



Scenariusz gry

Spis treści

Wstęp	4
Tytuł gry.....	5
High Concept.....	5
Krótki opis.....	5
Wybrane założenia metodologiczne	6
Cel rozgrywki	6
Przed rozpoczęciem gry.....	7
ROK 1.....	9
Scenariusz komiksu wprowadzającego do 1. roku.....	9
Runda 1.....	10
Runda 2.....	14
Runda 3.....	18
Runda 4.....	20
ROK 2.....	22
Scenariusz komiksu wprowadzającego do 2. roku.....	22
Runda 5.....	23
Runda 6.....	25
Runda 7.....	29
Runda 8.....	31
ROK 3.....	33
Scenariusz komiksu wprowadzającego do 3. roku.....	33

Runda 9.....	33
Runda 10.....	37
Runda 11.....	40
Runda 12.....	42
ROK 4.....	44
Scenariusz komiksu wprowadzającego do 4. roku.....	44
Runda 13.....	44
Runda 14.....	47
Runda 15.....	49
Runda 16.....	51
Scenariusz komiksu – zakończenie.....	52

Wstęp

Scenariusz gry, obok Instrukcji dla nauczyciela, jest podstawowym dokumentem z którego nauczyciel może uzyskać informacje o grze. Przed rozpoczęciem zajęć z uczniami, nauczyciel powinien dokładnie zapoznać się z systemem gry korzystając z ww. dokumentów oraz rozgrywając grę co najmniej raz w każdej lokalizacji.

W scenariuszu zaprezentowany jest tytuł gry, high concept, krótki opis gry, podstawowe założenia metodologiczne, cel rozgrywki oraz opis poszczególnych rund.

Opis rundy ma ustaloną strukturę i obejmuje analizę rundy poprzedniej, krótki opis rundy, listę nowych decyzji, eventy z danej rundy oraz zakończenie rundy.

Scenariusz gry stanowi dokument źródłowy dla modelu matematycznego i zawiera jego wybrane element. Więcej informacji, dotyczących modelu matematycznego, zostanie przedstawionych w Instrukcji dla nauczyciela.

Tytuł gry

Hotel Stars

High Concept

„Ty i Twoi koledzy postanawiacie założyć własny biznes. Wspólnie podejmujecie decyzję o prowadzeniu hotelu. Udało się Wam zdobyć fundusze z Unii Europejskiej na rozpoczęcie działalności wraz z bezpłatnymi usługami doradczymi w pierwszym roku istnienia firmy. Macie 4 lata na zdobycie doświadczeń biznesowych i rozkręcenie biznesu. Powodzenia!”

Krótki opis

Gra Hotel Stars jest symulacyjną grą edukacyjną, która umożliwi uczniom szkół ponadgimnazjalnych wcielenie się w rolę przedsiębiorców prowadzących własny hotel.

Hotel jest zlokalizowany w mieście Pekunia. Ze względu na położenie geograficzne i politykę nowych władz lokalnych, miasto ma duże szanse na uzyskanie statusu centrum turystycznego.

Na początku rozgrywki gracz podejmuje decyzję o lokalizacji hotelu; może wybrać centrum, śródmieście bądź przedmieścia Pekunii. Wybór lokalizacji ma istotny wpływ na popyt oraz koszty związane z prowadzeniem działalności.

W trakcie rozgrywki gracz podejmuje decyzje inwestycyjne (zakup nowych pokoi), kosztowe (np. wzbogacenie oferty o usługi dodatkowe), decyzje marketingowe, decyzje związane z zatrudnieniem pracowników, decyzje finansowe (kredyt, lokata) oraz decyzje z obszaru społecznej odpowiedzialności biznesu.

W grze występują trzy rodzaje raportów, które pozwalają uczniom ocenić skutki finansowe i operacyjne podjętych decyzji. Dodatkowym źródłem informacji dla ucznia są: lokalna gazeta, emaile oraz Wirtualny Doradca.

Rozgrywka składa się z 16 rund decyzyjnych. Każda runda decyzyjna odpowiada jednemu kwartałowi.

Gra może być rozgrywana jednoosobowo lub w małych grupach uczniowskich po 2-3 osoby. Liczba osób/zespołów biorących udział w jednej grze jest nieograniczona.

Wybrane założenia metodologiczne

Gra symulacyjna Hotel Stars jest zbudowana według metodologii rozwoju przepływu doświadczenia Michaiła Csikszentmihalyia. Wraz z rozwojem gry i nabywaniem wiedzy i umiejętności, wzrasta stopień trudności gry i liczba decyzji do podjęcia.

Zgodnie z teorią Abta i Klabbersa, w celu uproszczenia rozgrywki, wiele elementów gry symulacyjnej podlega odrealnieniu (budynek hotelu jest wirtualnie nieskończony, w grze pojawia się Wirtualny Doradca z Unii Europejskiej, wiele decyzji opiera się na zamkniętej liście wyboru). Odrealnieniu podlega także czas (np. wyposażenie pokoi jest dostępne natychmiast po jego zakupie). Odrealnienie umożliwia obniżenie poczucia niepewności wynikającej z kompleksowości gry przy jednoczesnym zachowaniu stabilności praw ekonomicznych.

Cel rozgrywki

Celem gracza jest zajęcie jak najwyższej pozycji w rankingu zespołów. Aby to osiągnąć gracz musi maksymalizować **wynik firmy**, który jest iloczynem wyniku ekonomicznego firmy, wskaźnika satysfakcji interesariuszy oraz wskaźnika zrównoważonego rozwoju.

Wynik ekonomiczny firmy jest uzależniony od wskaźnika efektywności krótkoterminowej (wyniku finansowego za ostatni kwartał), wskaźnika efektywności długoterminowej (wartość majątku firmy wyrażonego wartością jednego udziału) oraz poziomu zadłużenia.

Wskaźnik satysfakcji interesariuszy to iloczyn wskaźników satysfakcji konsumenta oraz pracowników.

Wskaźnik satysfakcji konsumenta jest mierzony jako średnia satysfakcja konsumenta za ostatnie 4 kwartały.

Wskaźnik satysfakcji pracowników jest mierzony za pomocą średniego wskaźnika satysfakcji pracowników za ostatnie 4 kwartały.

Wskaźnik zrównoważonego rozwoju to iloczyn wskaźnika ekologicznego biznesu oraz wskaźnika społecznie odpowiedzialnego biznesu.

Wskaźnik ekologiczności biznesu odpowiada wielkości inwestycji w ekologię.

Wskaźnik społecznie odpowiedzialnego biznesu jest uzależniony od poziomu satysfakcji pracowników oraz inwestycji użytecznych społecznie.

Ranking jest widoczny dla graczy od 7 rundy decyzyjnej. Do momentu pojawienia się rankingu uczniowie powinni dążyć do maksymalizacji wskaźników ekonomicznych.

W trakcie całej rozgrywki najistotniejszym z punktu widzenia pozycji w rankingu jest **wynik ekonomiczny firmy**.

Przed rozpoczęciem gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki przez uczniów, nauczyciel musi stworzyć nową grę w panelu nauczyciela przypisując do niej zespoły uczniowskie. Szczegółowa instrukcja tworzenia nowej gry znajduje się w Instrukcji dla nauczyciela.

Tworząc nową grę nauczyciel ma możliwość modyfikowania niektórych parametrów modelu matematycznego decydując o:

- a) zastosowaniu *efektu pamięci*. *Efekt pamięci* powoduje, że na bieżące wyniki osiągnięte przez wirtualne przedsiębiorstwo wpływają (poza bieżącym stanem decyzji) decyzje podejmowane w poprzednich rundach. W konsekwencji trudniejsze jest naprawienie błędnych decyzji podejmowanych w przeszłości i mniej przejrzyste są relacje między podejmowanymi decyzjami a bieżącymi wynikami. Jednocześnie rozgrywka jest bardziej zbliżona do rzeczywistości.
- b) Wysokości wynagrodzenia minimalnego obowiązującego w grze.
- c) Przyznaniu lub odebraniu uczniom środków pieniężnych. Decydując się na zmianę stanu konta graczy, nauczyciel powinien przedstawić uczniom krótki opis sytuacji, która do tego doprowadziła. W przypadku odebrania środków może to być: kontrola finansowa, kradzież, klęska żywiołowa, konieczność zwrotu dofinansowania z Unii Europejskiej, konieczność wykupienia dodatkowego ubezpieczenia; w przypadku dopłat – zwrot nadpłaconego podatku, współfinansowanie tworzenia nowych miejsc pracy w ramach ustawy anty kryzysowej itp. Po przyznaniu kary lub dopłaty nauczyciel powinien poprosić wszystkie zespoły o zaktualizowanie danych w grze poprzez przyciśnięcie klawisza „F5” lub jakiegokolwiek zakładki w grze.

ROK 1

Scenariusz komiksu wprowadzającego do 1. roku

LO w Pekunii. Szkolny korytarz. Na ścianie wisi plakat projektu UE zachęcający licealistów do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej. Cztery osoby (może być więcej) przyglądają się plakatowi i głośno czytają:

A: Nieźle! Wystarczy, że będziemy mieli dobry pomysł na firmę a dostaniemy kasę na jej rozkręcenie oraz wsparcie od doradcy do spraw funduszy unijnych! To, co? Kto pisze się na wspólny biznes?

B, C, D: Ja! Ja! No i ja też!

A: Ok, jutro jest spotkanie z koordynatorem projektu. Chodźmy tam razem i osobiście dopytajmy się o wszystkie szczegóły.

