află.



În Ecranul Provocări Rezolvate se găsesc:

- Tab-ul cu Provocări aflate în așteptare – provocările care așteaptă să fie evaluate
- Tab-ul cu provocări evaluate – Provocările rezolvate de colegii alergători evaluate de mine;
- Tab-ul cu Provocări Rezolvate – Toate provocările rezolvate de toți colegii alergători până la momentul actual în joc – fiecare provocare se deschide, alături de dovada încărcată, dacă se apasă butonul Details.



Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta - PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

Clasament - aici participanții pot găsi clasamentele cursei, bazate pe numărul de calorii arse.

The screenshot shows a ranking table for a competition. At the top, there are two tabs: 'Jucatori (26)' (selected) and 'Echipe (5)'. The table has six columns: '#', 'Alergator', 'Nivel', 'Calorii', 'Provocari', and 'Likes'. The data is as follows:

| # | Alergator     | Nivel | Calorii | Provocari | Likes |
|---|---------------|-------|---------|-----------|-------|
| 1 | Vlad          | 2     | 4200    | 20        | 24    |
| 2 | gm.pimP       | 2     | 4145    | 22        | 3     |
| 3 | AndreID       | 2     | 3910    | 21        | 14    |
| 4 | Irina         | 2     | 3865    | 19        | 10    |
| 5 | AndreIB       | 2     | 2830    | 14        | 11    |
| 6 | Mihai         | 2     | 2100    | 10        | 4     |
| 7 | AlexN         | 2     | 2100    | 10        | 3     |
| 8 | simonachiriac | 2     | 1850    | 9         | 5     |
| 9 | ICoder        | 1     | 800     | 4         | 7     |

În cadrul clasamentului individual, găsim despre fiecare jucator:

- Nickname-ul pe care l-a ales;
- Nivelul pe care se află; în cadrul proiectului a fost definit un singur nivel al competiției, în special datorită faptului că participanții se vor înscrie în competiție în funcție de data înscrierii în proiect.
- Câte calorii a ars până la momentul actual în cadrul antrenamentului;
- Câte provocari de alergare a rezolvat;
- Câte like-uri a primit pe rezolvarile provocărilor.

Nutritie - Aici participanții pot găsi resurse care îi vor ajuta să țină pasul cu antrenamentul.

Participanții pot adauga link-uri către materiale de învățare (podcasturi, videoclipuri,



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

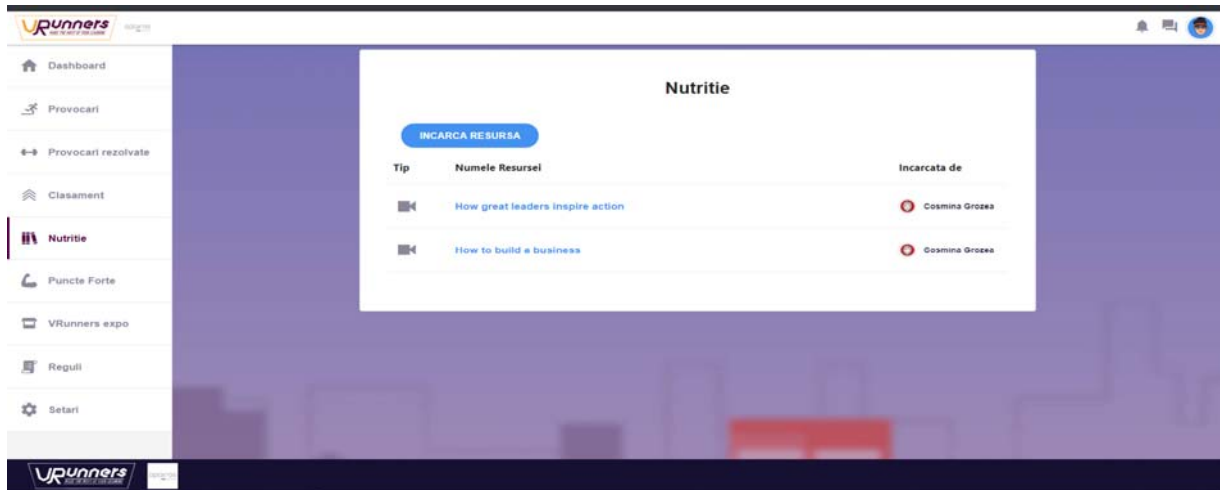
**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

