



**PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY**



**INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO  
PRODUKCYJNE**

**INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY**

**INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE**

**ORAZ**

**INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE LIGHT**

**DLA PROWADZĄCYCH**



**WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA  
z siedzibą w Rzeszowie**

**RZESZÓW 2012**



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

*Projekt współfinansowany przez Unię Europejską  
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego*

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Spis treści

1.	Wstęp .....	3
2.	Wymagania sprzętowe do gry .....	3
3.	Zamawianie gier.....	4
3.1.	Zamawianie gry po raz pierwszy .....	4
3.1.1.	KROK PIERWSZY Wejście na stronę .....	4
3.1.2.	KROK DRUGI Uzupelnienie formularza zamówienia .....	5
3.1.3.	KROK TRZECI Zakładanie gry .....	6
3.1.4.	KROK CZWARTY Ustalanie parametrów gry.....	7
3.1.5.	KROK PIĄTY dystrybucja haseł graczy .....	8
3.2.	Zamawianie kolejnych gier .....	9
3.2.1.	KROK CZWARTY Ustalanie parametrów gry.....	9
4.	Przebieg rozgrywki.....	10
5.	Zarządzanie kontem prowadzącego.....	11
5.1.	Logowanie prowadzących.....	11
5.2.	Zmiana hasła .....	12
5.3.	Lista gier.....	13
5.4.	Administracja rozgrywką. ....	14
5.4.1.	Lista zespołów .....	14
5.4.2.	Karta wyników.....	15
5.4.3.	Skumulowana karta wyników .....	16
5.4.4.	Lista uczniów .....	16
5.4.5.	Decyzje graczy .....	17
5.4.6.	Przydzielanie nagród i kar .....	18
5.4.7.	Powrót .....	18
5.5.	Przenoszenie gry do kolejnej rundy.....	19
6.	Wskazówki do prowadzenia zajęć .....	19
6.1.	Liczba osób w zespole.....	19
6.2.	Dystrybucja haseł .....	19
6.3.	Liczba zespołów .....	20
6.4.	Problemy graczy: .....	20

## **1. Wstęp**

Dziękujemy za wybór programu Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne. Program ten jest symulacją przedsiębiorstwa produkcyjnego. Gracze wcielają się w role członków zarządu firmy produkującej rowery.

Gra jest symulatorem rynkowym, czyli modelem opisującym rzeczywistość. Jak każdy model także nasza gra ma pewne uproszczenia. Główny nacisk położono na nauczanie pracy zespołowej, umiejętności podejmowania decyzji i analizę trendów rynkowych.

Akcja rozgrywki toczy się na nieistniejącym rynku. Autorzy zdają sobie sprawę z faktu, iż wielkości liczbowe zawarte w rozgrywce nie pokrywają się z wartościami obserwowanymi na polskim rynku rowerów. Decyzje o takiej kalibracji produktu podjęto celem uniemożliwienia identyfikowania się graczy z jakimkolwiek istniejącym przedsiębiorstwem i tym samym uniemożliwienia naśladowania jego decyzji zarówno strategicznych, jak i operacyjnych.

Poniższe opracowanie ma na celu przybliżenie Gry IPP od strony technicznej. Merytoryczną część rozważań znajdują Państwo w przewodniku gracza.

## **2. Wymagania sprzętowe do gry**

Symulacja Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne oparta jest na nowoczesnej i zarazem interaktywnej technologii sieciowej. Z tego powodu, aby móc skorzystać z gry, potrzebny jest komputer z dostępem do Internetu.

Gra działa poprawnie we wszystkich przeglądarkach internetowych. Sugerujemy jednak, ze względu na stronę graficzną oprogramowania, używanie programu Mozilla Firefox.