Sala gimnastyczna/aula. Wystąpienie doradcy. Widok zza pleców z ostatniego/środkowego rzędu. W środku kadru postaci A, B, C i D słuchają w skupieniu. Wszyscy siedzący wokół nich śpią :)

A: Kurcze, to nie będzie łatwe zadanie. *(skupiony)*

B: Ja nic z tego nie kumam. *(załamany)*

C: Czy on powiedział, że wszyscy będą mieli Audi? *(zdziwiony)*

D: Audyt, głąbie! Nie wiem co to, ale na pewno nie samochód. *(wkurzony)*

A: Cicho! Wygląda na to, że to już koniec. Musimy go dorwać i z nim pogadać zanim wyjdzie z sali.

Rozmowa z koordynatorem (gdzieś na sali albo np. w szkolnym bufecie) dobiega końca.

Koordinator/doradca: ...natomiast wszystkie zaakceptowane pomysły na własną działalność gospodarczą dostaną, oprócz pieniędzy, roczne wsparcie doradcze. Osobiście będę przyglądał się i pomagał Wam i Waszym kolegom. Macie jeszcze jakieś pytania?

A: Nie, chyba już wszystko wiemy.

Koordinator: W takim razie czekam na wasze zgłoszenie. A tak przy okazji – możecie zdradzić jaki macie pomysł na biznes?

A: Hotel. Chcemy dostarczyć najlepsze miejsce noclegowe w całej Pekunii! Brak dobrego hotelu to spory problem w naszym mieście. W ubiegłe wakacje pracowaliśmy dorywczo w niemieckich hotelach, więc wiemy, co to luksus doradco.

Koordinator: Super pomysł. Trzymam za was kciuki. Mam nadzieję, że kiedyś będę mógł sprawdzić jak sobie poradziście!

Runda 1

○ **Opis rundy**

Początek gry stanowi wprowadzenie w formie komiksu (scenariusz komiksu – patrz powyżej). Komiks pojawia się na początku każdego roku gry oraz po jego zakończeniu.

Następnie gracz jest zaznajamiany z interfejsem gry. W centralnej części głównego ekranu gry znajduje się mapa miasta w rzucie izometrycznym. W grze będą dostępne dwa rodzaje mapy: interaktywna i statyczna (zapewniająca płynność rozgrywki przy niskich wymagach sprzętowych).

Po lewej stronie ekranu umieszczone są zakładki związane z:

- zarządzaniem hotelem (zakładka Hotel),
- finansowaniem zewnętrznym (zakładka Bank),
- decyzjami władz samorządowych mającymi wpływ na działalność hotelu (zakładka Ratusz),
- marketingiem (zakładka Agencja Reklamy),
- polityką zatrudnienia (Urząd Pracy).

Po kliknięciu na zakładkę otwiera się okno decyzyjne. Aktywowanie nowych pól decyzyjnych sygnalizowane jest za pomocą ikony „wykrzyknik”.

W pasku na dole ekranu zlokalizowane są bieżące informacje o wyniku firmy, stanie gotówki, popycie oraz liczbie posiadanych przez gracza pokoi i liczbie „pokoi w budowie”. W

późniejszym etapie do dolnego paska dodawana jest aktualna pozycja w rankingu zespołów uczniowskich.

Po prawej stronie znajduje się:

- zakładka z wiadomościami,
- zakładka „Log”, w której spisane są decyzje podjęte przez gracza,
- zakładka raporty zawierająca Raport Finansowy, Książkę Wpływów i Wyptywów, Raport Operacyjny oraz Ranking.

Na początku gry gracz podejmuje decyzję dotyczącą nazwy hotelu oraz wybiera logotyp swojego przedsiębiorstwa. Następnie decyduje o zakupie badań marketingowych.

Wirtualny Doradca przeprowadza gracza przez okno decyzyjne w zakładce Hotel (tu podejmowane są podstawowe decyzje dotyczące hotelu) oraz informuje gdzie podejmowane są decyzje inwestycyjne (decyzje o zakupie nowych pokoi).

Po podjęciu przez ucznia decyzji inwestycyjnych, Wirtualny Doradca prezentuje podstawowe elementy interfejsu gracza.

Wirtualny Doradca może być zwizualizowany podobnie jak spinacz w MS Office. Będzie on pojawiał się na ekranie głównym w celu wytłumaczenia nowych funkcjonalności i obszarów decyzyjnych w grze. Informacje przekazywane przez doradcę zostaną uzupełnione bądź rozwinięte w Instrukcji gracza.

Gracz powiadamiany jest również o działaniach błędnych bądź niemożliwych. Ponadto w pierwszym i drugim roku działalności Wirtualny Doradca zwraca uwagę na nowe elementy pojawiające się w scenariuszu gry.

○ **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Pojawia się kreator marki z wyborem:

- a) nazwy,
- b) logo (do wyboru jest kilka podstawowych wzorów, dodatkowo istnieje możliwość wczytania własnego pliku graficznego).

Wprowadzeniem do kreatora logotypu są przedstawiane przez Wirtualnego Doradcę podstawowe informacje dotyczące systemu identyfikacji wizualnej i marki przedsiębiorstwa.

Decyzja 2

Zakup badań marketingowych. Pierwsze z oferowanych badań zawiera informacje związane z prognozami popytowymi w poszczególnych rejonach miasta. Na podstawie otrzymanych wyników badań, gracze decydują o lokalizacji planowanego przedsięwzięcia.

Decyzja 3

Wybór lokalizacji hotelu w jednym z trzech rejonów miasta: centrum, śródmieście, przedmieścia. Gracz za pomocą kursora wybiera rejon, w którym chciałby rozpocząć działalność. Lokalizację nie można zmienić w kolejnych rundach.

Decyzja 4

Decyzja dotycząca liczby pokoi. Gracze wybierają, ile pokoi chcą kupić w zajmowanym budynku (liczba pokoi, którą uczniowie mogą kupić stanowi wielokrotność liczby 5).

Proces inwestycyjny i dezinwestycyjny

Gra daje możliwość zakupu nowych pokoi i przez to rozwijania własnego hotelu. Pokoje zakupione przez gracza w rundzie nr 1 będą dostępne dla gości od początku rundy nr 2 (w trakcie rundy nr 1 będą miały status „pokoi w budowie”). Konsekwentnie dopiero na początku drugiej rundy uczeń będzie mógł określić cenę za wynajem pokoi zakupionych w rundzie nr 1 i zacząć czerpać z nich przychody.

Uczeń może kupować nowe pokoje w każdej z rund o ile dysponuje wystarczającymi środkami finansowymi. Pokoje kupione w późniejszych rundach są (analogicznie do tych zakupionych w rundzie nr 1) dostępne dla gości hotelowych z przesunięciem jednej rundy.

Jednostkowa cena pokoju zmienia się w zależności od liczby pokoi, które zamierzamy zakupić jednorazowo. Im więcej pokoi kupujemy tym niższa jest ich cena jednostkowa.

Maksymalna liczba pokoi, które można zakupić w jednej rundzie wynosi 100.

Sprzedaż pokoi

Uczeń ma możliwość sprzedaży wcześniej zakupionych pokoi. Cena sprzedaży jest znacznie niższa od ceny zakupu.

- **Eventy**

Event 1

Dofinansowania z Unii Europejskiej na rozpoczęcie i rozwój działalności gospodarczej. Wirtualny Doradca wyjaśnia zasady wypłaty dotacji (4 transze po 75 000 PLN w ciągu pierwszego roku).

- **Zakończenie rundy**

Gracz po zapoznaniu się z obsługą i zasadami gry będzie musiał podjąć pierwsze decyzje, które wpłyną na rozpoczętą przez niego wirtualną działalność biznesową. Po wyborze lokalizacji – przy którym uczeń powinien uwzględnić wyniki badań marketingowych – gracz podejmie decyzję dotyczącą liczby oferowanych pokoi.

Runda 2

o Analiza rundy poprzedniej

W rundzie nr 1 uczniowie zostali wprowadzeni w świat gry. Zajęli się personalizacją swojej firmy, wybrali jej lokalizację i początkową wielkość hotelu (liczbę pokoi). Kluczowe znaczenie miały kupione przez uczniów badania marketingowe, które pozwoliły im określić prognozy popytowe w różnych rejonach miasta oraz podjąć decyzję o liczbie wynajmowanych pokoi.

W drugiej rundzie gracz korzystając z dostępnych w grze raportów (Raportu Finansowego, Książki Wpływów i Wypływów, Raportu Operacyjnego) ma możliwość zapoznania się z efektami finansowymi i operacyjnymi decyzji podjętych w pierwszej rundzie. Raporty powinny stanowić dla gracza podstawowy instrument analizy efektywności podejmowanych decyzji także w kolejnych rundach.

o Charakterystyka raportów dostępnych w grze

Raport Finansowy

Raport ten jest odpowiednikiem rachunku zysków i strat i informuje o zyskach osiągniętych przez gracza we wszystkich rozegranych rundach. Należy podkreślić, że raport ten jest nieznacznie zmodyfikowany w stosunku do wzoru przewidzianego w standardach księgowych

Zysk prezentowany w raporcie stanowi różnicę między przychodami hotelu i kosztami ponoszonymi w związku z prowadzoną działalnością.

Szczegółowa struktura Raportu Finansowego jest przedstawiona w załączniku do scenariusza gry.

Książka Wpływów i Wyptywów

Książka zawiera informacje dotyczące dodatnich i ujemnych przepływów środków pieniężnych oraz stanu gotówki.