articole, etc.); acestea ar trebui să fie disponibile public și, pentru a fi încărcate, ei trebuie să încarce link-ul în secțiunea "Adaugă o Resursă". La click pe numele resursei, participanților li se va deschide respectiva resursă. Link-urile postate vor fi aprobate de experții din echipa de proiect.



**Puncte Forte** – Aici participanții pot da "puncte forte" între ei oricând pe parcursul cursei, pentru a aprecia un comportament specific. Aceste puncte forte nu influențează clasamentul participanților, sunt utilizate doar ca metodă de încurajare în joc.



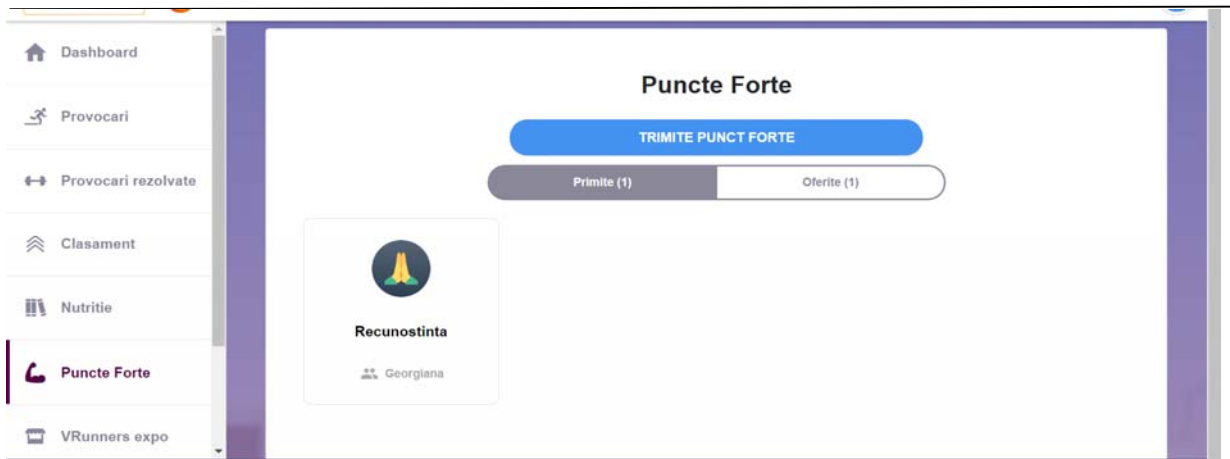
**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta - PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**



VRUNNERS Expo - Aici participanții ar putea cumpara oricând pe parcursul cursei produse/serviciile disponibile, doar dacă au numărul necesar de monezi în cont. În cadrul proiectului nu vor fi cuprinse produse/servicii care să poată fi cumpărate de participanți.

Reguli – aici participanții pot vedea regulile generale ale jocului. Regulile specifice competiției gamificate derulate în cadrul proiectului vor fi încărcate în secțiunea Nutriție, pe site-ul proiectului, dar vor fi trimise și fiecărui participant, în momentul în care se va înscrie în competiție.