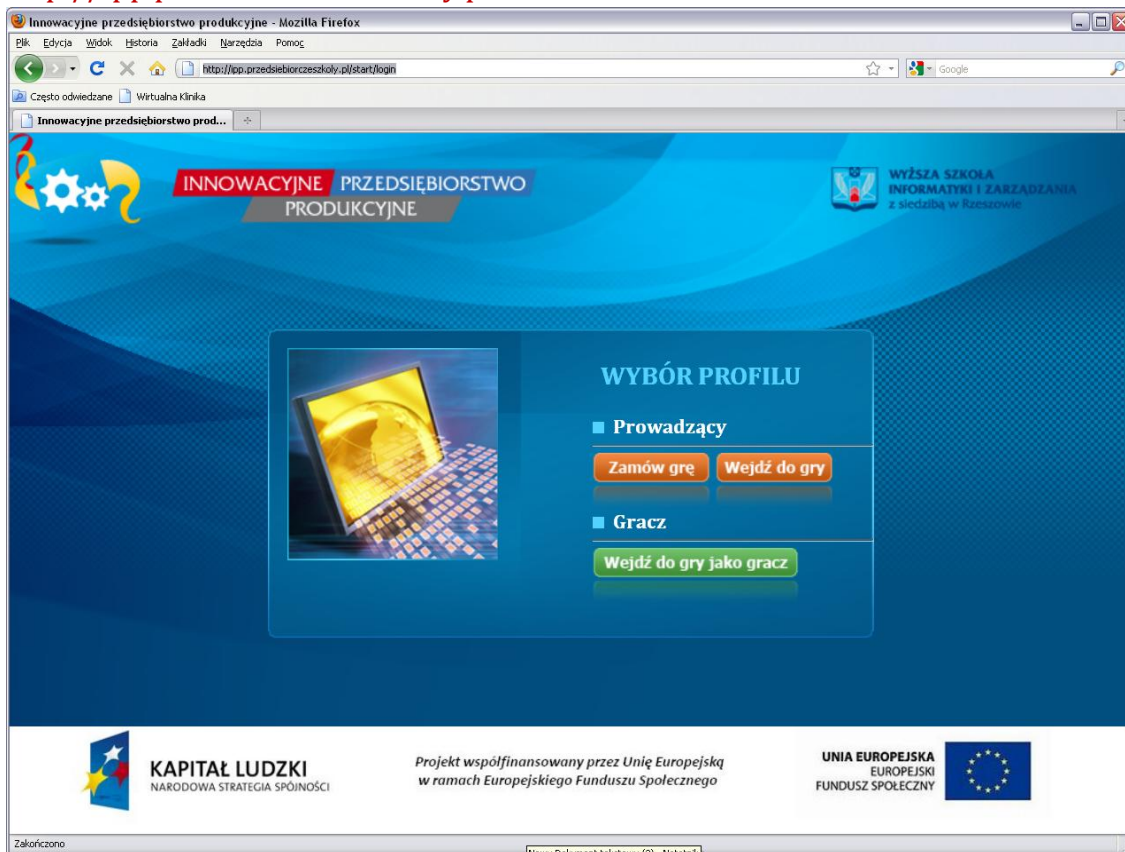
### 3. Zamawianie gier

#### 3.1. Zamawianie gry po raz pierwszy

##### 3.1.1. KROK PIERWSZY Wejście na stronę

Zamawianie gier powinno zostać przeprowadzone na stronie:

<http://ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl>.



Aby zamówić grę należy nacisnąć przycisk „**Zamów grę**” z profilu „Prowadzący”.





### 3.1.2. KROK DRUGI Uzupełnienie formularza zamówienia

W następnym kroku prowadzący zostanie przeniesiony na stronę z formularzem, który należy uzupełnić.



The screenshot shows a web form on a blue background. At the top, there are logos and navigation tabs: 'INNOWACYJNE PRODUKCYJNE', 'PRZEDSIĘBIORSTWO', 'PRZEDSIĘBIORCZE', and 'SZKOŁY'. The main form area contains a globe image on the left and input fields on the right for 'Imię', 'Nazwisko', 'Adres e-mail', and 'Szkoła'. The 'Szkoła' field has a dropdown menu with 'nowa' selected. Below the fields are two buttons: 'Wyślij' and 'Powrót'.

Prowadzący wprowadzają następujące dane:

-  Imię,
-  Nazwisko,
-  Adres e-mail
-  Wybierają szkołę z dostępnych w systemie. **UWAGA!** Jeżeli nie widzą Państwo swojej szkoły należy wybrać opcję: „**nowa**”.

Następnie naciskamy przycisk „**wyślij**”.