Szczegółowa struktura Książki Wpływów i Wyptywów jest przedstawiona w załączniku do scenariusza gry.

Raport Operacyjny

Raport Operacyjny zawiera informacje dotyczące jakości świadczonych usług, poziomu zadowolenia klienta i pracowników, stanu zatrudnienia, skuteczności marketingu oraz podstawowe informacje o firmie (wartość majątku, zadłużenie, wartość udziału). Poszczególne elementy Raportu Operacyjnego są aktywowane wraz z rozwojem gry.

Szczegółowa struktura Raportu Operacyjnego jest przedstawiona w załączniku do scenariusza gry.

o Opis rundy

Runda ta jest pierwszą rundą stricte decyzyjną. Wprowadzone zostaną kluczowe obszary decyzyjne, które będą dostępne przez resztę gry (np. decyzja dotycząca ceny za dobę hotelową czy podstawowe decyzje kosztowe).

o Nowe decyzje

Decyzja 1

Decyzja dotycząca zakupu wyposażenia pokoi hotelowych. Gracz może wybrać jedną z trzech możliwości:

- a) **wyposażenie podstawowe** (łóżko, stół, krzesło, szafa) – atrakcyjne dla klientów o niskim dochodzie. Ten rodzaj wyposażenia dobrze komponuje się z dużą liczbą pokoi. Wybierając wyposażenie podstawowe, uczeń powinien oferować usługi hotelarskie po relatywnie niskiej cenie i dążyć do maksymalizacji liczby pokoi.
- b) **Średni standard wyposażenia** – atrakcyjne dla klientów o średnich dochodach.
- c) **Wysoki standard wyposażenia** – atrakcyjniejsze dla zamożniejszych klientów. Grupa ta jest mniej liczna, ale będzie w stanie zaakceptować wyższą cenę oferty. Wybór wyposażenia o wysokim standardzie – ze względu na wysoki koszt - ogranicza możliwość zakupu dużej liczby pokoi.

Należy zwrócić uwagę na to, że wybór wyposażenia dotyczy nie tylko wszystkich istniejących pokoi, ale również pokoi, które będą kupowane przez gracza w następnych rundach. Przyjęto założenie, że wyposażenie wszystkich pokoi danego typu jest jednolite (w grze występują dwa typy pokoi: Standard i w późniejszych rundach Delux).

Gracz może podjąć decyzję o zmianie rodzaju wyposażenia; dotyczy to zarówno wyposażenia o wyższym jak i niższym standardzie. Przy zmianie wyposażenia na wyższy standard będzie musiał dokonać dopłaty (zmiana standardu dotyczy wszystkich istniejących pokoi). Przy zmianie wyposażenia na niższy standard otrzyma zwrot pieniędzy w związku ze sprzedażą bardziej luksusowego wyposażenia. Należy podkreślić, że zwrot ten pokrywa tylko w niewielkiej części różnicę wartości między poszczególnymi rodzajami wyposażenia.

Decyzja 2

Decyzja dotycząca ceny wynajmu pokoi typu Standard. Cena wynajmu może być zmieniana przez gracza w każdej rundzie.

Decyzja 3

Gracz podejmuje decyzję związaną z wydatkami na sprzątnięcie i pranie w hotelu. W związku z podjętą decyzją gracz powinien zweryfikować oferowaną przez siebie cenę doby hotelowej i

zdecydować czy należy ją podnieść. Usługa będzie świadczona na zasadzie outsourcingu, czyli zostanie powierzona podwykonawcom.

Decyzja 4

Decyzja dotycząca uruchomienia strony internetowej i kreowania wizerunku hotelu w internecie. Strona pełni funkcję marketingową a gracz będzie miał wpływ na wybór pakietu usług reklamowych w internecie.

- a) **Pakiet podstawowy:** strona internetowa z podstawowymi informacjami na temat hotelu: adres, cennik, kilka zdjęć. Skromna szata graficzna. Stronę trudno jest znaleźć przez wyszukiwarke.
- b) **Pakiet rozszerzony:** pakiet podstawowy + pozycjonowanie w wynikach wyszukiwarki internetowej; łatwiejsze odnajdywanie strony przez klientów.
- c) **Pakiet profesjonalny:** zawartość poprzednich pakietów + budowa i obsługa informacji dotyczących usług i działalności hotelu za pomocą mediów społecznościowych.

Decyzja 5

Decyzja dotycząca sponsorowania festiwalu filmowego, który odbywa się w mieście.

○ Eventy

Event 1

Z lokalnej gazety „Głos Pekunii” gracz otrzymuje informację na temat przygotowań do festiwalu filmowego. Ratusz, który jest współorganizatorem, oferuje hotelowi możliwość sponsorowania festiwalu. Goście i uczestnicy wydarzenia będą korzystać w pierwszej kolejności z usług hoteli – sponsorów. Wydarzenie to znacząco wpłynie na popyt w najbliższym okresie.

○ **Zakończenie rundy**

Runda ta ma na celu wyznaczenie ceny za dobę hotelową oraz podjęcie pierwszych decyzji kosztowych.

Dzięki podjętym decyzjom, gracz zapozna się z podstawowymi metodami wpływania na popyt (cena, jakość oferowanych usług).

W związku z eventem, o którym informacja zostanie umieszczona w „Głosie Pekunii”, wyrabiany jest nawyk systematycznego śledzenia zawartych w gazecie informacji oraz reagowania na wydarzenia zachodzące w otoczeniu biznesu.

Runda 3

○ **Analiza rundy poprzedniej**

W tej rundzie w raportach dostępnych dla gracza pojawiają się po raz pierwszy informacje o przychodach z działalności hotelu. Na podstawie tych informacji uczniowie powinni przeprowadzić pogłębioną analizę skutków finansowych podejmowanych decyzji.

○ **Opis rundy**

W rundzie nr 3 gracz ma możliwość wykupienia drugiego badania marketingowego. Dotyczy ono charakterystyki usług podstawowych, o które gracz może wzbogacić swoją ofertę.

Uczeń, na podstawie wyników, które osiągnął w rundzie nr 2, powinien podjąć decyzję dotyczącą ceny doby hotelowej oraz podjąć decyzję dotyczącą kolejnych zakupów pokoi.

○ Nowe Decyzje

Decyzja 1

Agencja reklamowa oferuje kolejne badania marketingowe. Dzięki nim, gracz dowiaduje się w jaki sposób dodatkowe usługi oddziałują na popyt.

Decyzja 2

Decyzja dotycząca sfinansowania dodatkowych usług oferowanych klientom hotelu. Usługi te są elementem oferty i wpływają na popyt. Podobnie jak przy decyzji dotyczącej strony internetowej gracz będzie wybierał zakres oferty usługowej:

- usługa telefonicznego budzenia klientów na żądanie,
- usługa zamawiania taksówki,
- usługa przechowywania wartościowych rzeczy w sejfie,
- usługa rezerwacji pokoi przez internet.

○ Eventy

Event 1

W gazecie „Głos Pekunii” ukaże się informacja o wzroście cen wody. Podwyżka jest związana z ukończeniem remontu kanalizacji w mieście i wynosi 10%.

○ Zakończenie

Gracz powinien na nowo zoptymalizować koszty generowane przez hotel, ze względu na pojawienie się nowych kategorii kosztowych.

W rundzie trzeciej dochodzi do niezależnej od gracza zmiany kosztów prowadzenia działalności (zwiększa się koszt ceny jednego z mediów). Uczeń powinien uwzględnić to wydarzenie w swojej polityce cenowej.

Runda 4

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Gracze powinni zastanowić się wspólnie z nauczycielem czy wiadomość, o wzroście kosztów prowadzenia działalności, znalazła odzwierciedlenie w zwiększeniu ceny pokoi.

Gracze analizują również czy ewentualnemu wyborowi dodatkowych usług świadczonych w hotelu towarzyszyło dopasowanie ceny oraz czy w decyzji cenowej uwzględniony został możliwy spadek popytu związany z zakończeniem festiwalu filmowego.

Analizie powinien podlegać również wpływ promocji na popyt a przez to na wartość sprzedanych usług.

○ **Opis Rundy**

Runda nr 4 to ostatnia runda, w której gracz otrzymuje dofinansowanie ze środków unijnych. Od przyszłej rundy źródłem finansowania będą wyłącznie przychody z działalności oraz kredyt bankowy. Aby go otrzymać, konieczne będzie zamknięcie pierwszego roku z dobrym wynikiem finansowym.

○ **Nowe Decyzje**

Decyzja 1

Ustalenie kosztu jednego zestawu śniadaniowego (patrz Event poniżej).

Decyzja 2

Decyzja dotycząca wyboru formy promocji hotelu. Gracz poznaje „niskobudżetowe” formy reklamy. Będą to tradycyjne metody marketingowe; drukowane w czerni i bieli i odbijane na ksero ulotki oraz plakaty, samodzielnie kolportowane przez właścicieli hotelu. Omawiana forma promocji cechuje się małym zasięgiem, ale jednocześnie daje szansę na szybkie dotarcie do potencjalnych klientów.