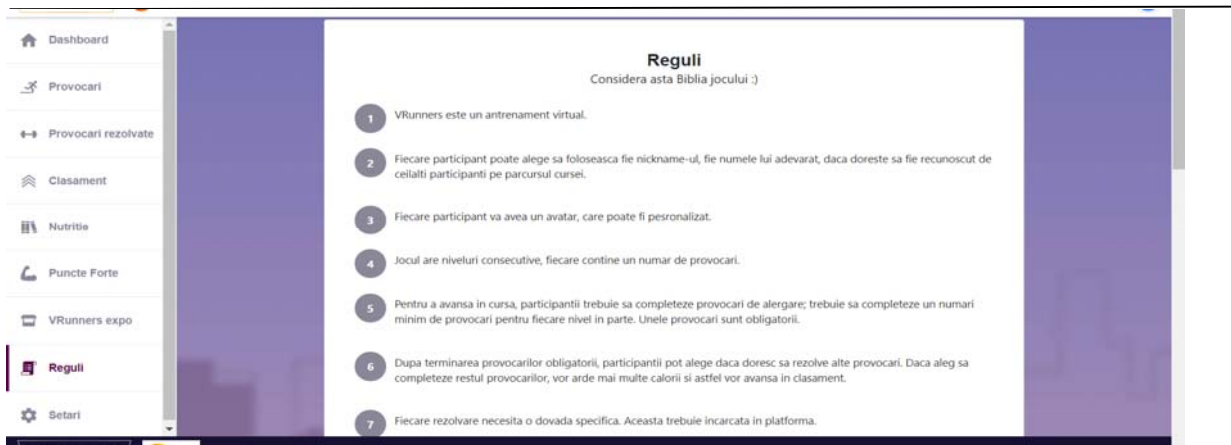
Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**



Setari – aici este locul unde se poate edita avatarul, se poate schimba parola contului



Butoanele din bara de sus – notificări, mesaje și butonul de Avatar

a. Butonul de notificări (clopoțelul) – aici se găsesc notificările transmise de Avatar către participant – când o provocare este aprobată/respinsă, când se deschide un nivel nou, etc.

b. Butonul de mesaje – de aici se pot iniția conversații cu un alt coleg sau cu un grup de colegi;

c. Butonul cu Avatarul – are 3 secțiuni (ca în imaginea de mai jos):



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

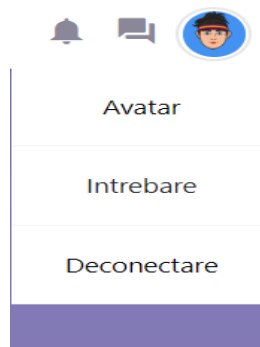
**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

Avatar – de aici participanții își pot edita Avatarul.

Întrebare – participanții pot pune o întrebare, care va ajunge la Managerul de proiect;

Deconectare – participantul iese din joc.



Participanții la competiție pot accesa oricând contul VRUNNERS. Rezolvarea provocărilor din competiție poate fi realizată de către studenți/masteranzi în limita termenelor alocate de către persoana care a postat provocarea.

### *E5. Evaluarea rezolvărilor provocărilor din competiție*

Toate provocările rezolvate de studenții/masteranzii înscriși în competiția VRUNNERS vor putea fi accesate atât de experții gaming & learning și, cât și de alți experți responsabili din cadrul proiectului, respectiv de către managerul de proiect. Aceștia au sarcina de a evalua soluțiile propuse către fiecare student pentru rezolvarea provocărilor alese și de a acorda punctajul aferent. Întreaga evaluare se realizează în mediul on-line, iar studentul poate vedea evaluarea făcută pentru fiecare provocare și punctajul obținut. Evaluatorul provocării are următoarele opțiuni de evaluare:



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

- 
- Poate accepta/aproba răspunsul provocării, acordând numărul de calorii și monede corespunzătoare provocării;
  - Poate respinge răspunsul provocării, menționând și motivele pentru care a realizat acest lucru; în situația în care rezolvarea unei provocări a fost considerată de evaluator necorespunzătoare, acesta poate respinge răspunsul și poate acorda feedback. În această situație, studentul participant în competiția gamificată nu va primi punctajul aferent provocării. Studentul poate încărca din nou un răspuns la aceeași provocare, îmbunătățit, care va parcurge același proces de evaluare. Pentru fiecare răspuns primit, evaluatorul provocărilor poate oferi sugestii, poate face comentarii pe marginea răspunsului, poate motiva evaluarea făcută, contribuind la procesul de învățare.

De asemenea, experții gaming & learning pot încărca pe platformă materiale care să ajute studenții/masteranzii în rezolvarea provocărilor.

