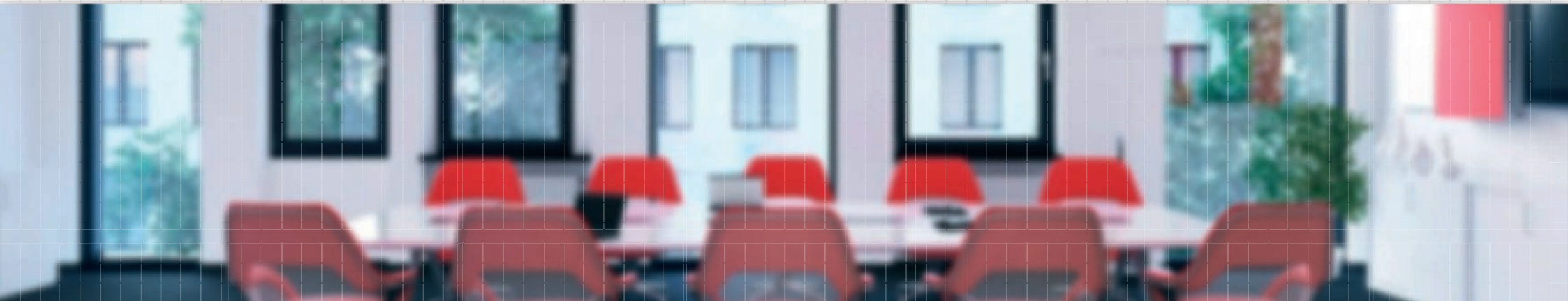


Gra biznesowa

NAUKA PRZEZ PRAKTYKĘ
WWW.GRABIZNESOWA.VM.PL



Instrukcja dla gracza i nauczyciela

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

Grupy	3
Ustawienia	5
Tury	6
Wyniki	7

INSTRUKCJA DLA GRACZA

Zakładanie konta	11
Kreator spółki	11
Etap 1 – notariusz	12
Etap 2 – nieruchomości	14
Etap 3 – bank	15
Etap 4 – biuro KRS	16
Gra	18
Ludzie	18
Lokale	21
Finanse	22

Środki trwałe	24
Produkcja	26
Cennik	27
Notowania	27
Wskaźniki	28
Panel oferty/komunikator/raporty/wyniki	29
Oferty	29
Komunikator	30
Raporty	30
Wyniki	31

KLUCZ DO GRY BIZNESOWEJ

Prawidłowa lista kodów PKD dla każdego z rynków	34
Dokumenty niezbędne do Etapu 4– Kroku 4	34
Wytyczne dot. minimalnych warunków aby rozpocząć produkcję	35

Gra biznesowa

NAUKA PRZEZ PRAKTYKĘ



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIwersytet
RZESZOWSKI**

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

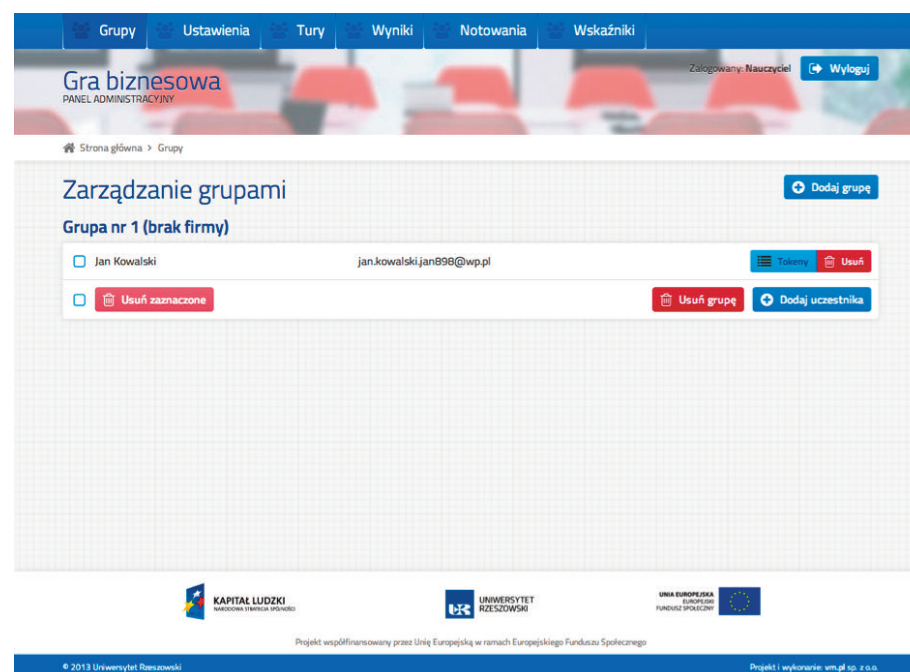


INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

Grupy

W tej zakładce odbywa się zarządzanie grupami graczy, którzy biorą udział w rozgrywce. Aby dodać nową grupę, proszę o kliknięcie przycisku **Dodaj grupę**. Wyświetli się okno, w którym zostaną Państwo poproszeni o podanie nazwy grupy. Nie ma konkretnych wymagań dotyczących jej brzmienia – będzie ona widoczna tylko dla Państwa w statystykach. Po zatwierdzeniu uaktywnią się 3 przyciski:

- Usun zaznaczone – zaznaczając wybranych graczy kliknięcie tego przycisku spowoduje trwałe usunięcie ich z grupy;
- Usun grupę – usuwa całą grupę bez możliwości przywrócenia;
- Dodaj uczestnika – otwiera okno dodawania nowego gracza.



Rys. 1 – zakładka grupy

Dodaj uczestnika

Kliknięcie w przycisk **Dodaj uczestnika** powoduje otwarcie okna, w którym będą Państwo proszeni o podanie adresu e-mail gracza, jego imienia i nazwiska. Po wypełnieniu wszystkich pól proszę o kliknięcie **Zapisz**. Spowoduje to wysłanie powitalnego emaila dla gracza, w którym otrzyma on link aktywacyjny umożliwiający ustawienie indywidualnego hasła dostępu.

Po utworzeniu nowego uczestnika Gry obok jego adresu e-mail aktywują się dwa przyciski:

- **Tokeny** – indywidualne kody dostępu, którymi Gracz będzie akceptował wszelkie zmiany / decyzje podjęte w Grze Biznesowej;
- **Usuń** – usuwa bezpowrotnie gracza z Gry.

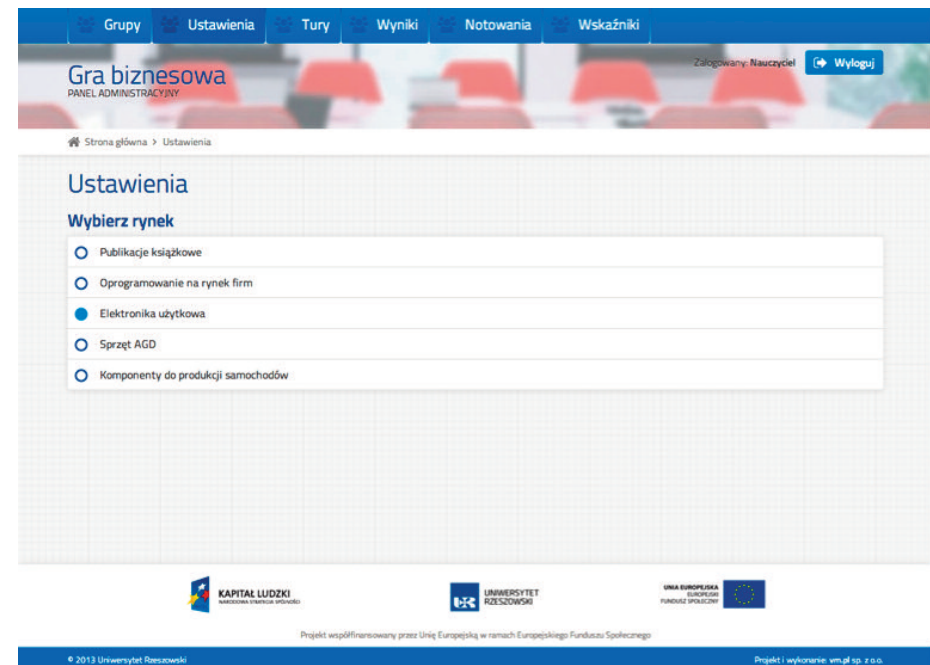
Tokeny

Aby Gracz mógł podejmować decyzje w Grze Biznesowej, niezbędne będą do tego tokeny – pojedyncze kody dostępu, które generować i przekazywać może tylko nauczyciel, klikając w przycisk **Tokeny**. Przy pierwszym wejściu w **Tokeny** wygeneruje się pierwsza lista tokenów dla gracza. Można je wydrukować lub wysłać e-mailem na jego adres. W przypadku gdy Gracz wyczerpie całą pulę tokenów (sygnalizować

to będzie prośba Gry o podanie tokenów z listy nr 2, jeśli dotychczas gracz miał listę nr 1), Nauczyciel może wygenerować nową listę. Generowanie nowych tokenów nie wymusza uprzedniego wykorzystania tokenów z listy wcześniejszej, możliwe jest więc generowanie listy nr 2 gdy tokeny z listy numer 1 zostały wykorzystane tylko w połowie.

Ustawienia

W tej zakładce można wybrać rynek, w którym będzie rozgrywana Gra. W zależności od wyboru będą dostępne inne działy w firmie, produkty, oraz decyzje do podjęcia. Zmiana rynku jest możliwa tylko przed założeniem spółki przez któregoś z graczy. W momencie założenia firmy, możliwość zmian jest blokowana.



Rys. 2 – zakładka ustawienia

Tury

Zarządzanie turami to jedna z głównych funkcji nauczyciela. Cała rozgrywka trwa 8 tur (8 lat w świecie Gry). Aby Gracze mogli rozpocząć zakładanie spółki, Nauczyciel musi ustawić **1 turę**.

Ustawianie tury

Aby rozpocząć pierwszą turę, należy kliknąć w ikonę kalendarza lub pole obok niej. Otworzy się podgląd dat, w którym można ustawić dokładną datę rozpoczęcia tury. Manipulując suwakami wybieramy konkretną godzinę, minutę i sekundę. Można też kliknąć przycisk Teraz, który automatycznie ustawi rozpoczęcie tury na bieżący moment. Po wybraniu odpowiedniej daty należy kliknąć **Zapisz**. Po prawej stronie mamy udostępnione suwaki obrazujące rozmiar rynku, na którym toczy się rozgrywka. Po ustawieniu rozmiaru rynku oraz daty rozpoczęcia tury klikamy **Zapisz**.