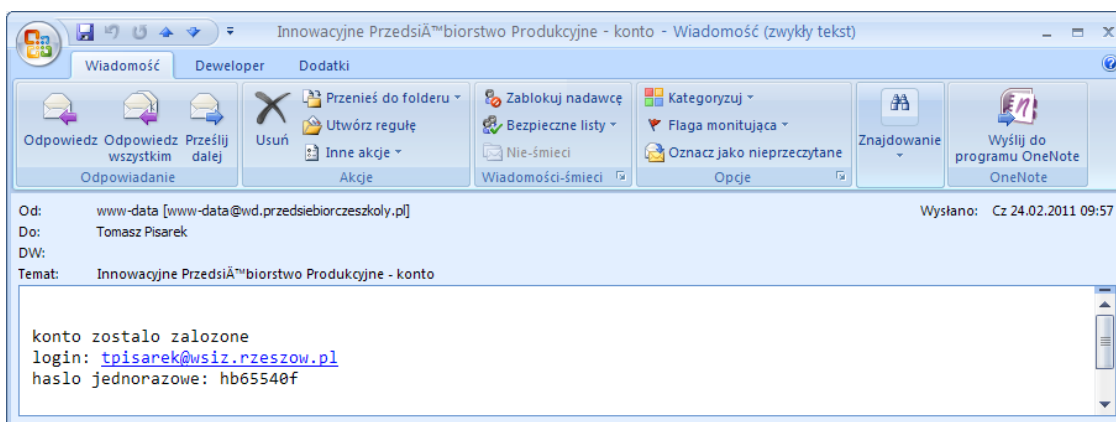
Po naciśnięciu przycisku „**wyślij**” na ekranie pojawia się informacja o przyjęciu zamówienia.



Administrator Programu podejmuje decyzje o zatwierdzeniu zamówienia (odmówienie przyjęcia zamówienia następuje, gdy grę zamawia osoba postronna, nieposiadająca uprawnień do zakładania gier). W celu przyspieszenia decyzji administratora należy skontaktować się telefonicznie lub e-mailowo z administratorem rozgrywki.

### 3.1.3. KROK TRZECI Zakładanie gry

Po zatwierdzeniu zamówienia prowadzący rozgrywkę otrzyma e-maila na wskazany podczas zamawiania gry adres.



Po otrzymaniu e-maila, prowadzący przechodzą ponownie do strony [ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl](http://ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl). W profilu „Prowadzący” należy wybrać przycisk „wejdź do gry”. Powinna pojawić się wówczas następująca strona:

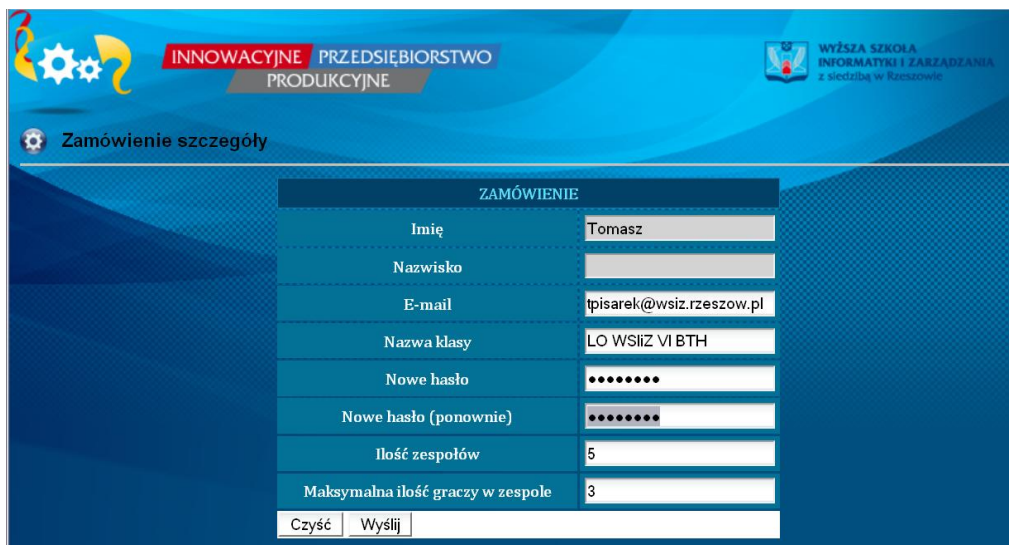


Na stronie logowania należy podać: login, którym jest adres e-mail oraz jednorazowe hasło otrzymane w wiadomości e- mailowej. Następnie naciskamy przycisk „zaloguj”.