Modulul de gamificare permite generarea unor rapoarte intermediare, finale, pe fiecare sarcină astfel încât să poată fi cunoscută în orice moment implicarea în joc a fiecărui student și realizarea unui clasament transparent, în funcție de implicarea fiecărui participant.

În continuare sunt prezentate exemple de provocări ce pot fi încărcate în platformă și punctajul aferent.

*Exemplu 1. Provocări individuale.*





**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*Gândiți-vă la o companie în care v-ar plăcea să lucrați. Încărcați o poză cu sigla companiei și spuneți ce vă sugerează această siglă, element de cultură organizațională.*

Punctaj provocare: 100 calorii

Evaluatorul provocării va acorda cele 100 de puncte dacă studentul a rezolvat provocarea utilizând argumente logice în răspunsul său. În situația în care răspunsul la provocare este unul lipsit de argumente, evaluatorul poate respinge rezolvarea efectuată.

*Exemplul 2. Provocări de echipă*

*Citiți următorul studiu de caz: Situație: Femeile angajate într-o bancă de mari dimensiuni sunt nemulțumite de șansele lor de promovare pe posturi manageriale din cadrul instituției. Această bancă are aproximativ 7000 de angajați, din care, aproape jumătate sunt femei. Cu toate acestea, doar 35 de femei (0.5%) ocupă poziții manageriale. De altfel, această companie este tipică pentru companiile din această țară. Organizația refuză de multe ori să angajeze femei educate, absolvente ale unei facultăți, deoarece sunt supracalificate pentru locurile de muncă ce le sunt oferite. De asemenea, compania se așteaptă ca femeile cu facultate să servească ceaiul și să redacteze documente. Managerii companiei consideră că este o pierdere de timp și de bani să investești în formarea femeilor din moment ce două treimi dintre acestea părăsesc locul de muncă după patru sau cinci ani de activitate, pentru a se căsători. În această cultură tradiționalistă, se așteaptă ca femeile să se căsătorească și să stea acasă pentru a avea grijă de familie. Totuși, femeile din această bancă, doresc șanse egale în cariera profesională. Dacă li s-ar da mai multe*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*oportunități sau șanse egale cu bărbații, atunci ar fi mai multe care ar continua să lucreze după căsătorie. Un grup de femei (reprezentante ale femeilor) l-a rugat pe managerul băncii să se întâlnească cu ele pentru a discuta problema.*

*Întrebare: Ce măsuri ar trebui să ia managerul organizației pentru a rezolva situația apărută? Detaliați soluțiile propuse.*

Punctaj provocare: 3000 puncte

Obiectivul acestei provocări este de a-i face pe studenții participanți să identifice soluții pentru a asigura egalitatea de șanse între bărbați și femei în organizații. Membrii echipelor de lucru vor identifica diferite soluții de rezolvare a studiului de caz și vor argumenta alegerile făcute. Evaluatorul provocării va acorda cele 3000 de puncte tuturor membrilor din echipă dacă soluția provocării corespunde cerințelor.

În situația în care răspunsul la provocare este unul lipsit de argumente logice, evaluatorul poate respinge rezolvarea efectuată.

*Exemplul 3. Studii de caz*

*Studiu de caz – Management și leadership*

*Compania: Postul de televiziune Dog Tv, marcă a trustului de presă Dog Media SA, înființat în România în 1994. Televiziunea nou înființată numără circa 150 de angajați.*

*Climat competitiv: Dog Tv a fost în că de la înființare "aerul proaspăt" de care aveau nevoie mass media din România. Pornit la drum cu mult entuziasm, cu o echipă de excepție, în care tinerețea și profesionalismul se armonizau perfect, noul post era primul și singurul*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*privat, concurând cu succes televiziunea națională. La 6 luni de la lansarea Dog Tv, apare pe piață Cat Tv. Fără a avea la început un profil distinct, lipsit de profesioniști de primă mărime și de entuziasmul unor creatori tineri, Cat Tv se sprijină pe un acționariat ambițios, cu foarte mari interese politice pe termen lung. După circa un an de la înființarea Dog Tv, apare pe piață un competitor puternic, cu acționariat internațional – Bird Tv. Curând, noul post, cu o politică agresivă de recrutare a celor mai buni profesioniști, cu o politică de marketing susținută de experiența internațională, cu un departament structurat de vânzări de spațiu publicitar și o cotă de investiții care se reflectă în dimensiunea impresionantă a salariilor, dotărilor, instruirii oferite angajaților, cu un management experimentat și arogant, dar sensibil și flexibil în raport cu valoarea, devine o amenințare de calibru mare.*