Tura	Start	Rynek
Tura 1	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 2	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 3	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 4	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 5	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 6	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 7	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%
Tura 8	<input type="text"/>	<input type="range"/> 0%

Rys. 3 – zakładka tury

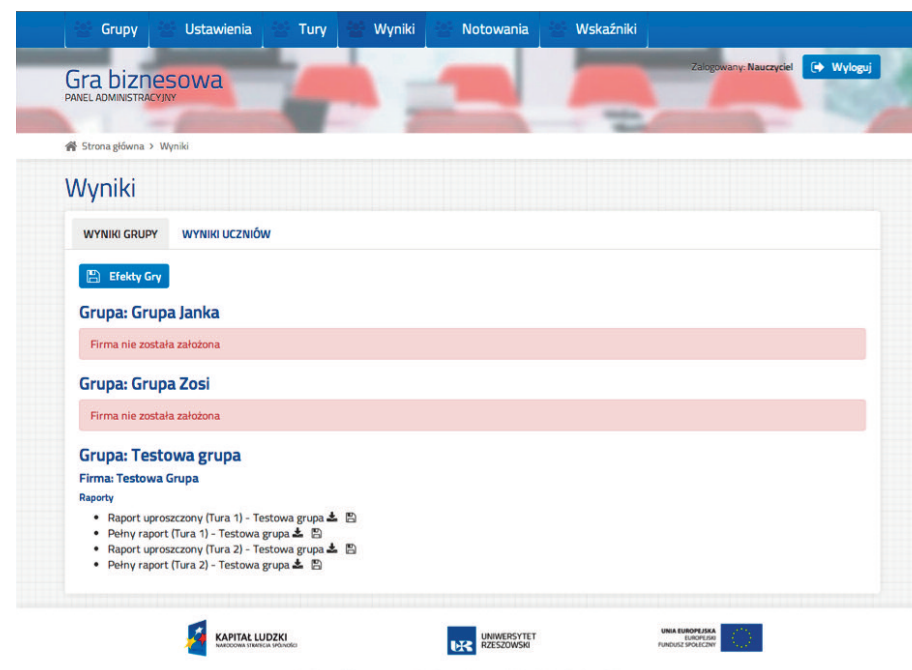
Wyniki

Wyniki umożliwiają podgląd raportów skróconych spółek Graczy, oraz statystyki dla poszczególnych osób takie jak czas spędzony w grze czy ilość notatek. Wyniki uczniów można filtrować po nazwie grupy lub uczniu, oraz względem alfabety lub ilości logowań, czasu spędzonego w grze lub ilości notatek. Wszystkie statystyki można wyeksportować do pliku .n3.

Po każdej zakończonej turze można tutaj zobaczyć wyniki dotyczące kondycji finansowej grup, w których jesteście nauczycielem. Do wyboru są:

- Raporty uproszczone, które są przedstawione w formie tabeli, z której można odczytać stan środków pieniężnych na początku i na końcu tury, rachunek zysków i strat oraz rachunek przepływów pieniężnych. Po kliknięciu w prawy bok ekranu wyświetlą się zyski netto w formie wykresu;
- Pełne raporty, które zawierają bardziej szczegółowe informacje.

Pełne raporty to sprawozdania finansowe takie jak: bilans, rachunek zysków i strat, rachunek przepływów pieniężnych. Przechodzenie pomiędzy stronami wykonuje się klikaniem odpowiednio w prawy lub lewy bok raportu. W raportach z zakładki **Wyniki** również można dodawać notatki, np. wskazówki lub uwagi.

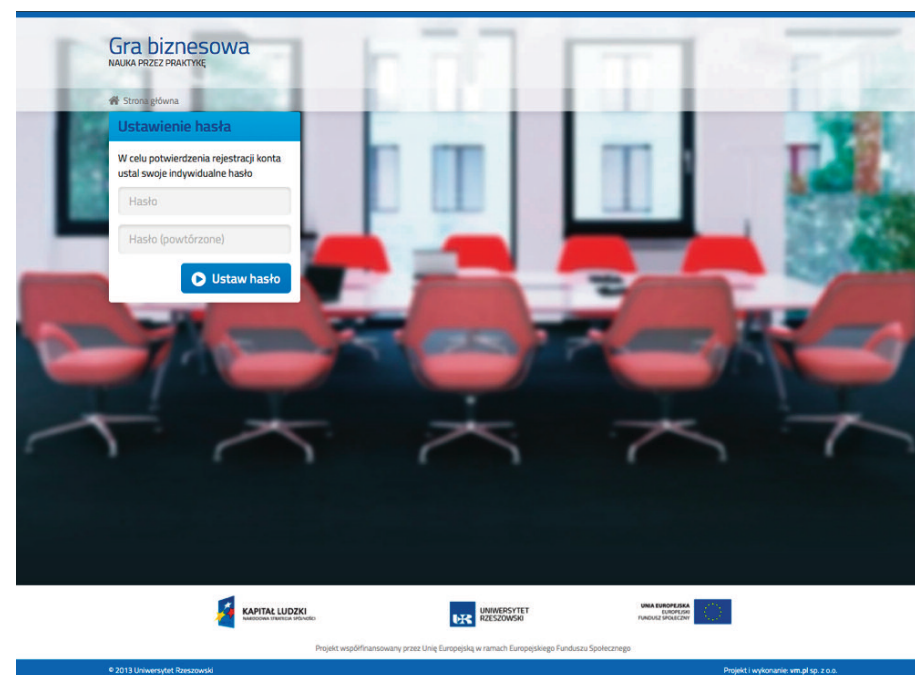


Rys. 4 – Wyniki

INSTRUKCJA DLA GRACZA

Informacje podstawowe

Gra Biznesowa to serwis przez który uczniowie szkół ponadgimnazjalnych mogą poznać od podstaw jak działa firma, ucząc się przy tym zarządzania swoją pierwszą spółką. Na graczy czeka podejmowanie decyzji, z którymi mierzy się każdy przedsiębiorca – wynajem biur, zatrudnianie ludzi, czy także ustalanie ceny sprzedaży swych produktów. Po ustaleniu decyzji opiekun grupy – nauczyciel – kończy turę, która trwa w Grze jeden rok kalendarzowy. Wtedy też możemy zapoznać się ze szczegółowymi raportami, dzięki którym gracze mogą wyciągnąć wnioski i zmienić swoje decyzje, aby osiągnąć jeszcze większy zysk lub zminimalizować straty.



Rys. 5 – po kliknięciu w link z maila zostaną Państwo przeniesieni do ekranu ustawiania hasła.

Zakładanie konta

Po założeniu konta przez nauczyciela powinien przyjść e-mail, który zawiera link do aktywacji konta. Po kliknięciu w niego otworzy się strona w przeglądarce, która poprosi Państwa o ustalenie hasła.

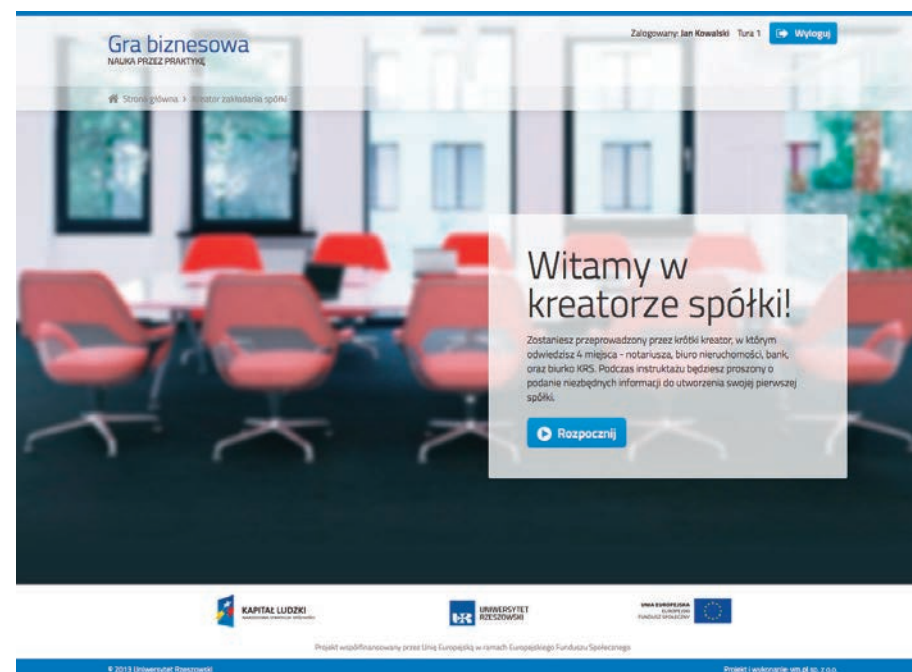
Po prawidłowym wprowadzeniu hasła i kliknięciu **Ustaw Hasło** powinien się wyświetlić komunikat „rejestracja została potwierdzona. Hasło zostało ustawione.”

Aby się zalogować, proszę o podanie loginu i hasła oraz kliknięcie „Zaloguj”.

Uwaga! Do momentu rozpoczęcia tury przez nauczyciela logowanie na konto będzie niemożliwe. Przy próbie takiego logowania, zostanie wyświetlona informacja żeby poczekać na rozpoczęcie pierwszej tury. O ustawianiu tur można przeczytać w instrukcji dla nauczyciela.

Uwaga! W przypadku kiedy nauczyciel nie wybierze segmentu rynku logowanie będzie niemożliwe. Zostanie wyświetlona adekwatna informacja. O ustawianiu segmentu można przeczytać w instrukcji dla nauczyciela.

Gdy wszystkie warunki rozpoczęcia tury zostaną spełnione przez nauczyciela po pierwszym zalogowaniu do gry powinien wyświetlić się kreator, który pomoże Graczowi w założeniu spółki.



Rys. 6 – ekran kreatora spółki. Aby rozpocząć, kliknij Rozpocznij.