### 3.1.4. KROK CZWARTY Ustalanie parametrów gry

W tym momencie Prowadzący zostaną przeniesieni na stronę z formularzem, w którym ustalają:

- nazwę klasy dla, której zamawiają grę,
- hasło, za pomocą którego będą logowali się do gry,
- liczbę zespołów biorących udział w rozgrywce,
- maksymalną liczbę graczy w zespole (liczbę osób składających się na zespół),



The screenshot shows a web interface for ordering a game. At the top, there is a header with the text 'INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE' and the logo of 'WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie'. Below the header, the page title is 'Zamówienie szczegóły'. The main content is a form titled 'ZAMÓWIENIE' with the following fields:

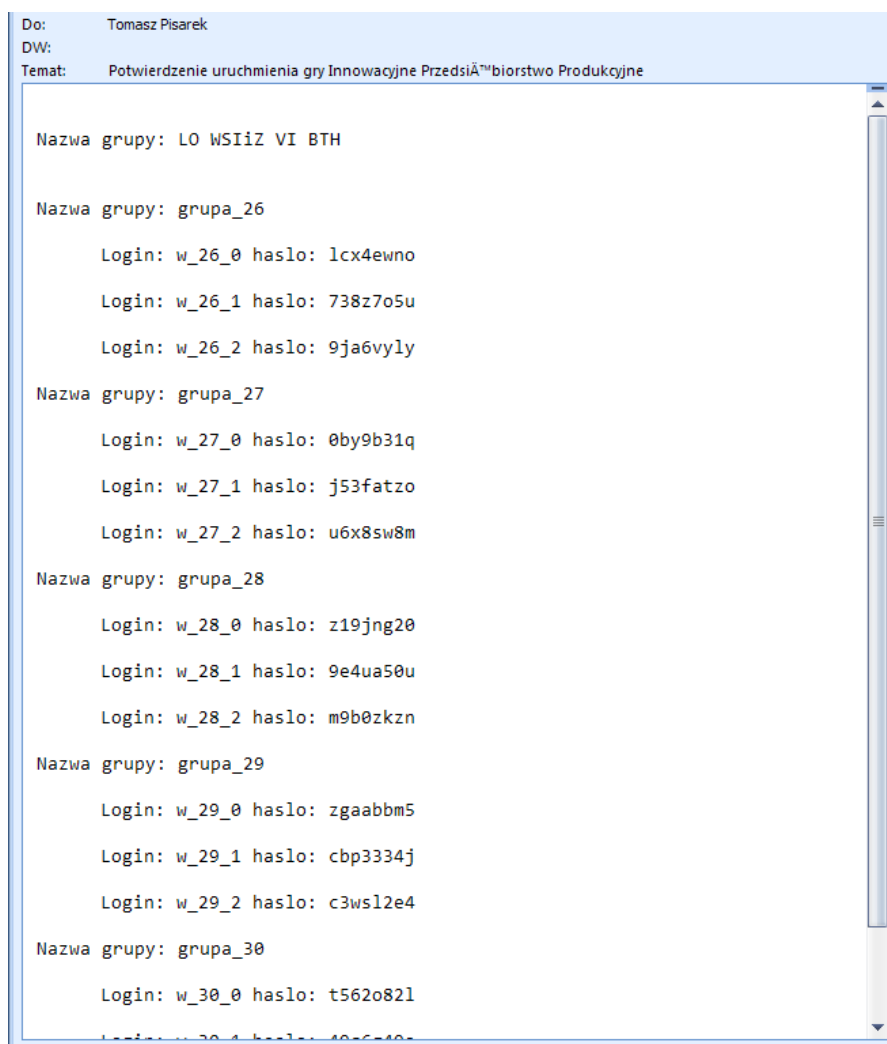
ZAMÓWIENIE	
Imię	Tomasz
Nazwisko	
E-mail	tpisarek@wsiz.rzeszow.pl
Nazwa klasy	LO WSIZ VI BTH
Nowe hasło	••••••••
Nowe hasło (ponownie)	••••••••
Ilość zespołów	5
Maksymalna ilość graczy w zespole	3

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Czyść' and 'Wyślij'.