*Scurt istoric al Dog Tv.*

*Acționari: Anton, unul dintre cei mai importanți impresari și producători occidentali de muzică; Barbu – cel mai puternic acționar într-un trust de presă autohton, gestionând cel mai bine vândut cotidian și cea mai vândută revistă săptămânală; Constantin – inginer constructor, fost director al unei importante instituții de cultură, de fapt un intelectual idealist devenit prin capriciile destinului om de afaceri.*

*Managerul general: Popescu – cel mai cunoscut și mai activ om de televiziune, de un profesionalism de necontestat, creator de școală jurnalistică și de vedete, cu înnăscut simț al afacerilor. De fapt, ideea și efortul de a înființa Dog Tv i-a aparținut în întregime, făcând efortul de a găsi din numitele surse finanțarea. Popescu era, fără discuție, liderul carismatic al unei organizații caracterizate prin flexibilitate și coordonare, prin control*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*direct, cu concentrarea puterii în mâinile directorului general și o minimă diferențiere între departamente. În același timp, Popescu își baza organizația pe competențele unor specialiști operând în echipe de proiect pentru a face față unor provocări imediate și schimbărilor rapide. Structura creată de el era extrem de politizată, dând naștere la competiții și conflicte interne, pe care, desigur, prin comunicare deschisă, dar și printr-un sistem obscur de informații, Popescu venea să le rezolve. Dog Tv beneficiase de o publicitate importantă pe postul național de televiziune și, cu toate că nu era unicul concurent al acestuia, reușise – pe bună dreptate – să stârnească un enorm interes, nu numai datorită primei lansări de piață adevărate făcută de o instituție cu acest specific, ci și calității oamenilor pe care Popescu avusese grijă să-i ia cu sine pe arca ce părea că se îndreaptă spre performanță sub numele de Dog Tv.*

*Descrierea crizei și contextului prezent al organizației*

*Popescu își prezintă demisia. În pofida faptului că relația sa cu Constantin, care deținea și autoritatea operațională asupra organizației, intrase în zona prieteniei intime, situația a devenit conflictuală. De ce? Anton a anunțat că stopează furnizarea de fonduri de producție și salarii pentru că organizația devenise profitabilă - și devenise! Barbu a amenințat că se retrage din societate și începuse să-și pregătească ieșirea. În cursul unei discuții Popescu i-a cerut acestuia să îi cesioneze o parte din acțiuni. Constantin nu a consimțit. Mai mult, într-o ieșire furioasă, a doua zi după discuție, a poruncit companiei de pază a instituției să îi interzică accesul lui Popescu la birou și i-a comunicat că a fost concediat din instituția al cărei creator era.*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*Popescu face totul public, generând în presă un curent de opinie deloc favorabil acționariatului și postului Dog Tv, iar apoi își oferă serviciile la Bird Tv, care l-a primit cu brațele deschise.*

*Atmosfera creatoare de altădată din Dog Tv e înlocuită de un set de lupte intense între veleitarii care se bat pe funcții nou create și de o prelungită spaimă între profesioniștii care se întrebă cine mai urmează să fie dat afară ca pe o măsea stricată.*

*Ionescu, un prezentator scăpătat, ocupă scaunul directorial. Zorba, un inginer cu o carieră fără strălucire, devine director de programe.*