Kreator spółki

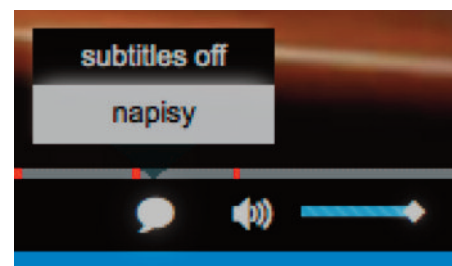
Tworzenie spółki przebiega poprzez interaktywne filmy, w których będziemy proszeni o podanie informacji niezbędnych do stworzenia naszej pierwszej spółki w Grze. Odwiedzimy 4 miejsca:

- Notariusza,
- Biuro nieruchomości,
- Bank,
- Biuro KRS.

W odpowiednich miejscach filmu zostaną wyświetlone okna, w których zostaniemy poproszeni o podanie np. nazwy firmy lub wybrania lokali, które chcemy na początek wynająć. Każdy film zostanie zakończony prośbą o podanie tokena, który zatwierdzi nasze informacje. Tokeny to kody jednorazowego dostępu, którymi Gracze autoryzują zmiany oraz decyzje. Tokeny można uzyskać od nauczyciela, który jest opiekunem grupy, może je przesłać na maila, wydrukować lub wygenerować kolejną listę.

Podczas poszczególnych filmów mamy również do dyspozycji przycisk **Słownik pojęć**, w którym zapoznamy się z bardziej szczegółowymi objaśnieniami dotyczącymi kwestii poruszanych podczas filmu.

Jeśli będziemy chcieli zmienić informacje podane podczas filmu instruktażowego, możemy przewinąć go do wybranego momentu, w którym zostało wyświetlone okno (oznaczone na linii czasu filmu czerwonym paskiem), lub kliknąć na koniec filmu przycisk **Zmień**, który odtworzy film od początku i pozwoli nam na ponowne wprowadzenie danych. Film zatrzymuje się podczas wyświetlenia okna, w którym wprowadzamy dane i automatycznie się wznowia po jego zamknięciu.



Rys. 7 – przycisk aktywowania napisów.

Możliwe jest również włączenie napisów dla osób słabo słyszących. Opcja ta jest możliwa po najechaniu kursorem na „dymek” poniżej okna filmu i kliknięciu **Napisy**.

Po kliknięciu w przycisk „Rozpocznij” wyświetli się film instruktażowy, który poprowadzi przez pierwszy etap tworzenia spółki.

ETAP 1 – NOTARIUSZ

W etapie pierwszym znajdą się Państwo u notariusza. Na tym etapie należy podać: nazwę, siedzibę, zakres działalności (PKD), strukturę władz spółki oraz formę reprezentacji.

Krok 1 – Nazwa spółki

W kroku pierwszym proszę o podanie nazwy spółki i kliknięcie **Dalej**.

Uwaga! Nazwa spółki musi być dłuższa niż 3 znaki i może zawierać jedynie litery, cyfry, myślniki i kropki.

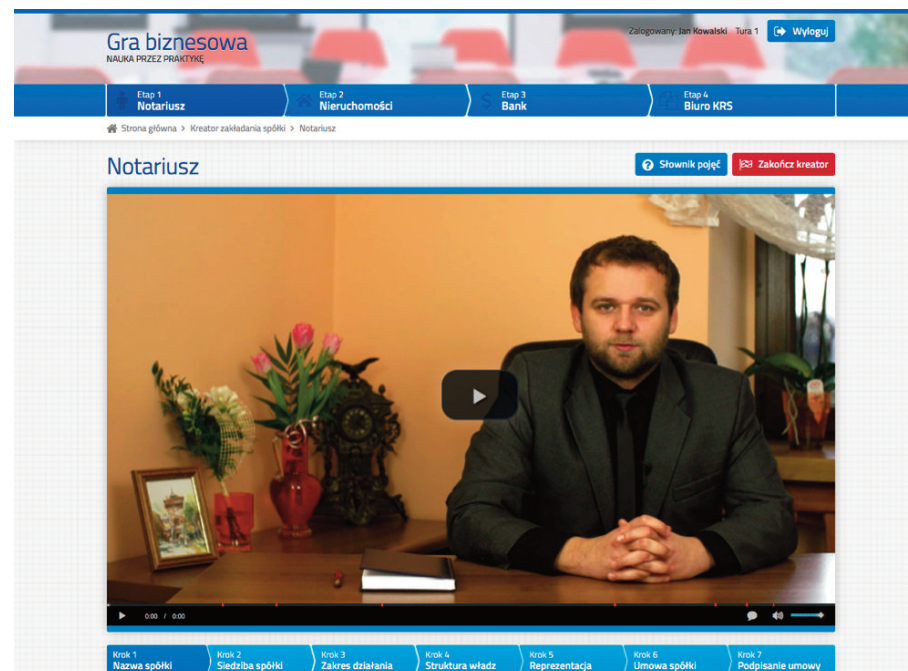
Krok 2 – Siedziba spółki

W kroku drugim proszę o podanie siedziby spółki i kliknięcie **Dalej**.

Uwaga! Nazwa siedziby spółki powinna być dłuższa niż 3 znaki i może zawierać jedynie litery i myślniki.

Krok 3 – Zakres działalności

W kroku trzecim proszę o wybranie kodu PKD z listy.



Rys. 8 – po kliknięciu w ikonkę play rozpocznie się odtwarzanie filmu.

Pamiętaj, żeby kody zgadzały się z segmentem Twojej firmy. Informacje o tym w jakim segmencie działa Twoja firma znajdziesz nad listą kodów PKD.

Krok 4 – Struktura władz spółki

W tym kroku należy wybrać członków zarządu spośród wszystkich osób w grupie, które zostały dodane przez nauczyciela. Jeśli któraś z osób nie zostanie zaznaczona, jej decyzje będą wymagały akceptacji przez osoby z zarządu poprzez ich tokeny. Można również wybrać prezesa, który musi być osobą z zarządu. Wybór prezesa nie jest obowiązkowy.

Krok 5 – Forma reprezentacji

W tym momencie możemy zaznaczyć, ile głosów będzie potrzebnych do przegłosowania danej decyzji. Zaznacz gwiazdki, ile osób ma mieć głos w sprawach spółki.

Krok 6 – Umowa spółki

Zostanie przedstawiona Państwu umowa spółki, w której zostały wypełnione dane, które podawaliśmy podczas filmu. Jeśli wszystko się zgadza, proszę o kliknięcie **Dalej**. Jeśli chcemy jednak zmienić dane i rozpocząć film od nowa, proszę o kliknięcie **Zmień**.

Krok 7 – Podpisanie umowy

W ostatnim kroku potrzebne będzie podanie tokenów wszystkich członków spółki. Jest to jedyny moment w grze, gdzie będzie to konieczne, później decyzje oraz potrzebne tokeny będą wymagane zgodnie z wybraną formą reprezentacji.

Rys. 9 – prawidłowo wprowadzony token. Tokeny są kodami jednorazowego użytku.

trzebne tokeny będą wymagane zgodnie z wybraną formą reprezentacji.

Po zakończeniu filmu kreator przeniesie Państwa do Etapu 2.

ETAP 2 – NIERUCHOMOŚCI

Etap drugi to wizyta w biurze nieruchomości. Tutaj mogą Państwo wybrać lokale, które będą potrzebne na początkowym etapie rozwoju spółki. Lokale można wynająć w późniejszych etapach gry, lecz warto wybrać na początek choćby biuro, w którym nasza spółka będzie miała siedzibę.

Krok 1 – Rodzaj lokalu

W kroku pierwszym proszę o wybranie rodzaju lokali (Biura/Hale/Magazyny), które Państwa interesują i będą potrzebne w prowadzeniu spółki.

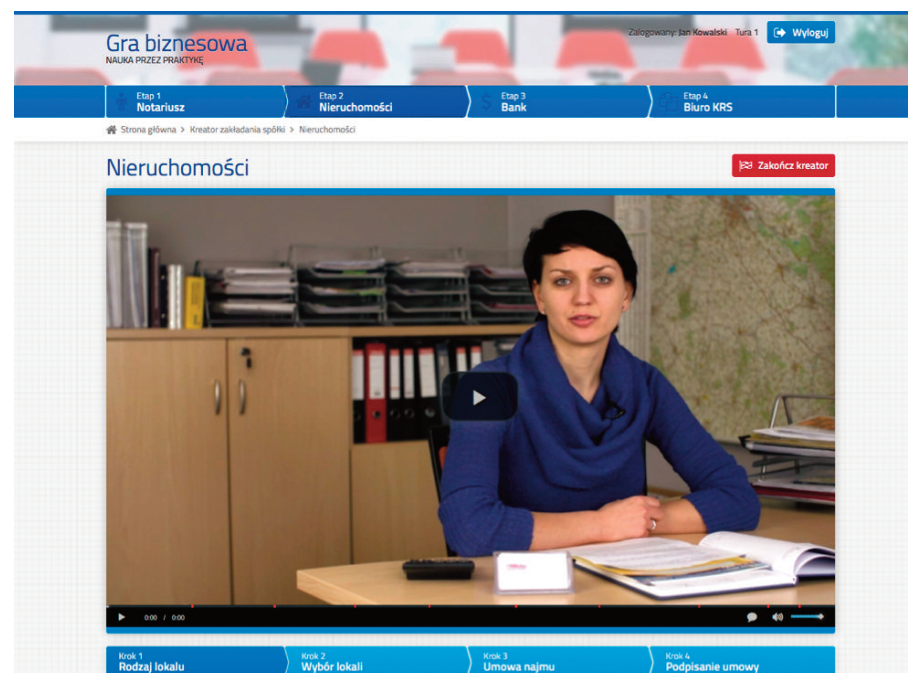
Krok 2 – Wybór lokali

W kroku drugim proszę o wybranie z listy lokali, które są dla Państwa interesujące. Na późniejszym etapie można zrezygnować z wynajmowania tych lokali.

Krok 3 – Umowa najmu

Zostanie przedstawiona Państwu umowa wynajmu, w której zostały wypełnione dane, które podawaliśmy podczas filmu. Jeśli wszystko się zgadza, proszę o kliknięcie

Dalej, jeśli chcemy jednak zmienić dane i rozpocząć film od nowa, proszę o kliknięcie **Zmień**.



Rys. 10 – po zakończeniu Etapu 1 zostaną Państwo przeniesieni do filmu z Etapu 2.

Krok 4 – Podpisanie umowy

W ostatnim kroku potrzebne będzie podanie tokenów członków spółki.

Po zakończeniu filmu kreator przeniesie Państwa do Etapu 3.