Decyzję o kolportażu ulotek i plakatów jest automatycznie dezaktywowana w rundzie 6, w związku z pojawieniem się możliwość promocji hotelu z wykorzystaniem reklamy lokalnej i regionalnej.

o Eventy

Event 1

Uczniowie uzyskują informację, że klienci ich hotelu wspominają o potrzebie uzupełnienia bieżącej oferty hotelu o śniadania, które są standardem w innych hotelach. Gracze chcąc poprawić swoją ofertę powinni uwzględnić koszty przygotowania śniadania dla gości. Śniadania będą dostarczane przez firmę cateringową w liczbie dostosowanej do liczby wynajętych pokoi. Podnoszenie standardu oferowanych usług pozytywnie wpłynie na odbiór hotelu przez klientów, jednocześnie zwiększając koszty prowadzenia działalności.

o Zakończenie

Runda 4 stanowi zamknięcie pierwszego etapu zarządzania wirtualnym hotelem. Etap ten wiązał się z tworzeniem biznesu i podjęciem pierwszych strategicznych decyzji dotyczących lokalizacji, jakości oferowanych usług, wielkości inwestycji.

ROK 2

Scenariusz komiksu wprowadzającego do 2. roku

Spotkanie w sali konferencyjnej. Przy stole siedzi 3 uczniów i doradca. Czwarta osoba stoi obok ekranu/tablicy/flipcharta i prezentuje jakieś dane.

D: ...i tak właśnie wyglądają wyniki finansowe naszej firmy po pierwszym roku. Cokolwiek myślicie – to dopiero początek!

Koordinator: To prawda. Muszę powiedzieć, że poradziliście sobie całkiem nieźle! Niestety od najbliższego roku nie będziecie już otrzymywać dotacji. Mam nadzieję, że potrafcie już umiejętnie zarządzać hotelem i dodatkowe wsparcie finansowe nie będzie Wam tak bardzo potrzebne.

A: Jasne! Mamy też plan awaryjny – przecież w Pekunii mamy kilka banków. Sprawdziliście ich ofertę jak ustaliliśmy ostatnio?

B: Tak, Bank Pewniak oferuje najlepsze warunki dla młodych przedsiębiorstw.

C: W razie potrzeby możemy wziąć kredyt!

D: A gdy wszystko będzie szło po naszej myśli i odłożymy trochę środków, to zawsze możemy skorzystać z lokaty.

Koordinator: Świetnie. Widzę, że odrobiliście zadanie domowe i już nie będę Wam tak bardzo potrzebny.

A: Mam jeszcze jedno pytanie: co to jest Społeczna Odpowiedzialność Biznesu?

Koordinator: W skrócie – jest to dbanie o pozytywny wizerunek firmy poprzez wspieranie interesów społecznych i dbanie o środowisko. Pamiętajcie o tym a być może osoby szukające noclegu chętniej będą wybierać wasz hotel.

C: Ale to jest tak, że musimy dbać o ekologię, czy mamy tylko mówić, że dbamy?

D: Ekologie! Z kim ja pracuję... No i oczywiście, że naprawdę musimy mieć wpływ na otoczenie! Wtedy klienci na pewno docenią nasze starania. Ściemnianie jest nieopłacalne w dłuższej perspektywie.

C: Nie kumam...

Runda 5

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Gracz analizuje wyniki osiągnięte w rundzie czwartej. W swojej analizie powinien uwzględnić, to, że część jego przychodów stanowiła dotacja, której nie otrzyma w bieżącym kwartale.

○ **Opis Rundy**

W rundzie nr 5 aktywowany zostaje bank. Podstawowe funkcje banku (kredyty oraz lokata) wyjaśni Wirtualny Doradca. Gracz dowie się, że usługi oferowane przez bank umożliwią ekspansję biznesu.

Z pojawieniem się finansowania zewnętrznego oferowanego przez bank związanych będzie kilka nowych strategicznych decyzji. Od rundy nr 5 gracz może rozpocząć rozbudowę swojego hotelu na dużą skalę. W budynku hotelu zostanie aktywowana możliwość tworzenia nowego typu pokoi – pokoi Delux. Od tej rundy gracz będzie mógł stworzyć zarówno pokoje Standard jak i Delux.

Pokoje Delux są droższe od pokoi Standard, charakteryzują się większym zużyciem mediów oraz podwyższonymi kosztami takich usług jak sprzątanie czy pranie.

W tej rundzie, zostaje również wprowadzona sezonowość. Popyt na usługi hotelowe będzie zróżnicowany w zależności od pory roku.

○ **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Decyzja o zaciągnięciu kredytu obrotowego.

Opis kredytu obrotowego zostanie umieszczony w zakładce Bank. Gracz uzyska informacje o oprocentowaniu kredytu obrotowego, zdolności kredytowej (czyli kwocie dostępnego kredytu). Zdolność kredytowa jest uzależniona od wartości majątku firmy pomniejszonego o stan bieżącego zadłużenia. Kwota kredytu pojawia się na koncie natychmiast po podjęciu decyzji o jego zaciągnięciu.

Odsetki od kredytu obrotowego ściągane są automatycznie z konta gracza. Natomiast decyzję dotyczącą spłaty kredytu (oraz kwoty spłaty) podejmuje gracz.

Kredyt obrotowy – w przeciwieństwie do kredytu inwestycyjnego – może być zaciągany wielokrotnie.

Decyzja 2

Decyzja o zaciągnięciu kredytu inwestycyjnego.

Informacja o oprocentowaniu tego kredytu zostanie umieszczona w tekstach w zakładce Bank. Znajdować się tam będzie również opis pozostałych warunków zaciągania kredytu. Zdolność kredytowa jest uzależniona od wartości firmy (majątku firmy pomniejszonego o stan zadłużenia). W przeciwieństwie do kredytu obrotowego przy kredycie inwestycyjnym z konta gracza ściągane są automatycznie nie tylko odsetki od kredytu, ale także raty kredytowe. Kredyt ten zaciągany jest na 20 kwartałów (nie można spłacić go wcześniej). Oznacza to, że kredyt inwestycyjny nie zostanie spłacony w całości do końca gry. Kwota kredytu pojawia się na koncie natychmiast po podjęciu decyzji o jego zaciągnięciu.

Kredyt inwestycyjny dostępny jest tylko w drugim roku gry i może być zaciągany tylko raz.

Decyzja 3

Decyzja o wpłacie pieniędzy na lokatę.

Opis warunków zakładania lokaty znajduje się w tekstach dostępnych dla gracza w zakładce Bank.

Decyzja 4

Decyzja o inwestycji w nowe pokoje typu Delux. Zmienną jest liczba nowych pokoi, którą uczeń chce udostępnić klientom.

Decyzja 5

Decyzja o zakupie badania marketingowego dotyczącego zjawiska sezonowości.

o Zakończenie rundy

Na końcu rundy gracz analizuje podjęte przez siebie decyzje. Efekty wszystkich przedsięwzięć ukierunkowanych na rozwój pojawią się dopiero w kolejnym kwartale. Jest to związane z urealnieniem tego typu inwestycji, które są zarówno kapitałochłonne jak i czasochłonne – pisaliśmy o tym w opisie rundy nr 1; zakupione w rundzie 5 pokoje będą dostępne dla klientów od początku rundy nr 6. Dlatego w tej rundzie nie są podejmowane jeszcze decyzje dotyczące ceny nowego typu pokoi.

Sugeruje się, żeby przed podjęciem decyzji o wzięciu kredytu, uczniowie przygotowali prosty biznes plan oparty na dotychczasowej wiedzy, doświadczeniach zdobytych w czasie rozgrywki oraz informacjach od Wirtualnego Doradcy związanych z nowymi możliwościami inwestycyjnymi. Ćwiczenia dotyczące planowania inwestycji stanowią element materiałów edukacyjnych.

Runda 6

o Analiza rundy poprzedniej

Rundę szóstą gracz rozpoczyna od analizy rezultatów finansowych oraz operacyjnych podjętych w rundzie piątej. Jeżeli zespół zdecydował się na wzięcie kredytu, to w Raporcie Finansowym za poprzedni kwartał pojawiła się nowa pozycja kosztowa związana z kosztami finansowania zewnętrznego. Na ekranie pojawiają się odrębne pozycje kosztowe dla pokoi typu Delux (jeśli zostały stworzone). Gracz analizuje jak jego decyzje dotyczące inwestycji wpłynęły na płynność finansową hotelu. Ustala się, w jakim stopniu odsetki lub/oraz raty obciążają jego budżet.

o Opis rundy

W tej rundzie aktywowane są dwie zakładki w agencji reklamy: reklama lokalna oraz reklama regionalna.

Reklama w mediach lokalnych wiąże się z niewielkim nakładem finansowym, lecz jej zasięg jest ograniczony do kilku sąsiadujących miejscowości.

Reklama w mediach regionalnych ma znacznie szerszy zasięg, jednak wiąże się z większym kosztem.

W momencie pojawienia się w grze reklamy lokalnej i regionalnej automatycznie dezaktywowana jest możliwość kolportażu ulotek i plakatów (które stanowią element promocji własnej).

Dodatkowo w agencji pojawi się możliwość zakupu nowych badań marketingowych.

Runda ta będzie pierwszą, w której gracz zapozna się z zagadnieniami społecznej odpowiedzialności biznesu. Zespoły uczniowskie będą miały możliwość finansowania akcji sadzenia drzew oraz współfinansowania inwestycji Ratusza polegającej na budowie wyciągu narciarskiego. Hotele, które będą wspierać finansowo inwestycję Ratusza będą mogły wykupić karnety na wyciąg narciarski dla gości swoich hoteli po preferencyjnych cenach

(możliwość wykupienia karnetów będzie aktywowana w zakładce Hotel w „usługach podstawowych”).

Zaangażowanie w działalność społecznie użyteczną będzie miało wpływ na **Wskaźnik zrównoważonego rozwoju**, który stanowi jeden z trzech elementów rankingu.

