

VCR – Venture Capital Research

Cel i organizatorzy

VCR to internetowa gra giełdowa, której zadaniem jest przekazywanie wiedzy na temat specyfiki finansowania kapitałowego w dopiero startujące przedsięwzięcia typu high-tech oraz mechanizmów podejmowania decyzji inwestycyjnych przez aniołów biznesu i fundusze venture capital. Gra należy do kategorii gier edukacyjnych (tzw. edutainment), a udział w niej jest dla gracza bezpłatny. Obecnie przygotowywana edycja gry będzie ogólnodostępna, a kryterium zwycięstwa będzie osiągnięcie najwyższej stopy zwrotu z inwestycji w projekty typu start-up.

Gra VCR została stworzona przez fundację CambridgePYTHON, zajmującą się stymulowaniem innowacyjnej przedsiębiorczości akademickiej w Polsce na bazie najlepszych wzorców brytyjskich. W porozumieniu z CambridgePYTHON grę, w chwili obecnej, rozwija zespół Centrum Zastosowań Matematyki i Inżynierii Systemów Polskiej Akademii Nauk przy wsparciu wybranych partnerów CambridgePYTHON np. Polskiego Stowarzyszenia Inwestorów Kapitałowych. Partnerzy udzielają wsparcia organizacyjnego i merytorycznego oraz są fundatorami nagród.

Podstawowe informacje o grze

Gracz wciela się w rolę inwestora kapitałowego. Ma do dyspozycji pewien kapitał startowy. W trakcie kolejnych tur uczestnicy inwestują (wirtualnie) w start-upy, podejmując decyzje na podstawie specjalnie przygotowanych, skróconych propozycji inwestycyjnych. Celem gry jest wygenerowanie jak największego zysku poprzez stworzenie portfela najbardziej obiecujących/dochodowych przedsięwzięć. W przypadku zwykłej gry giełdowej wyceny spółek mogą być po prostu wzięte z rynku. Nie jest to możliwe dla dopiero startujących przedsięwzięć, które nie są jeszcze notowane na rynku publicznym. VCR wymagał stworzenia metodologii oceny innowacyjności i wyceny przedsięwzięć typu start-up. Problem ten został rozwiązany przy współpracy z Instytutem Badań Systemowych PAN i Instytutem Matematycznym PAN.

Zwykle fundusze venture capital działają przez około 10 lat, co jest związane ze specyfiką inwestycji w przedsięwzięcia typu start-up.¹ W grze czas ten zostanie przeliczony tak, że jeden tydzień trwania gry będzie odpowiadał jednemu rokowi działania funduszu.

Pierwszą edycję ogólnodostępnej wirtualnej gry VCR przeprowadzono w okresie marzec – maj 2010.

Historia gry

VCR powstał w 2007 roku jako wspólna inicjatywa członków projektu CambridgePYTHON – Tomasza Fudały i dr. Kamila Kuleszy. Był rozwijany w ramach prac kolejnych edycji Letnich Praktyk Badawczych (www.praktyki.ibspan.waw.pl/) prowadzonych w Polskiej Akademii Nauk.

Po fazie testów VCR jako gry zespołowej prowadzonej na żywo² oraz pokazaniu jej w takiej wersji szerokiej publiczności i mediom w ramach Festiwalu Nauki we wrześniu 2008 roku rozpoczęto prace nad internetową edycją gry. Jej pierwsza wersja testowana była w okresie marzec-maj 2009 roku w ramach Akademii Innowacji CambridgePYTHON (<http://www.Cambridgepython.pl/Akademia>). W rozgrywkach wzięło udział ok. 300 użytkowników.

¹ Pierwsze 2-3 lata to czas dokonywania inwestycji, kolejne 5 lat – okres dojrzewania przedsięwzięcia, ostatnie 2-3 lata to czas na wyjście z inwestycji.

² W latach 2007-2008 VCR było wielokrotnie wykorzystywane przez CambridgePYTHON do celów szkoleniowych.