ETAP 3 – BANK

Etap trzeci to bank. Tutaj założą Państwo automatycznie rachunek bieżący, na który wezmą Państwo krótkoterminową pożyczkę o wysokości 2 mln złotych. Dodatkowo można wziąć lokatę lub kredyt obrotowy.

Krok 1 – Rodzaj usługi

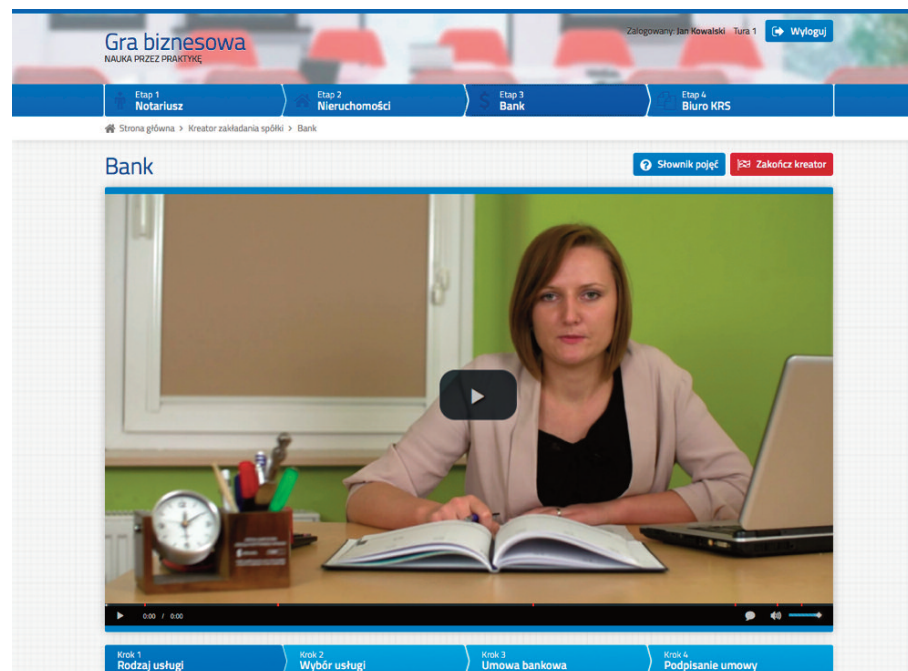
W kroku pierwszym wybierz usługę (Rachunek bieżący/Lokata/Kredyt obrotowy), które Państwa interesują, następnie proszę kliknąć **Dalej**.

Krok 2 – Wybór rachunku bieżącego

W kroku drugim należy wybrać typ rachunku, następnie proszę kliknąć **Dalej**.

Krok 3 – Wybór lokaty lub/oraz kredytu obrotowego

W kroku trzecim możemy wybrać rodzaj usługi, następnie proszę kliknąć **Dalej**.



Rys. 11 – po zakończeniu Etapu 2 zostaną Państwo przeniesieni do filmu z Etapu 3.

Uwaga! Wartość lokaty nie może być mniejsza od zera. Maksymalna wartość lokaty to 2 mln.

Uwaga! Wartość kredytu nie może być mniejsza od zera. Maksymalna wartość kredytu to 2 mln zł.

Krok 4 – Umowa bankowa

Zostanie przedstawiona Państwu umowa bankowa, w której zostały wypełnione dane, które podawaliśmy podczas filmu. Jeśli wszystko się zgadza, proszę o kliknięcie

Dalej, jeśli chcemy jednak zmienić dane i rozpocząć film od nowa, proszę o kliknięcie **Zmień**.

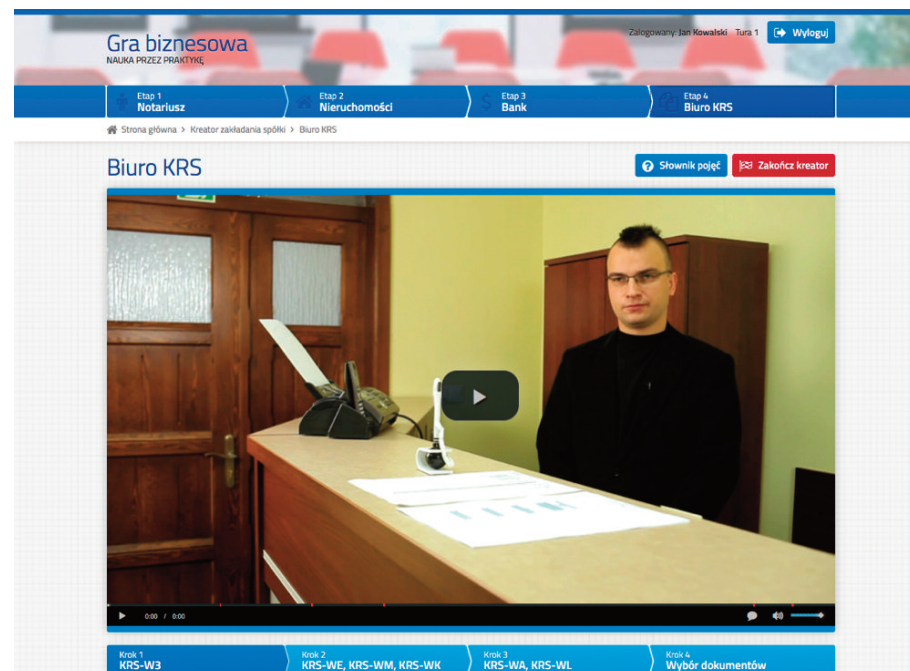
Krok 5 – Podpisanie umowy

W ostatnim kroku potrzebne będzie podanie tokenów członków spółki.

Po zakończeniu filmu kreator przeniesie Państwa do Etapu 4.

ETAP 4 – BIURO KRS

To ostatni już etap kreatora. Jest to biuro KRS. Zostaną tutaj przedstawione wszystkie dokumenty, które są potrzebne do założenia spółki.



Rys. 12 – to już ostatni etap kreatora.

Krok 1 – KRS-W3

W kroku pierwszym zostanie przedstawiony formularz KRS-W3.

Po zapoznaniu się z nim proszę kliknąć **Dalej**.

Krok 2 – KRS-WE, KRS-WM, KRS-WK

W kroku drugim zostaną przedstawione formularze KRS-WE, KRS-WM, KRS-WK.

Po zapoznaniu się z nim proszę kliknąć **Dalej**.

Krok 3 – KRS-WA, KRS-WL

W kroku trzecim zostaną Ci przedstawione formularze KRS-WA, KRS-WL.

Po zapoznaniu się z nim proszę kliknąć **Dalej**.

Krok 4 – Wybór dokumentów

W kroku czwartym należy wybrać niezbędne dokumenty z listy.

Po wyborze proszę kliknąć **Dalej**.

Jeżeli nie zostały zaznaczone wszystkie wymagane dokumenty zostanie wyświetlona prośba o ponowne wybranie.

Jeśli wszystkie niezbędne dokumenty zostały wybrane kreator przeniesie nas do dalszego fragmentu filmu.

Zakończenie kreatora

Po zakończeniu kreatora zostanie wyświetlona informacja o pomyślnym zakończeniu kreatora. Do momentu rozpoczęcia drugiej tury można zmieniać dane firmy.

Aby zakończyć kreator i przejść do Gry proszę o kliknięcie przycisku **Zakończ kreator**.

Uwaga! Gdy nie wszystkie etapy kreatora zostaną prawidłowo zakończone zostaną o tym Państwo poinformowani po kliknięciu w **Zakończ kreator**.

Właśnie pomyślnie ukończyłeś kreator. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do gry.

Gra



Rys. 13 – wszystkie dostępne zakładki w Grze.

W grze jest dostęp do 8 zakładek.

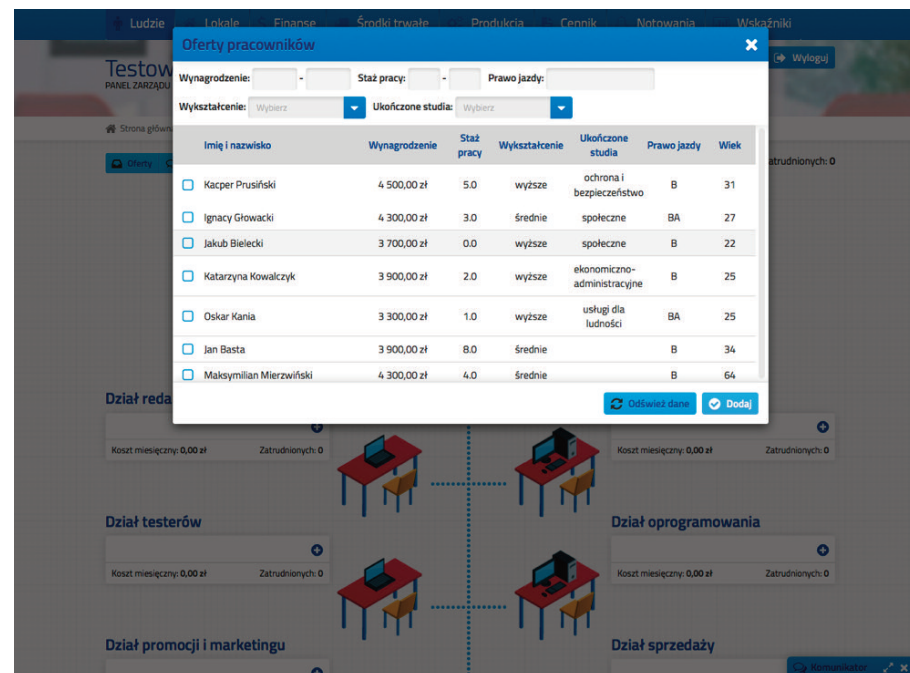
Pod nimi wyświetlana jest nazwa firmy, dane, numer tury oraz przycisk **Wyloguj**.

Ludzie

W zakładce „Ludzie” można zobaczyć koszt miesięczny i sumę zatrudnionych osób, wszystkie działy funkcjonujące w firmie, koszt miesięczny poszczególnych działów oraz ilość zatrudnionych w nich osób.

W tej zakładce można zatrudniać i zwalniać pracowników.

Aby zatrudnić pracownika należy przy odpowiednim dziale kliknąć symbol +. Po kliknięciu wyświetlą się oferty pracowników.