- **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Decyzja o zakupie billboardów. Zmienną jest liczba billboardów. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują się w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 2

Decyzja o zakupie reklamy w prasie lokalnej. Zmienną jest liczba stron, na których publikowane są materiały reklamowe. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 3

Decyzja o wykupieniu reklamy w radiu lokalnym. Zmienną jest liczba trzydziestosekundowych reklam. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują się w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 4

Decyzja o wykupieniu reklamy w radiu regionalnym. Zmienną jest liczba trzydziestosekundowych reklam. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują się w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 5

Decyzja o wykupieniu reklamy w prasie regionalnej. Zmienną jest liczba stron, na których publikowane są materiały reklamowe. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują się w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 6

Decyzja o wykupieniu reklamy w telewizji regionalnej. Zmienną jest liczba minut czasu antenowego przeznaczanego na emisję reklamy. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące mechanizmu działania tej formy reklamy znajdują w zakładce Agencja Reklamy.

Decyzja 7

Ustalenie poziomu ceny za dobę hotelową w pokojach Delux.

Decyzja 8

Wybór wyposażenia dla pokoi Delux.

Decyzja 9

Ustalenie nakładów na sprzątnięcie pokoi Delux.

Decyzja 10

Ustalenie nakładów na pranie - pokoje Delux.

Decyzja 11

Decyzja dotycząca zaangażowania gracza w akcję sadzenia drzew na terenie zdewastowanym w wyniku działania elektrowni. Gracz może:

- a) nie partycypować w projekcie,
- b) pokryć 1/3 kosztów związanych z projektem,
- c) pokryć 2/3 kosztów związanych z tą inwestycją,
- d) pokryć wszystkie koszty inwestycji.

Decyzja 12

Decyzja odnośnie wsparcia pierwszej inwestycji realizowanej przez Ratusz – wyciąg narciarski.

Decyzja 13

Decyzja o zakupie badania marketingowego, które przedstawia efektywność działania mediów lokalnych oraz regionalnych.

Decyzja 14

Decyzja o zakupie badania marketingowego dotyczącego popytu na pokoje Delux.

o Zakończenie rundy

Koniec rundy wiąże się z ponownym przeanalizowaniem i zatwierdzeniem decyzji. Wzrost liczby decyzji powoduje ciągły wzrost poziomu trudności gry. Gracz stopniowo, ale z wyraźnym postępem przystosowuje się do realiów prawdziwego rynku. W rundzie nr 6 do gry wprowadzone są dwa nowe obszary decyzyjne: reklama regionalna i lokalna oraz zagadnienie społecznej odpowiedzialności biznesu.

Runda 7

o Analiza rundy poprzedniej

Gracz rozpoczyna rundę od przeanalizowania swoich wyników. Istotne jest przeanalizowanie przychodów i kosztów generowanych przez pokoje Delux – o ile zostały wybudowane. Rekomendowane jest przeanalizowanie wpływu, jaki miało nabycie określonego rodzaju reklamy na popyt a przez to przychody wirtualnych hoteli.

- **Opis rundy**

Runda nr 7 to przede wszystkim runda, w której pojawia się ranking zespołów. Sposób działania rankingu jest wyjaśniany na zajęciach z wykorzystaniem prezentacji dostępnej w ramach materiałów edukacyjnych. Schemat rankingu załączony jest do scenariusza gry.

- **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Decyzja o montażu paneli słonecznych.

Gracz, chcąc je zamontować będzie musiał partycypować w kosztach ich założenia. Podział jest następujący: 75% pokrywa gmina a 25% hotel. Inwestycji w panele słoneczne powinna towarzyszyć analiza kosztowa, ponieważ pomimo subsydiowania tej inwestycji ze środków publicznych jej koszt będzie znaczący. Z założeniem paneli będzie wiązała się korzyść finansowa, w postaci obniżenia kosztów prądu, oraz wzrost wskaźnika zrównoważonego rozwoju.

Decyzja 2

Decyzja dotycząca wsparcia drugiej inwestycji realizowanej przez Ratusz – budowy kolejki linowej na plażę Zalewu Pekuńskiego. Hotele, które będą wspierać finansowo inwestycję Ratusza będą mogły wykupić karnety na kolejkę linową dla gości swoich hoteli po preferencyjnych cenach (możliwość wykupienia karnetów będzie aktywowana w zakładce Hotel w „usługach podstawowych”).

- **Eventy**

Event 1

Mistrzostwa Europy w Piłce Siatkowej. Wydarzenie powodujące okresowy wzrost popytu na usługi hotelarskie.

○ **Zakończenie rundy**

W rundzie siódmej nie zostają wprowadzone nowe obszary decyzyjne. Runda ta przeznaczona jest na optymalizację wyników finansowych hotelu (gracz widzi już pierwsze efekty finansowe inwestycji sfinansowanych z kredytu). Ponadto runda siódma promuje postawy etyczne w biznesie.

Runda 8

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Gracz analizuje wyniki pod kątem poszczególnych elementów rankingu.

○ **Opis rundy**

W rundzie ósmej gracz otrzymuje wiadomość z prośbą o wsparcie finansowe zimowiska dla podopiecznych i dowiaduje się, że od tego kwartału miasto narzuca dodatkową opłatę na usługi oferowane przez hotel (opłata klimatyczna).

- **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Gracz podejmuje decyzję dotyczącą finansowania zimowiska dla podopiecznych domu dziecka.

Decyzja 2

Decyzja dotycząca wsparcia trzeciej inwestycji realizowanej przez Ratusz – budowa pola golfowego. Hotele, które będą wspierać finansowo inwestycję Ratusza, będą mogły wykupić bilety wstępu na pole golfowe dla gości swoich hoteli po preferencyjnych cenach (możliwość wykupienia biletów będzie aktywowana w zakładce Hotel w „usługach podstawowych”).

- **Eventy**

Event 1

W Pekunii zostaje wprowadzona opłata klimatyczna w wysokości 2 PLN za osobonoc.

- **Zakończenie rundy**

Ze względu na dużą liczbę strategicznych decyzji, które uczniowie musieli podjąć na początku drugiego roku, w rundzie ósmej nie zostaną wprowadzone zupełnie nowe obszary decyzyjne, wymagające od ucznia dodatkowej wiedzy teoretycznej czy przeprowadzenia analiz nowych zjawisk i zależności ekonomicznych. W rundzie tej, uczeń powinien skoncentrować się na optymalizacji podstawowych elementów rankingu.

ROK 3

Scenariusz komiksu wprowadzającego do 3. roku

Kawiarnia/restauracja. A, B, C i D siedzą w łoży lub przy stoliku. Na stole kawki i soczki. A i B czytają gazetę. C coś skrobie na kartkach. D gapi się w sufit.

A: Wyrwidęby Pekunia znowu zremisowały w ostatnim meczu! Jak tak dalej pójdzie to nigdy nie wyjdziemy z trzeciej ligi. Przecież tak im dobrze idzie na treningach...

D: Daj spokój, przecież oni grają jakby byli wystrugani z drewna! Mamy w Pekunii dobrą drużynę bobsleistów, ciekawe czemu im nie kibicujesz?!

B: Nie prowokuj go, dobrze wiesz jakim jest fanem tej drużyny. Słuchajcie – nasz hotel działa już dwa lata, może najwyższy czas pomyśleć o zatrudnieniu własnych pracowników?

C: To prawda, outsourcing nie zawsze jest najlepszym rozwiązaniem. Podobno nastąpiły jakieś zmiany w Urzędzie Pracy. Przejdźmy się tam jeszcze dziś i zapoznajmy się z możliwościami zatrudnienia własnej obsługi hotelu, takiej z prawdziwego zdarzenia!

(wstają)

D: Tak! Ostatnio oglądałem film o takim boju hotelowym, wiecie, chłopak, który pomaga gościom w różnych sprawach. Koniecznie musimy zatrudnić kogoś takiego.

Runda 9

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Gracz powinien wraz z nauczycielem przeanalizować efektywność decyzji podjętych w poprzednich rundach pod kątem 3 podstawowych elementów rankingu: wyników ekonomicznych, wskaźnika zrównoważonego rozwoju, wskaźnika satysfakcji interesariuszy.

o Opis Rundy

W rundzie 9 zostanie aktywowany budynek Urzędu Pracy.

Od tej rundy gracz będzie miał możliwość zastąpienia firmy podwykonawczej, zajmującej się sprzątnięciem pokoi hotelowych, własnymi pracownikami.

Zatrudniając swoich pracowników gracz będzie musiał określić ich liczbę i formę zatrudnienia (umowa o pracę lub umowa cywilnoprawna). Umowa o pracę będzie cechowała się większym kosztem, ale za to będzie dostarczała większą satysfakcję pracownikom, co będzie skutkowało podniesieniem poziomu obsługi hotelu.

Umowy cywilnoprawne będą generowały niższe koszty narzutów fiskalnych, ale jednocześnie będą wiązały się z niższą satysfakcją pracowników. Ponadto umowy cywilnoprawne będą pozytywnie skorelowane z fluktuacją kadry pracowniczej i konsekwentnie niższą jakością obsługi¹.

Następnie gracz będzie musiał określić wysokość wynagrodzenia podstawowego oraz wysokość premii dla swoich pracowników.

Podjmując ww. decyzje, uczeń powinien zapoznać się z informacjami dotyczącymi różnych form zatrudnienia oraz wysokości płac, które dostępne są w zakładce Urząd Pracy.

