

Regras do Jogo – Fase 1 – Produto

- Durante o jogo, o facilitador não ficará disponível para tirar dúvidas, pois estará interpretando o cliente.
 - Aproveite para tirar dúvidas agora ou, se durante o jogo for extremamente necessário, chame-o pelo nome real e não do personagem.
- Para entrar na casa do Cliente será necessário tocar a campainha.
- Para falar com o cliente pelo telefone, interprete que está realizando uma ligação telefônica de forma que o “cliente” perceba. Caso ele atenda ao telefone, se dirigirá para perto de quem estiver ligando. Caso ele não atenda por algum motivo, fará um sinal e você poderá tentar mais tarde.
- Será utilizado o tempo em horas e minutos, marcados no(s) relógio(s) do jogo.
- Os horários combinados para entrega e atendimento devem ser respeitados pois, além de fazer parte de um bom atendimento ao cliente, a atividade poderá ficar comprometida caso o tempo não seja respeitado.
- A quantidade e qualidade de produtos acordada com o cliente deverá ser produzida de verdade. Portanto, nada de “prometer um milhão de itens”, pois o tempo de produção não será suficiente para isso.
- As propostas deverão ser apresentadas presencialmente ou “por telefone”, de acordo com o combinado com o cliente.
- A caixa de materiais (estoque da empresa) contém materiais suficientes, mas as equipes poderão utilizar materiais disponíveis no local (fornecedores externos).
- A apostila que será entregue contém alguns exemplos de origamis, mas vocês poderão criar ou utilizar outras dobraduras além dessas.
- Cada equipe-empresa deverá definir seu nome e escrevê-lo na plaqueta disponibilizada para esse fim em cima da mesa.
- O(s) relógio(s) será(ão) a referência de tempo da atividade.
- As equipes deverão ser as mesmas durante todas as quatro fases do jogo.

Boa Sorte!