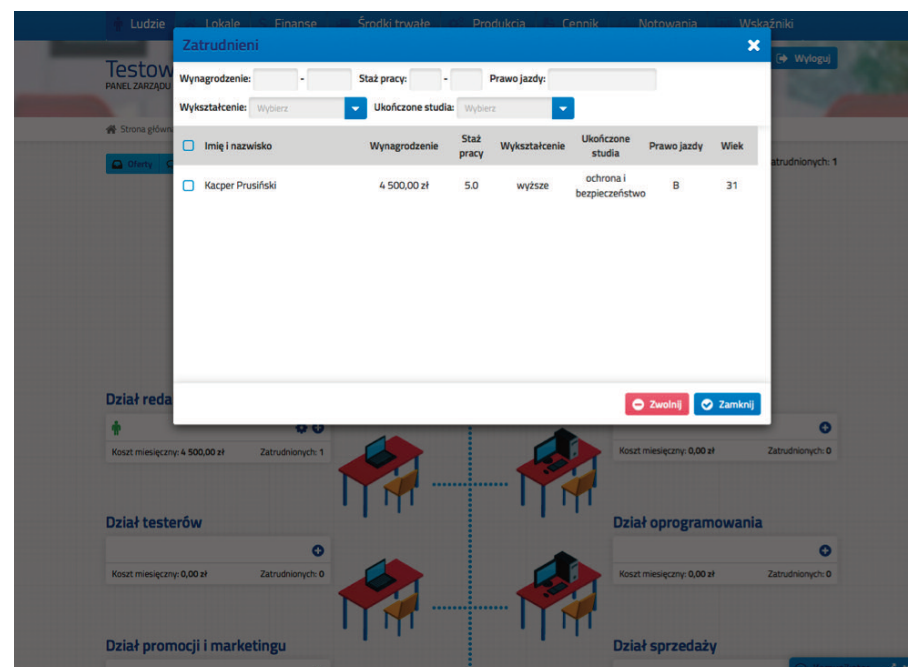
Rys. 14 – okno z listą osób do zatrudnienia. Kliknięcie odśwież dane spowoduje przeładowanie listy osób. Jest to pomocne, gdy nie znaleźliśmy osoby o szukanym przez nas wykształceniu.

Oferty można filtrować ustawiając minimalne/maksymalne wynagrodzenie/staż pracy, Prawo jazdy (kategorie), Wykształcenie (wyższe/średnie) oraz ukończone studia. Dane można segregować alfabetycznie/od najmniejszej do największej/ od największej do najmniejszej.

Gdy w ofertach pracy nie ma pracowników spełniających Państwa wymagania można odświeżyć dane klikając w przycisk **Odśwież dane**.

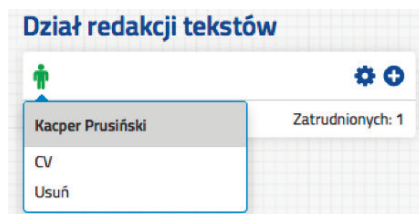
Gdy znajdą Państwo pracownika, którego chcą Państwo zatrudnić, proszę o zaznaczenie go i kliknięcie **Dodaj**. Można zatrudnić kilku pracowników naraz.

Po kliknięciu przycisku **Dalej** nastąpi powrót do zakładki **Ludzie**. Teraz na zielono podświetlone są symbole nowo zatrudnionych pracowników.



Rys. 15 – okno, w którym możemy wybrać osoby do zwolnienia. Kliknięcie w box nad zatrudnionymi osobami zaznaczy wszystkich dostępnych pracowników.

Dopóki nie potwierdzi się chęci zatrudnienia pracowników przyciskiem **Zapisz**, miniaturki pracowników będą wyświetlane na zielono.



Rys. 16 – szybki podgląd pracownika.

Teraz obok przycisku + pojawiła się ikonka koła zębatego. Po kliknięciu w nią wyświetli się lista zatrudnionych osób w danym dziale. Można ją segregować tak, jak to miało miejsce przy wyborze pracownika. Z tego poziomu można zwolnić jednego lub wielu pracowników. Wystarczy zaznaczenie i kliknięcie **Zwolnij**.

Po kliknięciu w miniaturkę można zobaczyć CV danego pracownika. Z tego poziomu menu można również zwolnić wybranego pracownika.

Po zakończeniu procesu zmian w zakładce należy je zapisać. Aby to zrobić, proszę o kliknięcie **Zapisz** w prawym dolnym rogu. Zostanie wywołane okno z wpisaniem tokenów członków zarządu. Po wpisaniu prawidłowych tokenów proszę o kliknięcie **Zapisz**.

Po zatwierdzeniu miniaturki pracowników zmieniają kolor na niebieski co oznacza, że są zatrudnieni. Gdy zatrudniony pracownik (kolor miniaturki niebieski) zostanie zwolniony, jego ikonka zmieni kolor na czerwony do czasu zatwierdzenia przyciskiem **Zapisz**.

Lokale

W zakładce **Lokale** wyświetlane są wszystkie lokale, które Państwo posiadają (biura/hale/magazyny) oraz koszt miesięczny za wynajem (czynsz+energia elektryczna).

Aby wynająć wybrany/wybrane lokale należy kliknąć symbol + obok podanej nazwy budynku.

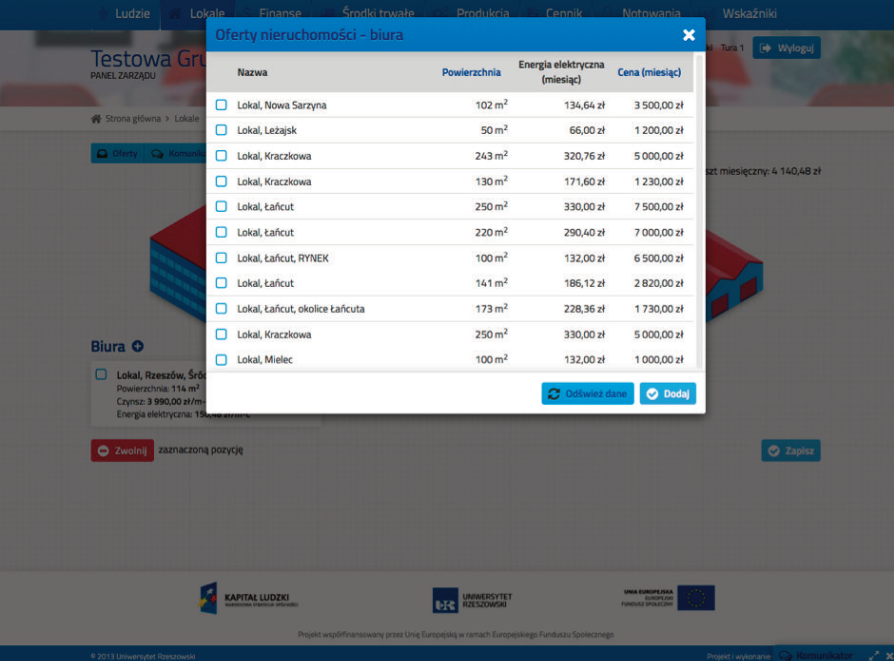
Żeby kupić jakiś trzeba kliknąć w ikonkę + obok rodzaju lokalu, który chcesz wynająć.

Do wyboru masz: Biura/Hale/Magazyny.

Po kliknięciu + przy odpowiednim lokalu wyświetli się lista ofert nieruchomości dla wybranego rodzaju lokalu.

W ofertach nieruchomości znajduje się nazwa, powierzchnia, energia elektryczna (za miesiąc), czynsz (za miesiąc).

Gdy na liście nie ma ofert, które Państwa interesują można kliknąć **Odśwież dane**. Zostanie wtedy załadowana nowa lista ofert.



Nazwa	Powierzchnia	Energia elektryczna (miesiąc)	Cena (miesiąc)
<input type="checkbox"/> Lokal, Nowa Sarzyna	102 m ²	134,64 zł	3 500,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Leżajsk	50 m ²	66,00 zł	1 200,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Kraczkowa	243 m ²	320,76 zł	5 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Kraczkowa	130 m ²	171,60 zł	1 230,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Łańcut	250 m ²	330,00 zł	7 500,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Łańcut	220 m ²	290,40 zł	7 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Łańcut, RYNEK	100 m ²	132,00 zł	6 500,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Łańcut	141 m ²	186,12 zł	2 820,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Łańcut, okolice Łańcuta	173 m ²	228,36 zł	1 730,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Kraczkowa	250 m ²	330,00 zł	5 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Lokal, Mielec	100 m ²	132,00 zł	1 000,00 zł

Rys. 17 – lista dostępnych lokali do wynajęcia.

Przy zaznaczonej ofercie pojawi się symbol zaznaczenia, a cała pozycja zostanie podświetlona na niebiesko. Można wynająć kilka nieruchomości naraz.

Po kliknięciu **Dalej** nastąpi powrót do ekranu głównego **Lokali**, a lista lokali zostanie uzupełniona o nowe pozycje.

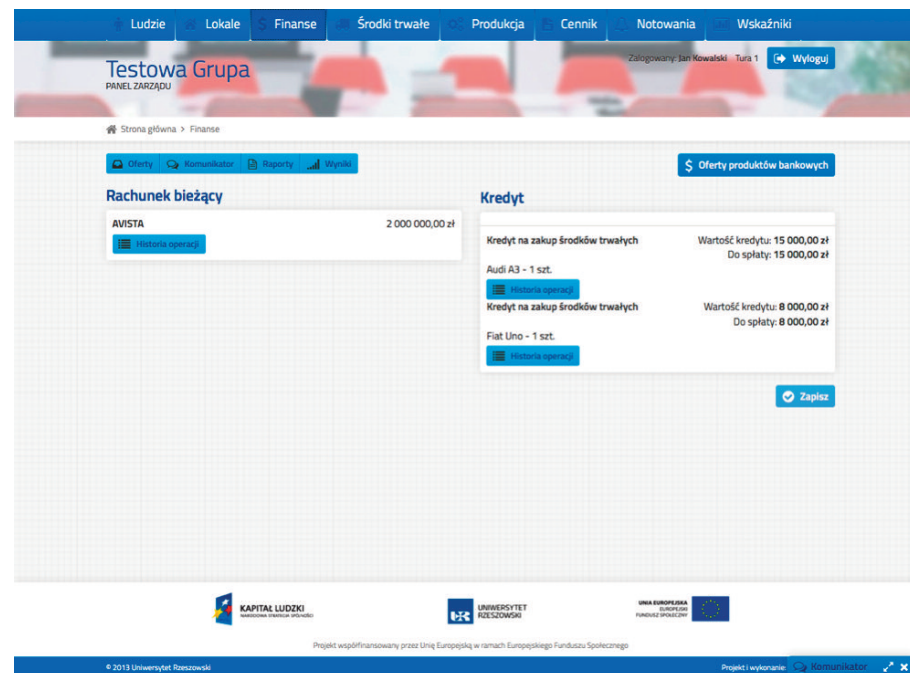
Po zakończeniu procesu zmian w zakładce należy je zapisać. Aby to zrobić, proszę o kliknięcie Zapisz w prawym dolnym rogu. Zostanie wywołane okno z wpisaniem tokenów członków zarządu. Po wpisaniu prawidłowych tokenów proszę o kliknięcie Zapisz.