*Organizația cunoaște un declin rapid, dar sigur, început cu plecarea celor mai tineri și mai buni creatori de emisiuni, direct la Bird Tv. Salariile au întârzieri între 3 săptămâni și 4 luni. Oamenii sunt disperați. Constantin îl destituie zgomotos pe Ionescu și preia el însuși conducerea. Achiziționează cea mai puternică antenă de transmisie prin satelit din sud – estul Europei, cu tehnologia aferentă, menită să asigure o excelentă acoperire pe o arie care nu mai fusese vizată de nimeni. Aceasta este axul investițional al planului său de redresare a companiei. Ea trebuia combinată cu noua firmă de cablu tv și cu un nou post de televiziune, cu transmisie specializată. Alte două firme ale trustului – una de producție muzicală, alta de organizare de evenimente – aveau să susțină dezvoltarea.*

*Ca parte din planul de refacerea, el îl numește director general pe dl. Bunea, un teleast expirat, cu relații strănii și o istorie dubioasă, fără să îi dea autoritate managerială. Conform licenței de emisie, Dog Tv trebuia să difuzeze în proporție de 47% producții proprii. Când Bunea a fost numit, audiența generală a postului era de 1,5% și continua să*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*scadă. Cu toate acestea, exista un segment de piață pe care îl mai ocupa încă destul de confortabil: persoane cu studii superioare, în majoritate bărbați, trecuți de 30 de ani.*

*Alte informații*

*Chiar dacă este ușor îmbătrânită, aparatura de înregistrare și prelucrare video funcționează bine. Carul de transmisie este uneori închiriat, cu personal cu tot, de la Cat Tv, pentru că Dog Tv nu mai face emisiuni complexe. Dog Media SA a investit în construirea unor studiouri grandioase, dar, după turnarea fundației, terenul a fost revendicat de foștii proprietari, iar clădirea a fost lăsată pradă degradării.*

*Zorba, directorul de programe, a încercat să compenseze lipsa de viziune prin atragerea unor realizatori pasionați de meserie. Chiar dacă Departamentul Muzical e alcătuit acum din doar patru oameni, directorul este o persoană extrem de inteligentă și carismatică. Singurul lucru despre care oamenii lui cârcotesc este faptul că ia acasă rația de apă minerală destinată întregului departament timp de o săptămână. În rest, domnul Luca îi sprijină în inițiativa pe care le au și colaborează excelent cu celelalte firme din trust – de producție muzicală și organizare de evenimente, fiind el însuși un fin și experimentat muzician.*

*Departamentul de Divertisment este scindat pe echipe de proiect, dedicate emisiunilor. Cei care realizează emisiunea de dimineață se preocupă extrem de mult de imaginea lor, construindu-și un statut de vedete media, pe care îl utilizează pentru a cere patronatului, direct lui Constantin, salarii din ce în ce mai mari, chiar dacă nu le primesc la timp. Cei care realizează emisiunile de la finalul săptămânii lucrează foarte mult cu colaboratori externi, la care renunță când aceștia cer banii pe colaborări. În schimb, invită tot felul de*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*personalități din lumea politică sau de afaceri, iar persoanele care se ocupă de producție au șoptit că s-ar lua bani serioși de la "sponsori", cu toate că șeful departamentului de publicitate și realizatoarea emisiunii neagă cu tărie acest lucru.*

*Doamna Zina este o persoană extrem de experimentată, talentată și inteligentă, o vedetă legendară printre profesioniștii de televiziune pentru frumusețea și talentul ei de reportaje de investigație. Ea semnează acum o serie de emisiuni culturale, fiind directoarea Departamentului Cultural și consilierul apropiat al lui Zorba, pe a cărui carieră a vegheat-o atent. De fapt, la sfatul ei, Zorba a invitat o tânără realizatoare cu potențial să vină să reformuleze una din emisiunile de weekend care își pierduse audiența. Tânăra Georgescu, deși avea formație artistică, parcurgea un MBA plătit din resurse proprii și demonstrase excelență în mai multe domenii TV: știri, divertisment, film. Proiectul propus pentru noua emisiune încântase pe toată lumea, dar i se ascunsese faptul că nu va dispune de oamenii și spațiile de transmisie necesare. Cu toate acestea, ea a încercat, în funcție de noua situație, să realizeze o altă emisiune, cu resurse minime, pe care o prezenta împreună cu Luca, directorul muzical. În numai trei ediții de la lansare, emisiunea avea o cotă de 15%, ocupând un onorabil loc 3 în topurile naționale de audiență, deși emisia era recepționată pe o arie mult mai mică decât a concurenților.*

