

Jeśli się wierzy w słuszność sprawy, postępuje uczciwie, chcąc naprawdę coś zrobić czy zmienić, to wyniki przychodzą „same”!

- prof. Jan Antoszkiewicz

[O nas](#) [Liderzy](#) [Rada](#) [Rzecznik](#) [Kurier](#) [Start Up](#) [Partnerzy](#) [Centrum prasowe](#) [Kontakt](#)

VCR – zostań rekinem biznesu

środa, 17 marca 2010 16:08

22 marca rozpocznie się pierwsza runda gry VCR, internetowej symulacji działania funduszy venture capital. Każdy gracz będzie miał możliwość wcielenia się w rolę inwestora kapitałowego działającego na rynku start-upów. Gra będzie dostępna na stronie <http://vcr-gra.pl/>, udział w niej jest bezpłatny.

Gracze rozpoczynają grę posiadając jednakowy kapitał, 5 mln P\$. W trakcie kolejnych tur inwestują wirtualne środki w start-upy, podejmując decyzje na podstawie propozycji inwestycyjnych. Celem gry jest osiągnięcie jak największego zysku poprzez trafne decyzje inwestycyjne. Ponieważ czas życia przedsięwzięć nie jest z góry znany – gra wymaga nie tylko dobrej oceny poszczególnych propozycji w każdej rundzie, ale także planowania wydatków w czasie.

Gra będzie składała się z dziesięciu tygodniowych rund. Każda runda odpowiada 12 miesiącom życia funduszu. W czasie ich trwania gracz będzie miał możliwość nie tylko inwestowania, ale także sprzedawania uprzednio zakupionych udziałów.

Dziesięcioletni cykl trwania symulacji związany jest ze specyfiką funduszy venture capital.

Venture Capital Research należy do kategorii gier edukacyjnych (tzw. edutainment). Celem gry jest przekazanie wiedzy o finansowaniu młodych przedsięwzięć typu high-tech oraz o mechanizmach podejmowania decyzji inwestycyjnych przez aniołów biznesu i fundusze venture capital. Wirtualne inwestowanie w firmy dużego ryzyka będzie wymagało od graczy nie tylko wysokiego poziomu wycucia rynku oraz umiejętności analitycznych, ale także zagłębienia się w zasady działania funduszy i ich strategii inwestowania.

VCR powstał w 2007 roku jako inicjatywa Tomasza Fudały i dr. Kamila Kuleszy – członków projektu CambridgePYTHON. Projekt był rozwijany w ramach prac kolejnych edycji Letnich Praktyk Badawczych prowadzonych w Polskiej Akademii Nauk, a internetowa jego wersja powstała przy wsparciu firmy One2Tribę.



[powrót »](#)



NBP Narodowy Bank Polski ogłasza Konkurs na najlepszą pracę doktorską i habilitacyjną
2010-03-24 [więcej](#)

NBP Narodowy Bank Polski ogłasza Konkurs na najlepszą pracę magisterską
2010-03-24 [więcej](#)

innowatorzy 2009 I Kreatywne Pomorze
Kreatywność to wymyślanie, eksperymentowanie, wzrastanie...
2010-03-23 [więcej](#)