Finanse

Tutaj wyświetlany jest rachunek bieżący (kwota jaką posiadamy na koncie), oferty produktów bankowych które zostały wybrane w kreatorze oraz informacje o przedmiotach zakupionych na kredyt i możliwość ich spłaty (dopiero po zakończeniu tury w której zostały zakupione).

Pod rachunkiem bieżącym znajduje się przycisk **Historia operacji**. Po kliknięciu w niego wyświetli nam się historia zmian wraz z datą, tytułem oraz kwotą operacji.

Po prawej stronie znajduje się przycisk **Oferty produktów bankowych**. Po kliknięciu w niego wyświetli się lista ofert produktów bankowych.



Rys. 18 – zakładka finanse. Warto zwrócić uwagę, że środki trwałe będą miały aktywny przycisk spłaty dopiero po zakończeniu kolejnej tury.

Oferty produktów bankowych	
Lokata	na okres
<input type="checkbox"/> Lokata na 1 rok 0% odsetek za zerwanie lokaty przed terminem	1 tura
<input type="checkbox"/> Lokata na 2 lata 0% odsetek za zerwanie lokaty przed terminem	2 tury
<input type="checkbox"/> Lokata na 3 lata 0% odsetek za zerwanie lokaty przed terminem	3 tury
<input type="checkbox"/> Lokata na 4 lata 0% odsetek za zerwanie lokaty przed terminem	4 tury
Kredyt obrotowy	na okres
<input type="radio"/> obrotowy - WIBOR + 2% odsetki od wykorzystanej kwoty kredytu.	
<input type="radio"/> obrotowy - 4% odsetki od wykorzystanej kwoty kredytu	

Rys. 19 – okno możliwych produktów finansowych.

Są to lokaty: Na 1 rok, 2 lata, 3 lata, 4 lata, oraz kredyt obrotowy. Kredyt obrotowy (do wyboru 2) można wziąć tylko jeden.

Żeby wziąć Lokatę albo kredyt należy zaznaczyć go i wpisać kwotę jaka nas interesuje po czym kliknąć **Dodaj**. Po kliknięciu nastąpi powrót do zakładki **Finanse**, a operacja, która została wykonana wcześniej zostanie wyświetlona pod rachunkiem bieżącym (informacja o zaciągniętych lokatach/kredycie). Informacja ta będzie zapisana na zielono do czasu potwierdzenia jej przez kliknięcie przycisku **Zapisz**, wpisania tokenu i kliknięcie **Dalej**.

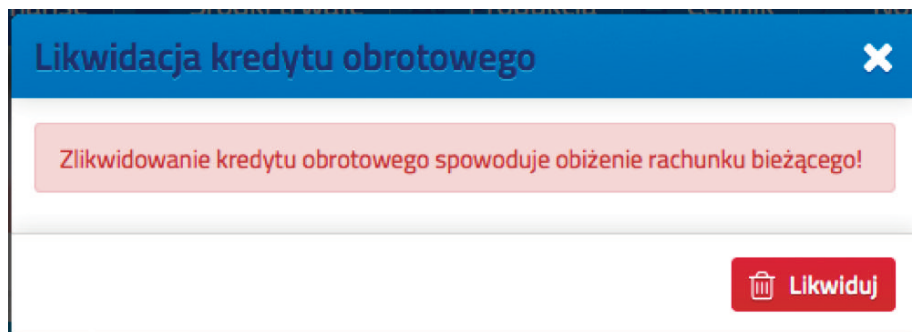
Żeby zlikwidować lokatę lub kredyt należy przy odpowiedniej pozycji kliknąć ikonę **x**.

Kredyt obrotowy

obrotowy - WIBOR + 2% 100 000,00 zł

Rys. 20 – kasowanie zaciągniętego kredytu przed zapisem.

po kliknięciu w nią wyświetli okno z informacją jaki skutek przyniesie zlikwidowanie lokaty/kredytu.



Rys. 21 – ostrzeżenie.

Po kliknięciu w **Likwiduj** okno się zamknie, a usunięte lokaty/kredyt zmienią kolor na czerwony do czasu potwierdzenia likwidacji przez kliknięcie przycisku **Zapisz**.

Po zakończeniu procesu zmian w zakładce należy je zapisać. Aby to zrobić, proszę o kliknięcie **Zapisz** w prawym dolnym rogu. Zostanie wywołane okno z wpisaniem tokenów członków zarządu. Po wpisaniu prawidłowych tokenów proszę o kliknięcie **Zapisz**.

Środki trwałe

W zakładce tej znajdują się wszystkie dostępne środki trwałe podzielone na kategorie: Pojazdy/Komputery/Telefony/Inne. Środki te są potrzebne do prawidłowego funkcjonowania firmy.

Aby kupić przedmiot należy kliknąć ikonkę + przy kategorii z której chcemy kupić daną rzecz. Po kliknięciu w nią wyświetli się lista z ofertą środków dla tej kategorii. Podana jest nazwa, wartość oraz przyciski **Kup** przy każdej pozycji. Żeby kupić przedmiot proszę o kliknięcie **Kup** przy interesującym produkcie. Otworzy się okno kupna:

10 000,00 zł	Opcje	Ilość	Wartość
Kup za gotówkę		1	10 000,00 zł
Kredytuj zakup	Wybierz	0	0,00 zł
Suma:		1 szt.	10 000,00 zł
Saldo rachunku po zakupie:		1 896 164,24 zł	
Współczynnik amortyzacji:		0	

Dodaj

Rys. 22 – okno możliwości kupna – za gotówkę, lub na kredyt.

Jest w nim informacja o produkcie, który mamy zamiar kupić oraz bieżący stan konta. Są dwie możliwości:

- Kupno za gotówkę,
- Kupno na kredyt (przy kupnie na kredyt należy w Opcjach wybrać jedną z opcji kredytowania).

W przypadku środków o wartości wyższej niż 3500 zł należy podać **współczynnik amortyzacji**:

- Dla samochodów i wózków widłowych wynosi on **20**,
- Dla komputerów wynosi on **30**.

W polach wartość przedstawione jest, ile wyniesie koszt zakupu. Jest też informacja, jak będzie wyglądał stan rachunku po zakupie. Aby zatwierdzić, proszę kliknąć **Dodaj**.

W kategorii w której został zakupiony przedmiot pokaże się przedmiot, ilość, cena jedn., wartość kupionego przedmiotu oraz przycisk **Szczegóły**.

Po kliknięciu przycisku wyświetli się informacja czy przedmiot został kupiony za gotówkę czy na kredyt oraz przycisk **Usuń**, po którego kliknięciu usuwamy dany przedmiot.

Inne +

Nazwa	Ilość	Cena jedn.	Wartość	Opcje
Urządzenie do pakowania	1	60 000,00 zł	60 000,00 zł	Szczegóły
Gotówka	1 szt.	60 000,00 zł	60 000,00 zł	Usuń
Wózek widłowy	1	50 000,00 zł	50 000,00 zł	Szczegóły

[Zapisz](#)

Rys. 23 – po kliknięciu w szczegóły rozwinie się zakładkę informacji.

Uwaga! Po zakończeniu tury nie można usunąć zakupionych środków trwałych.

Po zakończeniu procesu zmian w zakładce należy je zapisać. Aby to zrobić, proszę o kliknięcie Zapisz w prawym dolnym rogu. Zostanie wywołane okno z wpisaniem tokenów członków zarządu. Po wpisaniu prawidłowych tokenów proszę o kliknięcie **Zapisz**.

Produkcja

W zakładce tej można zobaczyć i zmienić liczbę produktów do wytworzenia oraz liczbę magazynowanych produktów.

Żeby ustawić daną liczbę produkcji należy wpisać wartość w pole **Liczba produktów do wytworzenia (na turę)**, a następnie kliknąć przycisk **Zapisz** i potwierdzić wpisując token.

Uwaga! Licząc ile wyprodukujemy rocznie, należy przyjąć, że w miesiącu jest 21 dni produkcyjnych, czyli 252 dni w roku.

Uwaga! Gdy ilość produktów do wytworzenia nie będzie możliwa, po kliknięciu **Zapisz** zostanie wyświetlona informacja o niespełnionych wymaganiach.

Oznacza to, że nie spełniliśmy warunków zatrudnienia dla segmentu, w którym mamy założoną firmę, lub nie posia-

Niespełnione wymagania

Uwaga! Nie można zmienić planowanej produkcji:

1. Brak spełnionych wymagań w Dział redakcji tekstów
2. Brak spełnionych wymagań w Dział graficzny
3. Brak spełnionych wymagań w Dział testerów
4. Brak spełnionych wymagań w Dział oprogramowania
5. Brak spełnionych wymagań w Dział sprzedaży
6. Brak spełnionych wymagań w Dział finansowo księgowy
7. Brak wymaganej liczby środków trwałych typu: Komputery
8. Brak wymaganej liczby środków trwałych typu: Pojazdy
9. Brak wymaganej liczby lokali typu: Biura

Rys. 25 – komunikat który informuje nas, że nie spełniamy warunków aby rozpocząć produkcję.

damy wystarczającej ilości budynków lub środków trwałych. W tym oknie informacja jest ogólna, aby wiedzieć ile dokładnie osób należy zatrudnić, zakupić budynków lub środków trwałych potrzebne jest zakupienie raportów, które są dostępne z belki dostępnej na każdej zakładce Gry.



Rys. 26 – pasek opcji.