Informacje te będą dotyczyły:

- a) płacy minimalnej. W Pekunii – podobnie jak w Polsce – występuje jednolita płaca minimalna. Nie ma zróżnicowania wynagrodzenia minimalnego ze względu na rodzaj wykonywanej pracy, czy ze względu na region, w którym świadczona jest praca. Wysokość domyślnej płacy minimalnej ustawiona w grze jest zbliżona do płacy minimalnej w Polsce i podobnie jak w Polsce dotyczy ona wyłącznie pracowników zatrudnionych na umowach o pracę. Poziom płacy minimalnej może być modyfikowany przez nauczyciela w Panelu Nauczyciela. Nauczyciele będą mogli

¹ Testy przeprowadzone na grupie docelowej wykazały, że uczniowie mają problem z podjęciem decyzji dotyczącej wysokości funduszu płac dla pracowników wirtualnego hotelu. Dlatego uproszczono model zatrudnienia poprzez **zrównanie wynagrodzenia brutto z kosztem płac**. Konsekwentnie w kosztach płac nie są uwzględnione składki na ubezpieczenie społeczne pracodawcy.

dostosowywać poziom płacy minimalnej w grze do poziomu płacy minimalnej obowiązującego w Polsce. Należy podkreślić, że zwiększenie płacy minimalnej powyżej określonego poziomu spowoduje, że zatrudnienie pracowników na umowę o pracę stanie się nieopłacalne – koszty substytucyjnego outsourcingu związanego z usługą sprzątania pokoi nie będą wzrastały.

b) Płacy średniej na danym stanowisku.

o **Nowe decyzje**

Decyzje 1 i 2

Wybór form prawnych umów dla pracowników obsługi (określenie ilości umów o pracę oraz umów cywilnoprawnych).

Decyzje 3 i 4

Ustalenie wysokości płac pracowników obsługi. Zadaniem ucznia, który podjął decyzję o rezygnacji z outsourcingu będzie określenie stawek wynagrodzeń. Kluczowe znaczenie przy ustalaniu tych kwot będą miały informacje podane w Urzędzie Pracy. Poziom zadowolenia pracowników (wpływający na poziom obsługi klientów) zależy od różnicy między poziomem wynagrodzenia ustalonym przez ucznia a płacami średnimi. Ta decyzja będzie miała znaczący wpływ na późniejsze etapy prowadzenia działalności gospodarczej. Stawki płac minimalnych i średnich będą zwiększane w późniejszych rundach.

Decyzje 5 i 6

Ustalenie kwoty pieniężnej przeznaczonej na motywowanie pracowników obsługi. Kwota ta będzie ustalana jako procent wynagrodzenia podstawowego.

○ Eventy

Brak Eventów w tej rundzie.

○ Zakończenie rundy

Runda nr 9 koncentruje się na zagadnieniach związanych z zatrudnieniem. Kluczowe decyzje dotyczą zatrudnienia odpowiedniej liczby pracowników, ustalenia poziomu wynagrodzeń oraz wyboru formy prawnej zatrudnienia.

Wybrane założenia do modelu matematycznego

W tabeli poniżej przedstawiona jest liczba pokoi, która powinna przypadać na jednego pracownika w różnych lokalizacjach, dla różnych typów pokoi. Hotele o wyższym standardzie powinny stosować wyższy wskaźnik zatrudnienia.

		przedmieście	śródmieście	centrum
pokoje Standard	pokojowe	16	11	10
	inni pracownicy obsługi	25	20	17
pokoje Delux	pokojowe	10	8	7
	inni pracownicy obsługi	20	14	12
wszystkie pokoje w hotelu	pracownicy administracji	25	13	9

Powyższe dane stanowią jedynie przybliżenie optymalnych decyzji. Nauczyciel nie może ujawniać powyższych danych uczniom. Gracz powinien ustalać koszty zatrudnienia (liczbę

pracowników oraz wysokość wynagrodzenia) odnosząc się do kosztów usługi substytucyjnej – sprzątnięcia pokoi oraz informacji na temat wysokości wynagrodzenia minimalnego i średniego. Więcej informacji dotyczących modelu zatrudnienia znajduje się w Instrukcji dla nauczyciela.

Runda 10

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Uczniowie powinni skoncentrować się przede wszystkim na analizie decyzji związanych z przejściem z modelu biznesowego opartego na outsourcingu na model zakładający zatrudnianie własnych pracowników. Gracze powinni określić wpływ ww. decyzji na koszty ponoszone przez przedsiębiorstwo zarówno w dłuższym jak i krótszym okresie oraz takie czynniki jak jakość oferowanych przez hotel usług oraz wizerunek przedsiębiorstwa w kontekście zrównoważonego rozwoju biznesu. Informacje niezbędne do tej analizy znajdują się w Raporcie Finansowym oraz Raporcie Operacyjnym w zakładce „Zatrudnienie” i „Wskaźniki satysfakcji”.

○ **Opis rundy**

W kolejnej rundzie gracz będzie mógł podjąć decyzje dotyczące zatrudnienia kadry kierowniczej (pracowników administracyjnych). Należy zaznaczyć, że do tej pory gracze osobiście zajmują się administrowaniem hotelu oraz obsługą gości (praca w recepcji). Obowiązki te są pracochłonne. Zatrudniając kogoś na swoje miejsce, właściciel zwiększa możliwość efektywniejszego zarządzania firmą.

Zatrudnienie zbyt dużej ilości pracowników tego typu będzie wiązało się z kosztem nieefektywnym.

Dzięki zatrudnianiu pracowników administracyjnych właściciel zyskuje więcej czasu na takie działania jak aktywniejsza promocja, obsługa gości, zarządzanie finansami czy też zarządzanie bieżącymi problemami.

- o **Nowe decyzje**

Decyzje 1 i 2

Gracz będzie musiał zdecydować, czy chce ponieść dodatkowe koszty związane z zatrudnieniem pracowników administracyjnych, w celu efektywniejszego zarządzania firmą. Zatrudnienie pracowników administracyjnych spowoduje przesunięcie krzywej popytu w prawo, poprzez wzrost satysfakcji pracowników obsługi oraz klientów. Poziom zadowolenia pracowników wzrośnie dzięki temu, że kadra kierownicza jest zawsze dostępna w przypadku wystąpienia niestandardowych bądź problematycznych sytuacji. Dzięki temu odpowiedzialność jaka spoczywa na pracownikach obsługi jest zredukowana, a zarządzanie firmą staje się znacznie bardziej przejrzyste i zorientowane na pracowników.

Przy podejmowaniu decyzji o liczbie zatrudnionych pracowników administracyjnych gracz będzie decydował – analogicznie jak w przypadku pracowników obsługi – o formie prawnej zatrudnienia.

W przypadku umów o pracę koszty zatrudnienia, satysfakcja klientów i pracowników będą stosunkowo wyższe. W odniesieniu do umów cywilnoprawnych koszty zatrudnienia, satysfakcja klientów oraz pracowników będą niższe.

Decyzje 3 i 4

Ustalenie wysokości płac pracowników administracyjnych. Zadaniem ucznia będzie określenie stawek wynagrodzenia. Kluczowe znaczenie przy ustalaniu tych kwot będą miały informacje podane w Urzędzie Pracy. Poziom zadowolenia pracowników (wpływający na

poziom obsługi klientów) zależy od różnicy między poziomem wynagrodzenia ustalonym przez ucznia a płacami średnimi.

Decyzje 5 i 6

Ustalenie kwoty pieniężnej przeznaczonej na motywowanie pracowników administracyjnych. Kwota ta będzie określana przez gracza jako procent wynagrodzenia podstawowego.

o Eventy

Event 1

Przeprowadzona zostaje akcja rządowa „Stop umowom śmieciowym”. Przystępując do tej akcji gracz zobowiązuje się, że w jego hotelu co najmniej 70% osób będzie zatrudnionych na umowę o pracę. Udział w akcji zwiększa prestiż firmy i poziom zadowolenia pracowników. Konsekwentnie poprawia się pozycja hotelu w rankingu społecznej odpowiedzialności biznesu. Dzięki wzrostowi prestiżu, krzywa popytu zostaje przesunięta w prawo, dzięki czemu generowane są większe zyski. Jednocześnie gracz ma mniejszą możliwość kształtowania kosztów wynagrodzenia – brak spełnienia kryterium 70% zatrudnionych na umowach o pracę spowoduje znaczną utratę prestiżu wirtualnego hotelu.

Event 2

Znana kierowniczka hotelowa proponuje swoje usługi dotyczące organizacji pracy oraz motywacji niematerialnej pracowników. Jej zatrudnienie wiąże się z jednorazowym kosztem. W zamian za to, wirtualna Pani menadżer przedstawia program usprawnienia systemu pracy. Z jej inicjatywy pracownicy zostają połączeni w grupy. Dzięki temu, praca stanie się przyjemniejsza i mniej monotonna. Ponadto z czasem członkowie zespołów nauczą się lepiej ze sobą współpracować i przez to zwiększą wydajność pracy oraz satysfakcję klientów z oferowanych usług. Pani kierownik wprowadzi również program hierarchizacji pracowniczej;

39

najlepsi oraz najbardziej doświadczeni pracownicy będą stawali się przełożonymi tych mniej zasłużonych. Doprowadzi to do ułatwienia zarządzania firmą oraz zwiększenia motywacji pracowników ze względu na możliwości awansu. Uczeń ma do wyboru trzy opcje decyzyjne.