*Georgescu avusese ideea ca echipa cu care lucra să utilizeze inclusiv reporteri și redactori ai postului de radio, care astfel își lărgeau activitatea, iar ei se arătaseră încântați.*

*Directorul Bunea a adus cu sine o seamă întregă de debutanți. În general, aceștia aveau sediul în antecamera directorială și erau trimiși după placul lui Bunea să ia interviuri, să prezinte rubrici sau chiar emisiuni, să coordoneze programe. La sfatul lui Bunea,*



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

*Constantin a refuzat să mai onoreze un contract barter de publicitate cu firma care le închiriasse spațiul transformat în studio de transmisie pentru emisiunea realizată de Georgescu & Luca.*

*Bunea pretindea că trebuie aplicată o politică agresivă de restaurare a imaginii publice a postului și invitase un dubios jurnalist de scandal, care a reușit să stârnească unul dintre cele mai pline de tensiune scandaluri sexuale. Postul și-a pierdut astfel și din cota lui de siguranță, clătinându-și serios credibilitatea. Mai mult, postul național a amenințat că va da în judecată Dog Tv pentru că utilizează imagini din arhiva sa; acestea erau filmate cu circa 25 de ani în urmă de Bunea, care pretindea că sunt proprietate personală.*

**Întrebări:**

1. *Ce tip de manager întruchipează șefii care s-au succedat la Dog Tv?*
2. *Ce măsuri ar trebui luate pentru re poziționarea postului pe piață și recâștigarea unei cote egale cu a principalului jucător Bird Tv, care în prezent deține peste 14%?*

Punctaj provocare: 4000 calorii.

În cadrul competiției gamificate studiile de caz pot fi încărcate ca provocări de sine stătătoare, ce pot fi rezolvate în echipă sau individual, în funcție de complexitatea și cerințele acestora. De exemplu, studiul de caz prezentat mai sus poate avea punctajul de 4000 puncte, alocat tuturor membrilor echipei în urma rezolvării.





**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCDI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

De asemenea, studiile de caz pot fi încărcate și ca resurse și apoi formulate diverse provocări pe marginea informațiilor prezentate în studiul de caz. În această situație, fiecare provocare propusă va avea un punctaj aferent.

În situația în care răspunsul la provocare este unul lipsit de argumente logice, evaluatorul poate respinge rezolvarea efectuată.

*Exemplul 4. Provocări axate pe resurse video/audio, materiale informative: articole, cercetări, studii.*

*Vizualizați videoclipul următor care aduce în discuție problematica managementului timpului (în special la locul de muncă). Identificați ideile principale și comentați-le.*

Punctaj provocare: 2000 calorii.

Evaluatorul va acorda punctele aferente provocării dacă din răspunsul studentului este evident că a vizualizat videoclipul și a identificat ideile principale, argumentând comentariile făcute. În situația în care răspunsul este unul lipsit de argumente logice, evaluatorul poate respinge rezolvarea efectuată.

*Accesați următorul link <https://valoria.ro/wp-content/uploads/2021/06/Trenduri-%C3%AEn-recrutarea-remote.pdf> și citiți raportul Trenduri în recrutarea remote în 2021.*

*Care considerați că sunt cele mai importante tendințe în recrutarea remote care v-ar putea afecta cariera profesională în viitor?*

Punctaj provocare: 1500 calorii.



**Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020**

**Axa prioritară 6 – Educație și competențe**

**Obiectivul specific 6.13** Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

**Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI**

**Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138**

---

Evaluatorul va analiza răspunsurile studenților și va evalua critic măsura în care răspunsurile prezintă impactul pe care recrutarea remote o poate avea asupra carierei profesionale a unui tânăr absolvent. În situația în care răspunsul este unul lipsit de argumente logice, evaluatorul poate respinge rezolvarea efectuată.