Cennik

W zakładce cennik można sprawdzić i zmienić cenę produktu. Jest też podana informacja ile kosztuje wytworzenie jednej sztuki towaru. Do dyspozycji mamy również suwak, którym możemy manipulować aby zmienić koszt wyprodukowania jednej sztuki towaru. W przypadku rynku oprogramowania cena produktu nie może być większa niż 600 zł, a w przypadku innych rynków nie może być większa niż 300% kosztu wyprodukowania jednej sztuki towaru.

Po zakończeniu procesu zmian w zakładce należy je zapisać. Aby to zrobić, proszę o kliknięcie **Zapisz** w prawym dolnym rogu. Zostanie wywołane okno z wpisaniem tokenów członków zarządu. Po wpisaniu prawidłowych tokenów proszę o kliknięcie **Zapisz**.

Notowania

W tej zakładce można sprawdzić notowania giełdowe takie jak:

- Notowania ciągłe – akcje, akcje NFI i indeksy GPW
- Rynek kontraktów terminowych i opcji GPW
- Rynek NewConnect
- Notowania ciągłe – obligacje GPW i Catalyst

Testowa Grupa
PANEL ZARZĄDU

Zalogowany: Jan Kowalski Tura 2 Wyloguj

Strona główna > Notowania

Notowania

Wybierz: Rynek NewConnect

Filtruj: 11bit

Nazwa	Otwarcie	Maksimum	Minimum	Zamknięcie	Zmiana	Wartość
11BIT	10.23	10.63	10.23	10.59	0,00 %	1954

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIWERSYTET
RZESZOWSKI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

© 2013 Uniwersytet Rzeszowski Projekt i wykonanie: Notowania

Rys. 27 – notowania na giełdach. Do dyspozycji jest również słownik pojęć.

- Indeksy giełd zagranicznych
- Waluty w NBP
- Wartości netto jednostek funduszy inwestycyjnych.

Żeby sprawdzić interesujące notowanie, należy wybrać je z rozwijanej listy.

Aby znaleźć dokładną wartość lub nazwę należy wpisać nazwę poprzez pole tekstowe Filtruj. W prawym górnym rogu udostępniony został także **Słownik pojęć**, w którym zapoznamy się z niezbędnymi informacjami dot. giełdy.

Wskaźniki

W tej zakładce można znaleźć:

- Odsetki od zaległości podatkowych. Odsetki te są naliczane wówczas, gdy nie uiszczyć w terminie zobowiązań wobec urzędu skarbowego czy ZUS.

Znajdują się również informacje o wysokości odsetek od zaległości podatkowych.

- Minimalne/Przeciętne wynagrodzenie za pracę.

Testowa Grupa
PANEL ZARZĄDU

Zalogowany: Jan Kowalski Tura 3 Wyloguj

Strona główna > Wskaźniki

Odsetki od zaległości podatkowych

Odsetki od zaległości podatkowych będziesz musiał zapłacić wówczas, gdy nie uiszczysz w terminie zobowiązań wobec urzędu skarbowego czy ZUS. Wysokość odsetek od zaległości podatkowych od 04.07.2013 wynosi **10 %**.

Skala podatku dochodowego na 2014

Podstawa obliczenia podatku		Podatek
ponad	do	
	85.528	18% minus kwota zmniejszająca podatek 556.02
85.528		14.839.02 + 32% nadwyżki ponad 85.528

Minimalne wynagrodzenie za pracę

Minimalne wynagrodzenie za pracę wynosi od 01.01.2014 - **1680 zł**.

Przeciętne wynagrodzenie za pracę

Przeciętne wynagrodzenie miesięczne w sektorze przedsiębiorstw dla **grudzień 1999** wynosi **2186.03 zł**.

Koszty delegacji

Nazwa	Koszt
Dieta (pełna)	30,00 zł
Ryczałt za nocleg (150% diety)	45,00 zł

Rys. 28 – wskaźniki.

Ile wynosi minimalne wynagrodzenie za pracę oraz przeciętne wynagrodzenie miesięczne w sektorze przedsiębiorstw.

- Koszty delegacji.

W skład kosztów delegacji wchodzi: dieta (pełna), Ryczałt za nocleg (150% diety), Ryczałt za dojazd (20% diety)

- Koszty samochodów – kilometrówka.

Koszty te różnią się w zależności od pojazdu.

- Składki na ubezpieczenia za pracowników.

Zawierają rodzaj ubezpieczenia (emerytalne/rentowe/chorobowe/wypadkowe/zdrowotne) oraz sposób finansowania.

Panel Oferty/Komunikator/Raporty/Wyniki



Rys. 29 – panel dostępny z każdej zakładki.

Oferty

Pod tą zakładką można zakupić różne rodzaje ofert i raportów, które mają wpływ na rozgrywkę i ułatwiają prowadzenie firmy. Aby zakupić ofertę/raport, proszę kliknąć Oferty. Wyświetli się okno dostępnych ofert i raportów.

Oferty raportów i usług	
<input type="checkbox"/> Raport nieruchomości dla produkcji oprogramowania	4 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Raport wstępny dla produkcji oprogramowania	2 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Raport wyposażenie dla produkcji oprogramowania	6 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Raport zatrudnienie dla produkcji oprogramowania	10 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Audyt zewnętrzny	20 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Ilościowe badanie potrzeb konsumentów	50 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Impreza integracyjna z mieszkańcami gminy	55 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Jakościowe badanie potrzeb konsumentów	100 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Kolportaż ulotek na terenie gminy	5 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Kolportaż ulotek w największych miastach kraju	60 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Pozycjonowanie strony firmowej w internecie	30 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Reklama w lokalnej prasie	3 000,00 zł
<input type="checkbox"/> Reklama w prasie ogólnokrajowej	10 000,00 zł

Kup

Możliwe jest kupowanie kilku ofert/raportów naraz.

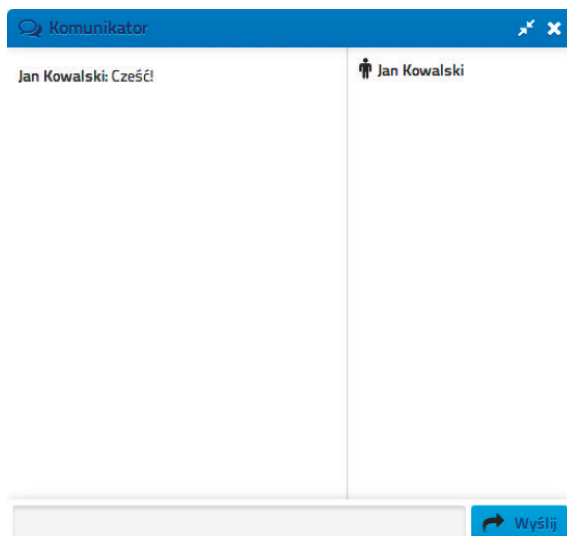
Na początku listy wyświetlane są raporty, które dostarczają informacji, jakie warunki należy spełnić aby rozpocząć produkcję. Po zakupieniu raportów ich podgląd będzie dostępny w zakładce Raporty.

Rys. 30 – aktualnie dostępne raporty i usługi.

Komunikator

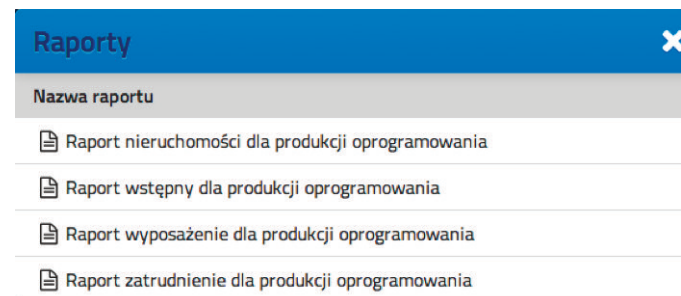
Komunikator służy do kontaktu z innymi uczestnikami gry. Jego okno jest aktywne w prawym dolnym rogu pod zakładką Komunikator. Można tam sprawdzić, kto jest zalogowany do gry oraz napisać wiadomość. Można zminimalizować okno komunikatora klikając ikonkę (strzałek) w prawym górnym rogu komunikatora. Aby powrócić do pełnego widoku kliknij na zminimalizowaną wersję komunikatora, która znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu.

Można również zamknąć całkowicie czat klikając ikonkę krzyżyka. Aby otworzyć go potem ponownie, należy kliknąć w zakładkę Komunikator koło Oferty.



Rys. 31 – okno komunikatora.

Raporty



Rys. 32 – okno zakupionych raportów.

Tutaj są wyświetlane raporty, które zostały zakupione w zakładce **Oferty**.

Zapoznanie się z tymi raportami pomoże w prowadzeniu firmy. Znajdą się tam między innymi informacje o minimalnych warunkach, które należy spełnić, żeby ruszyła produkcja.

Żeby wyświetlić interesujący raport proszę o kliknięcie w niego, otworzy się w nowej karcie przeglądarki.

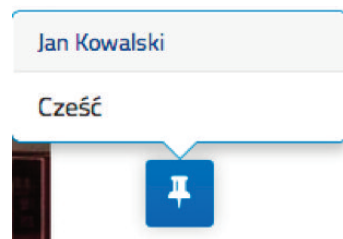
W raportach możesz dodawać własne notatki, które będą widoczne tylko dla Gracza, jak i dla wszystkich członków grupy. Wystarczy przytrzymać dłużej wciśnięty lewy przycisk myszy/palec na ekranie w dowolnym miejscu raportu. Wyświetli się wtedy okno notatki.

Rys. 33 – okno dodawania notatki.

Zaznaczenie opcji **notatka dla grupy** skutkuje tym, że będzie ona dostępna dla całej grupy.

Notatka została dodana. Teraz na raporcie widać ikonkę pinetki:

Po najechnaniu na nią można zobaczyć treść oraz informację o tym, który użytkownik ją dodał.



Rys. 34 – dodana notatka.

Dwukrotne kliknięcie LPP na notatkę wyświetli ją całą oraz da możliwość usunięcia lub edytowania.

Wyniki

Wyniki	
Raporty uproszczone	
Raport uproszczony (Tura 1) - Testowa grupa	Pobierz raport
Raport uproszczony (Tura 2) - Testowa grupa	Pobierz raport
Pełne raporty	
Pełny raport (Tura 1) - Testowa grupa	Pobierz raport
Pełny raport (Tura 2) - Testowa grupa	Pobierz raport

Rys. 35 – okno raportów z wynikami.

Po każdej zakończonej turze można tutaj zobaczyć wyniki dotyczące naszej kondycji finansowej.