- Pierwszą będzie brak wykorzystania oferowanej usługi.
- Drugą będzie wprowadzenie podstawowego systemu motywacji niematerialnej, który będzie wiązał się z jednorazowym kosztem. Wynikiem tego będzie podniesienie satysfakcji pracowniczej, a przez to zadowolenia klientów.
- Trzecią opcją będzie wykup pełnego pakietu motywacyjno-szkoleniowego. Będzie się on wiązał z dwukrotnie wyższym kosztem niż ten w opcji poprzedniej, natomiast jego skuteczność będzie znacznie większa.

Efekt wykupienia usług konsultacyjnych jest odroczone w czasie.

○ **Zakończenie rundy**

Podczas tej rundy oprócz decyzji wprowadzonych w rundach poprzednich, uczeń może podejmować nowe, dotyczące motywowania oraz zatrudniania pracowników do zadań wcześniej wykonywanych przez ucznia/właściciela. Skutki obu powyższych decyzji będą odroczone w czasie.

Runda 11

○ **Analiza rundy poprzedniej**

Gracz powinien wraz z nauczycielem przeanalizować efektywność decyzji podjętych w poprzednich rundach pod kątem 3 podstawowych elementów rankingu: wyników ekonomicznych, wskaźnika zrównoważonego rozwoju, wskaźnika satysfakcji interesariuszy. Uczniowie powinni uwzględnić fakt, że efekty inwestycji związanych z zarządzaniem zasobami ludzkimi (usługi konsultacyjne oraz zatrudnienie pracowników administracyjnych) są odroczone w czasie.

40

- **Opis Rundy**

W rundzie jedenastej gracz będzie mógł wykupić dodatkowe usługi doradcze związane z zarządzaniem zasobami ludzkimi (zakładka Ratusz).

- **Nowe Decyzje**

Decyzja 1

Zakup usług doradczych związanych z zarządzaniem zasobami ludzkimi. Oferowane są dwie wersje usług:

Wersja 1

Przeprowadzenie szkolenia motywacyjnego na poziomie podstawowym.

Wersja 2

Przeprowadzenie szkolenia motywacyjnego na poziomie zaawansowanym oraz doradztwo w zakresie restrukturyzacji systemu zatrudnienia.

Decyzja 2

Decyzja o przystąpieniu do akcji charytatywnej organizowanej przez władze miasta.

- **Eventy**

Event 1

Decyzją parlamentu została uchwalona ustawa podnosząca poziom płacy minimalnej o 10%. Podniesieniu płacy minimalnej towarzyszy wzrost płacy średniej. Konsekwentnie zmianie ulega poziom satysfakcji pracowników z oferowanych im pensji.

Event 2

Uczestnictwo w zbiórce charytatywnej organizowanej przez władze Pekunii.

Runda 12

○ **Analiza rundy poprzedniej**

W poprzedniej rundzie nastąpiła podwyżka płacy minimalnej. Gracz powinien przeanalizować, w jaki sposób i z jakim skutkiem przystosował swoją politykę cenową oraz kosztową (zmiany w kosztach zatrudnienia) do zmian w otoczeniu zewnętrznym firmy.

Dodatkowo uczniowie powinni przeanalizować skutki pozostałych decyzji, podjętych w poprzedniej rundzie na ich pozycję w rankingu.

○ **Opis rundy**

W tej rundzie do poprzednich opcji decyzyjnych dojdzie możliwość uczestnictwa w akcjach promujących hotel poprzez kreowanie jego wizerunku, jako biznesu odpowiedzialnego społecznie (budowa pralni ekologicznej oraz podjazdu dla osób niepełnosprawnych).

Ze względu na to, że na obecnym etapie uczniowie posiadają już bardzo dużo możliwości decyzyjnych, w rundzie nr 12 nie zostają wprowadzone nowe obszary decyzyjne.

○ **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Budowa podjazdu dla osób niepełnosprawnych. Koszt tej inwestycji będzie zależał od wielkości hotelu. Budowa podjazdu dla osób niepełnosprawnych skutkuje podniesieniem

popytu oraz satysfakcji klientów. Ponadto powoduje wzrost w rankingu społecznej odpowiedzialności biznesu.

Decyzja 2

Inwestycja w pralnię ekologiczną oraz sortowanie śmieci. Inwestycja wiąże się z kosztem jednorazowym oraz generuje koszty kwartalne. Obie pozycje kosztowe uczeń będzie mógł przeanalizować w Raporcie Finansowym w zakładce „Koszty Modernizacji Hotelu” (pozycje „Koszty budowy pralni ekologicznej” oraz „Koszty utrzymania pralni ekologicznej”). Inwestycja w pralnię ekologiczną jest równoznaczna z rezygnacją z outsourcingu usług związanych z praniem oraz wzrostem wskaźnika zrównoważonego rozwoju.

Decyzja 3

Przeprowadzenie zaawansowanych szkoleń z zarządzania pracownikami.

o Eventy

Event 1

Przedstawiona zostaje oferta szkoleń dla pracowników wyższego szczebla. Jeżeli uczeń zdecydował się na zatrudnienie pracowników administracji to może zdecydować się na wykupienie cyklu szkoleń mających na celu podniesienie ich kwalifikacji, co wpłynie na podwyższenie poziomu ich satysfakcji oraz satysfakcji klientów.

o Zakończenie rundy

W ostatniej rundzie trzeciego roku gry, uczeń ma okazję na tzw. złapanie oddechu. Runda nr 12 – ze względu na brak elementów istotnie zmieniających warunki funkcjonowania przedsiębiorstwa – umożliwi optymalizację wyników. W tym celu uczeń powinien uważnie przeanalizować raporty finansowe i operacyjne, zwracając uwagę na relacje między ponoszonymi kosztami, ceną i popytem na oferowane usługi.

ROK 4

Scenariusz komiksu wprowadzającego do 4. roku

A – przechodzi obok nowo otwieranego hotelu (Busy Day), który wygląda na bardzo nowoczesny. Na placu/parkingu przed wejściem stoją tylko drogie auta. A przygląda się z zaciekawionym.

B – przejeżdża (rowerem/samochodem/skuterem) obok otwartego już hostelu (Cheap Bed). Przed wejściem dużo młodych ludzi, mini impreza.

C – Hotel (Your Choice) z rynną – zjeżdżalnią, która jest doczepiona do budynku. Przed wejściem rodzice z dziećmi, klaun rozdający balony, atmosfera piknikowa.

D – siedzi w biurze i robi coś przy komputerze/czyta gazetę. A, B i C wpadają jednocześnie do biura i razem krzyczą „MAMY KONKURENCJĘ!”

D – wstaje z krzesła, zrywa z siebie garnitur pod którym ma... garnitur „faceta w czerni”.

D – stoi na biurku w czarnym garniturze i okularach przeciwsłonecznych, zwrócony do reszty mówi: „Bierzemy się do roboty”.

Runda 13

○ **Analiza poprzedniej rundy**

Uczeń analizuje wyniki 3 lat działalności. Analiza powinna obejmować wszystkie elementy rankingu.

○ **Opis rundy**

W tej rundzie pojawia się konkurencja. Konkurenci są aktywni, mają taki sam zestaw decyzji i parametrów jak firma, którą prowadzą uczniowie, ale mają z góry zdefiniowaną strategię działania. Jeżeli decyzje firmy uczniowskiej nie są spójne to popyt na ich usługi spadnie.

Konkurencje stanowią trzy duże korporacje hotelarskie, które postanawiają rozpocząć działalność w Pekunii:

1. pierwszy konkurent to sieć hoteli kierujących swoje usługi głównie do biznesmenów. Sieć oferuje usługi hotelarskie o wysokim standardzie i zapewnia wysoką jakość obsługi klienta. Ceny za dobę hotelową są relatywnie wysokie.
2. Drugi konkurent to sieć hoteli skierowanych do klienta o niskim budżecie; ich pokoje i jakość obsługi są na niskim poziomie, podobnie jak ceny.
3. Trzeci konkurent to sieć hoteli posiadających pokoje zarówno o wyższym jak i niższym standardzie. Ich pokoje, jakość obsługi i ceny są na średnim poziomie; ich celem są klienci z segmentu rodzinnego.

Wraz z konkurencją w rundzie 13 pojawia się możliwość promocji z wykorzystaniem reklamy krajowej.

o **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Decyzja o wykupieniu reklamy w radiu krajowym. Zmienną jest liczba trzydziestosekundowych reklam. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące tej formy reklamy znajdują się w Agencji Reklamy.

Decyzja 2

Decyzja o wykupieniu reklamy w prasie krajowej. Zmienną jest liczba stron, na których publikowane są reklamy wirtualnego hotelu. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące tej formy reklamy znajdują się w Agencji Reklamy.

Decyzja 3

Decyzja o wykupieniu reklamy w telewizji krajowej. Zmienną jest liczba minut czasu antenowego. Wszelkie niezbędne informacje dotyczące tej formy reklamy znajdują się w Agencji Reklamy.

Decyzja 4

Możliwość zakupu szczegółowego badania konkurencji. Znajdują się w nim średnie ceny, docelowy segment rynku oraz opis wyposażenia pokoi hotelowych konkurentów.

- **Eventy**

Event 1

Wzrost średniej płacy. Ze względu na wejście konkurencji wzrasta popyt na pracę w sektorze hotelarskim – średnia płaca rośnie o 30%, co wpływa na wskaźnik satysfakcji pracowników.

Wybrane założenia do modelu matematycznego

Aby zasymulować działanie konkurencji wprowadzony jest współczynnik konkurencji. Wartość tego współczynnika zależy od ceny oferowanej przez hotel gracza i pewnych stałych cen konkurencji z poniższej tabelki:

	L1	L2	L3
ceny konkurencji Standard	50	70	100
ceny konkurencji Delux	90	110	160

Wzór współczynnika konkurencji:

$$wsp_{konk} = \min\left(\frac{cena_{uczni} + cena_{konkurencji}}{2 \cdot cena_{uczni}}; 1\right)$$

Wnioski taktyczne: konkurencja wpływa negatywnie na wynik ekonomiczny hoteli prowadzonych przez graczy. Najprostszym sposobem obrony przed konkurencją jest obniżka

cen. Jednak nie zawsze takie postępowanie przynosi najlepsze efekty. Uczeń zarządzający hotelem o wysokim standardzie powinien zainwestować więcej w reklamę i odważnie bronić swoich cen.

Powyższe informacje powinny być wykorzystywane przez nauczyciela wyłącznie do analizowania efektów decyzji podjętych przez uczniów.

Runda 14

o **Analiza poprzedniej rundy**

Uczeń analizuje wyniki rundy nr 13 ze szczególnym uwzględnieniem oddziaływania konkurencji na kondycję finansową firmy. Jeżeli gracz wykupił reklamę krajową, powinien przeanalizować jej efektywność.

o **Opis rundy**

W rundzie nr 14 pojawia się segmentacja rynku.

Gracz ma możliwość wykupienia badań marketingowych, które opisują 4 segmenty klientów występujących w Pekunii: oszczędni, globtroterzy, rodziny z dziećmi, biznesmeni. Segmenty klientów są wyróżnione ze względu na takie kryteria jak preferowana forma reklamy oraz cena i jakość usługi.

Segment 1. Oszczędni – studenci i pracownicy o niskich dochodach. Ich celem jest znalezienie pokoju za możliwie najniższą cenę; mają niskie oczekiwania co do jakości. Na ich decyzję o wyborze hotelu nie wpływa oferta usług dodatkowych np. śniadań. Przeciętnie zostają na dłużej, nawet 1-2 tygodnie. Silny wpływ ma na nich reklama lokalna.

Segment 2. Globtroterzy – oczekują usług w niskiej cenie; nie mają wygórowanych oczekiwań co do jakości obsługi. Na ich decyzję o wyborze hotelu silnie wpływają: dodatkowe oferty, udział hotelu w eventach oraz sezonowość. Jest to liczna grupa – szczególnie w sezonie letnim i zimowym, ale zostają na krótko: 1-2 dni. Silny wpływ ma na nich reklama internetowa i strona www hotelu.

Segment 3. Rodziny – na ich decyzję o wyborze hotelu silnie wpływa cena, jakość obsługi i usługi zaawansowane skierowane bezpośrednio do nich. Największy segment. Przeważnie zostają na kilka dni. Silny wpływ ma na nich reklama regionalna i lokalna.

Segment 4. Biznesmeni – segment oczekujący najwyższej jakości, ale niewrażliwy na ceny; interesuje ich przede wszystkim jakość, więc oferta dodatkowa nie wpływa na nich zbyt mocno, chyba że jest do nich skierowana. Silny wpływ ma na nich reklama regionalna.

- **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Badanie marketingowe. Badanie dotyczące szczegółowej charakterystyki segmentów. Informacje otrzymane z tego badania pomogą graczowi ustalić odpowiednią strategię przedsiębiorstwa w zakresie usług zaawansowanych oraz promocji hotelu.

Decyzja 2

Zaawansowane usługi dla klientów hotelu. Odpowiedni dobór usług pozwoli przyciągnąć klientów z określonych segmentów rynku. Gracz ma do wyboru rozpoczęcie świadczenia następujących usług:

1. pokój zabaw dla dzieci;
2. opieka nad dziećmi;
3. sala konferencyjna;
4. współpraca z Urzędem Pracy lub Ratuszem;

5. współpraca z biurami podróży;
6. transport z lotniska;
7. przestrzeń biurowa;
8. dodatkowe wyposażenie pokoi;
9. automaty vendingowe.

○ **Eventy**

Brak Eventów w tej rundzie.

Runda 15

○ **Analiza poprzedniej rundy**

Uczniowie analizują osiągnięte wyniki we wszystkich elementach rankingu ze szczególnym uwzględnieniem segmentacji. Brak odpowiedniego dopasowania oferty do występujących w Pekunii segmentów rynku (głównie poprzez wybór odpowiednich usług zaawansowanych oraz odpowiedniej formy promocji) może powodować poważny spadek popytu a przez to przychodów generowanych przez hotel.

○ **Opis rundy**

W tej rundzie jeden z konkurentów rozpoczyna agresywną kampanię reklamową przeciwko hotelowi prowadzonego przez gracza. Uczeń powinien zareagować na działanie konkurencji, uwzględniając wprowadzoną w rundzie nr 14 – segmentację rynku.

○ **Nowe decyzje**

Decyzja 1

Decyzja o uczestnictwie w akcji „Mikołajkowy Ekspres”. Udział w akcji pozytywnie wpłynie na wskaźnik zrównoważonego rozwoju.

o Eventy

Event 1

Konkurencyjna sieć wypuszcza agresywną kampanię reklamową, popyt bazowy spada. Celem uczniów jest obrona przed agresywną reklamą.

Wybrane założenia do modelu matematycznego

Funkcja popytu po wejściu agresywnej konkurencji w rundzie nr 15

Agresywna konkurencja działa głównie przez reklamę krajową, można bronić się przed nią dokonując inwestycji w reklamę krajową.

Współczynnik reklamy agresywnej jest liczony zgodnie z wzorem poniżej:

$$wsp_{agresywna konk} = \frac{r_{mlok} + r_{mreg} + r_{mkra} + 6 \cdot r_{mkra_{aktualne}}}{r_{mlok} + r_{mreg} + r_{mkra} + 7 \cdot r_{mkra_{optymalne}}}$$

gdzie r_{mlok} , r_{mreg} , r_{mkra} są współczynnikami reklamy zgodnymi z modelem reklamy, natomiast $r_{mkra_{aktualne}}$ oblicza się na podstawie decyzji z danej rundy.

$r_{mkra_{optymalne}}$ liczy się w oparciu o tabelki:

media krajowe Standard	optymalna częstość	S
gazeta	8	7,2
radio	60	6
tv	8	10,8

media krajowe Delux	optymalna częstość	S
gazeta	8	7,8

radio	60	6,6
tv	8	9

$rmkra_{\text{optymalne}} = \sum_{i=1}^3 M(\text{optymalna}_{\text{częstość}}) \cdot S$, gdzie M jest odpowiednią funkcją z modelu reklamy.

Wnioski taktyczne: przed agresywną konkurencją można obronić się inwestując w reklamę – głównie krajową oraz dostosowując ofertę do określonego segmentu.

Powyższe informacje nie powinny być przekazywane uczniowi. Nauczyciel może je wykorzystywać wyłącznie do analizy efektów decyzji podejmowanych przez uczniów.

Więcej informacji dotyczących modelu matematycznego gry znajduje się w Instrukcji dla nauczyciela.

Event 2

Zgłaszają się do Ciebie przedstawiciele Fundacji „Mikołajowy Ekspres”, którzy zbierają pieniądze na prezenty gwiazdkowe dla potrzebujących. Możesz wspomóc ich datkami albo zorganizować imprezę dla dzieci z biednych rodzin.

Runda 16

o Analiza poprzedniej rundy

Gracz analizuje wszystkie elementy rankingu z uwzględnieniem wprowadzonej w rundzie nr 14 segmentacji rynku oraz konkurencji.

○ **Opis rundy**

Runda nr 16 jest ostatnią rundą decyzyjną. Nie pojawiają się w niej nowe obszary decyzyjne. Runda ta powinna być przeznaczona na optymalizację wyniku finansowego przedsiębiorstwa – jest to szczególnie istotne z punktu widzenia wartości rankingu, w którym uwzględnia się wynik przedsiębiorstwa z ostatniego okresu.

○ **Nowe decyzje**

Brak nowych decyzji w tej rundzie.

Scenariusz komiksu – zakończenie

Zakończenie I – pozytywne:

Wejście do hotelu lub biuro. A, B, C, D przedstawieni jako pewni siebie profesjonaliści swobodnie rozmawiają z Koordynatorem.

Koordinator: Gratulacje! Od początku wiedziałem, że uda się Wam poprowadzić ten hotel, ale kto by spodziewał się takich wyników! Możecie być z siebie dumni.

A, B, C i D przybijając żółwia albo piątki:

A: Dziękujemy. Dobra robota panowie!

B: Co powiecie na rozwinięcie biznesu?

C: Inne miasta czekają.

D: Tak jest!

Zakończenie II – negatywne/neutralne

Wejście do hotelu lub biuro. A, B, C, D zdołowani, niewyspani, ogólnie nie wyglądający dobrze siedzą załamani z nietęgimi minami. Koordinator stoi nad nimi i stara się pocieszyć

Koordinator: To były długie cztery lata; czasem szło lepiej, czasem gorzej, jednak Wasz hotel nie odniósł sukcesu... Nie przejmujcie się tylko potraktujcie to jako lekcję!

52

A: Już nigdy nie założę własnej firmy, wolę pracować dla kogoś.

B: Daj spokój, ja nauczyłem się wielu zasad rządzących rynkiem. Szkoda, że się nie udało, ale nie ma co się załamywać.

C: Dokładnie. Wykorzystajmy to doświadczenie i rozkręćmy inny biznes!

D: Mój wujek wspominał coś o produkcji ubrań dla psów... Pamiętacie tę historię z Psołosiem?

Nad głowami A, B, C, D pojawia się żarówka. Koordynator stoi obok uśmiechnięty.