Do wyboru są:

- Raporty uproszczone, które są przedstawione w formie tabeli, z której można odczytać stan środków pieniężnych na początku i na końcu tury, rachunek zysków i strat oraz rachunek przepływów pieniężnych.

Po kliknięciu w prawy bok ekranu wyświetlą się zyski netto w formie wykresu;

- Pełne raporty, które zawierają bardziej szczegółowe informacje zysków i strat.

Znajdą Państwo takie informacje jak: aktywa, pasywa, rachunek zysków i strat, rachunek przepływów pieniężnych. Przechodzenie pomiędzy stronami wykonuje się klikaniem odpowiednio w prawy lub lewy bok raportu.

W raportach z zakładki **Wyniki** również można dodawać notatki.

KLUCZ DO GRY BIZNESOWEJ

Prawidłowa lista kodów PKD dla każdego z rynków

- Publikacje książkowe – **58.11.Z**
- Oprogramowanie na rynek firm – **62.01.Z**
- Elektronika użytkowa – **26.11.Z**
- Sprzęt AGD – **27.51.Z**
- Komponenty do produkcji samochodów – **29.32.Z**

Dokumenty niezbędne do Etapu 4– Kroku 4

- KRS-W3
- KRS-WM
- KRS-WE
- KRS-WK
- Umowa spółki – 2 kopie
- Oświadczenie członków Zarządu o wkładach na pokrycie kapitału
- Dowód ustanowienia organów spółki (...)
- Lista wspólników
- Wzory podpisów członków Zarządu
- Dowód uiszczenia opłaty (...)
- Oryginał dokumentu potwierdzającego prawo do lokalu

Wytyczne dot. minimalnych warunków aby rozpocząć produkcję

Wytyczne dla produkcji, dla każdego segmentu rynku podane są poniżej.

TABLICA INTERAKTYWNA					
Nazwa działu	Wyposażenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Produkcja	Stanowisko montażowe	20 m ² (hala)	1 / 2 / 3	Dowolne	2 / 4 / 6 / dzień
Dział wdrożeniowy	Samochód Zestaw mierników	12 m ² (biuro)	1	<ul style="list-style-type: none"> Prawo jazdy kat.B Wyższe: informatyczne, inżynierijno-techniczne, produkcja i przetwórstwo 	3 / dzień
Dział badań i rozwoju	Komputer developerski z oprogramowaniem	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: informatyczne, inżynierijno-techniczne	Każdy pracownik to + 2% do BiR
Promocji i marketingu	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	Każdy pracownik to + 2% do PiR
Zarząd	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	–
Finansowo księgowy	Komputer z oprogramowaniem księgowym	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: ekonomiczno-administracyjne, prawnicze	25 / dzień

Koszty materiałów – 2000 zł/szt

Magazyn – Minimum 30 m² na każde 500 tablic produkowanych rocznie

SIEDZISKA SAMOCHODÓW

Nazwa działu	Wyposażenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Produkcja	Wózek widłowy 2 sztuki Prasa do tłoczenia Kabina spawalnicza Maszyny lakiernicze 3 sztuki Taśma produkcyjna	300 m ² (hala)	22 / 44 / 66 / 88	Dowolne	100 / 200 / 300 / 400 / dzień
Produkcja – logistyka	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Logistyka	1 osoba na 400 wyprodukowanych sztuk dziennie
Produkcja – kontrola jakości	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Inżynieryjno-techniczne	Każdy pracownik to + 1% do PiR
Dział dostaw	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Wykształcenie: logistyka	1 osoba na 200 wyprodukowanych sztuk dziennie
Dział badań i rozwoju	Komputer developerski z oprogramowaniem	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: informatyczne, inżynieryjno-techniczne	Każdy pracownik to + 1% do BiR
Promocji i marketingu	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	Każdy pracownik to + 1% do PiR
Zarząd	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	–
HR i Finansowo księgowy	Komputer z oprogramowaniem księgowym	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: ekonomiczno-administracyjne, prawnicze	200 / dzień

Koszty materiałów – 10 euro/szt

Magazyn – Minimum 300 m² na każde 25200 siedzisk produkowanych rocznie (100 siedzisk produkowanych dziennie)

KUCHNIA GAZOWO-ELEKTRYCZNA

Nazwa działu	Wypożyczenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Produkcja	Wózek widłowy Prasa do tłoczenia Kabina spawalnicza Maszyna lakiernicza Linia produkcyjna	400 m ² (hala)	20 / 40 / 60 / 80	Dowolne	125 / 250 / 375 / 500 / dzień
Montaż podzespołów i pakowanie	Urządzenie do pakowania Mała suwnica	100 m ² (hala)	10 / 20 / 30 / 40	Dowolne	125 / 250 / 375 / 500 / dzień
Logistyka	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Logistyka	1 osoba na 500 wyprodukowanych sztuk dziennie
Kontrola jakości	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Informatyczne, inżynieryjno-techniczne	Każdy pracownik to +1% do PiR
Dział dostaw	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Logistyka	1 osoba na 500 wyprodukowanych sztuk dziennie
Dział badań i rozwoju	Komputer developerski z oprogramowaniem	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: informatyczne, inżynieryjno-techniczne	Każdy pracownik to + 1% do BiR
Promocji i marketingu	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	Każdy pracownik to + 1% do PiR

KUCHNIA GAZOWO-ELEKTRYCZNA c.d.

Nazwa działu	Wyposażenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Zarząd	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	–
HR i Finansowo księgowy	Komputer z oprogramowaniem księgowym	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: ekonomiczno-administracyjne, prawnicze	1 osoba na 500 sztuk dziennie

Koszty materiałów – 300 zł/szt

Magazyn – Minimum 400 m² na każde 31500 kuchenek produkowanych rocznie (125 kuchenek produkowanych dziennie)

KSIĄŻKI

Nazwa działu	Wyposażenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Dział redakcji tekstów	Komputery z oprogramowaniem do składu	20 m ² (biuro)	3	Wyższe: dziennikarstwo, humanistyczne	
Dział DTP	Komputery z oprogramowaniem DTP	20 m ² (biuro)	2	Wyższe: informatyczne	
Dział aktualizacji materiałów	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	Każdy pracownik to +1% do BiR
Promocji i marketingu	Komputer Samochód	12 m ² (biuro)	1	Prawo jazdy kat.B	Każdy pracownik to +1% do PiR
Dział sprzedaży	Komputer Samochód	12 m ² (biuro)	1	Prawo jazdy kat.B	1 osoba na 50 książek dziennie
Zarząd	Komputer	12 m ² (biuro)	1	Dowolne	–
HR i Finansowo księgowy	Komputer z oprogramowaniem księgowym	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: ekonomiczno-administracyjne, prawnicze	1 osoba na 400 książek dziennie

Koszty materiałów – 80 zł/szt

OPROGRAMOWANIE

Nazwa działu	Wypożyczenie	Powierzchnia	Wymagana liczba osób	Wykształcenie	Wydajność
Dział redakcji tekstów	Komputery z oprogramowaniem do składu	20 m ² (biuro)	10	Wyższe: dziennikarstwo, humanistyczne	
Dział graficzny	Komputery z oprogramowaniem DTP	20 m ² (biuro)	1	Wyższe: informatyczne	
Dział testerów	Komputer z oprogramowaniem do testów	12 m ² (biuro)	3	Wyższe: informatyczne	
Dział oprogramowania	Komputer z oprogramowaniem developerskim	12 m ² (biuro)	5	Wyższe: informatyczne	
Promocji i marketingu	Komputer Samochód	12 m ² (biuro)	1	Prawo jazdy kat.B	Każdy pracownik to +1% do PiR
Dział sprzedaży	Komputer Samochód	12 m ² (biuro)	1	Prawo jazdy kat.B	1 osoba na 2 licencji dziennie
Zarząd	Komputer	12 m ² (biuro)	3	Dowolne	–
HR i Finansowo księgowy	Komputer z oprogramowaniem księgowym	12 m ² (biuro)	1	Wyższe: ekonomiczno-administracyjne, prawnicze	1 osoba na 10 licencji dziennie

Koszty materiałów – 1 zł/szt

Nazwa oferty	Wpływ
Audyt zewnętrzny	zwiększenie jakości produkcji i zmniejszenie ilości wadliwych produktów
Wdrożenie standardu zarządzania jakością ISO 9001	zwiększenie jakości produkcji i zmniejszenie ilości wadliwych produktów
Wdrożenie standardu zarządzania jakością ISO 27001	zwiększenie jakości produkcji i zmniejszenie ilości wadliwych produktów
Usługi studia wzornictwa przemysłowego	wpływ na Promocję i Reklamę oraz Badania i Rozwój
Usługi dużej agencji wzornictwa przemysłowego	wpływ na Promocję i Reklamę oraz Badania i Rozwój
Ilościowe badanie potrzeb konsumentów	wpływ na Promocję i Reklamę
Jakościowe badanie potrzeb konsumentów	wpływ na Promocję i Reklamę
Impreza integracyjna z mieszkańcami gminy	wpływ na Promocję i Reklamę
Reklama w lokalnej prasie	wpływ na Promocję i Reklamę
Reklama w prasie ogólnokrajowej	wpływ na Promocję i Reklamę
Reklama w radiu	wpływ na Promocję i Reklamę
Reklama w telewizji lokalnej	wpływ na Promocję i Reklamę

Nazwa oferty	Wpływ
Reklama w telewizji podczas dużego wydarzenia sportowego lub kulturalnego	wpływ na Promocję i Reklamę
Pozycjonowanie strony firmowej w internecie	wpływ na Promocję i Reklamę
Kolportaż ulotek na terenie gminy	wpływ na Promocję i Reklamę
Kolportaż ulotek w największych miastach kraju	wpływ na Promocję i Reklamę
Wystawa produktów podczas lokalnych targów technologicznych	wpływ na Promocję i Reklamę
Wystawa produktów podczas ogólnokrajowych targów technologicznych	wpływ na Promocję i Reklamę
Udział pracowników w lokalnych targach technologicznych	wpływ na Badania i Rozwój
Udział pracowników w ogólnokrajowych targach technologicznych	wpływ na Badania i Rozwój
Szkolenie pracowników w zakresie umiejętności zawodowych	wpływ na Badania i Rozwój
Szkolenie pracowników w zakresie komunikacji interpersonalnej	wpływ na Promocję i Reklamę oraz Badania i Rozwój