Po wypełnieniu formularza prowadzący naciskają przycisk: „**wyślij**”.

### 3.1.5. KROK PIĄTY dystrybucja haseł graczy

Po zakończeniu kroku czwartego, na adres poczty elektronicznej prowadzący otrzymają e-mail z loginami i hasłami, za pomocą których do gry będą logowali się uczestnicy rozgrywki.






Po otrzymaniu na e-maila haseł dla graczy, prowadzący mogą rozdać loginy i hasła uczestnikom rozgrywki w celu pierwszego zalogowania się do gry. Każdy z uczestników dostaje swój login i hasło. Proszę zwrócić uwagę na fakt, iż loginy i hasła są pogrupowane w zespoły. Tak, więc gracz otrzymując dane do logowania automatycznie jest przypisywany do konkretnego przedsiębiorstwa.



### 3.2. Zamawianie kolejnych gier

Zamawianie każdej kolejnej gry jest analogiczne, różnica występuje tylko w kroku czwartym. Pozostałe kroki pozostają bez zmian.

**UWAGA! Ważne jest, aby przy zamawianiu kolejnych gier podawać w kroku drugim te same dane, co przy zakładaniu pierwszej rozgrywki:**

-  Imię,
-  Nazwisko,
-  adres e-mail



INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Imię \*

Nazwisko \*

Nazwa firmy

Adres e-mail \*

Telefon





Szkoła nowa

Wyślij Powrót

\* - pola obowiązkowe

#### 3.2.1. KROK CZWARTY Ustalanie parametrów gry

W tym momencie prowadzący zostaną przeniesieni na stronę z formularzem, w którym ustalają:

-  nazwę klasy dla, której zamawiają grę,
-  **wcześniej ustalone przez siebie hasło,**
-  liczba zespołów biorących udział w rozgrywce,
-  maksymalną liczbę graczy w zespole (liczbę osób składających się na zespół),

ZAMÓWIENIE	
Imię	Tomasz
Nazwisko	
E-mail	tpisarek@wsiz.rzeszow.pl
Nazwa klasy	LO Boguchwała kl II A
Hasło	••••••••
Ilość zespołów	5
Maksymalna ilość graczy w zespole	3
<input type="button" value="Czyść"/> <input type="button" value="Wyślij"/>	

Po wypełnieniu formularza prowadzący naciskają przycisk wyślij.

**UWAGA!** Jedyna różnica jest taka, iż nie ustalamy nowego hasła tylko podajmy hasła już wcześniej ustalone

#### 4. Przebieg rozgrywki

Rozgrywka składa się rund, odpowiadającym kwartałom czasu realnego, w których gracze podejmują decyzje z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem. W kolejnych rundach gracze muszą reagować na zmieniającą się sytuację zarządzanego przez nich przedsiębiorstwa. Gra rozpoczyna się od rundy wstępnej, w której gracze określają nazwę, misję oraz cele strategiczne przedsiębiorstwa, oraz przyjmują role które będą pełnić w czasie gry.

Po zakończeniu rundy wstępnej i po przeniesieniu przez prowadzącego rozgrywki do kolejnej rundy, gra przejdzie do rozgrywki treningowej. Rozgrywka ta składa się z dwóch rund w których gracze podejmują decyzje, oraz z rundy trzeciej w której uczniowie mogą tylko obejrzeć wyniki ich działań.

Po przejściu do kolejnej rundy wszystkie decyzje graczy są zerowane i gra przechodzi do właściwej rozgrywki, składającej się z ośmiu rund decyzyjnych, oraz rundy dziewiątej, która jest rundą jedynie wynikową (gracze nie podejmują już decyzji, a jedynie widzą wyniki swoich działań z rundy ósmej).

## 5. Zarządzanie kontem prowadzącego

Na etapie ustalania parametrów dla pierwszej gry, automatycznie przez system tworzone jest konto prowadzącego, do którego mają Państwo dostęp.

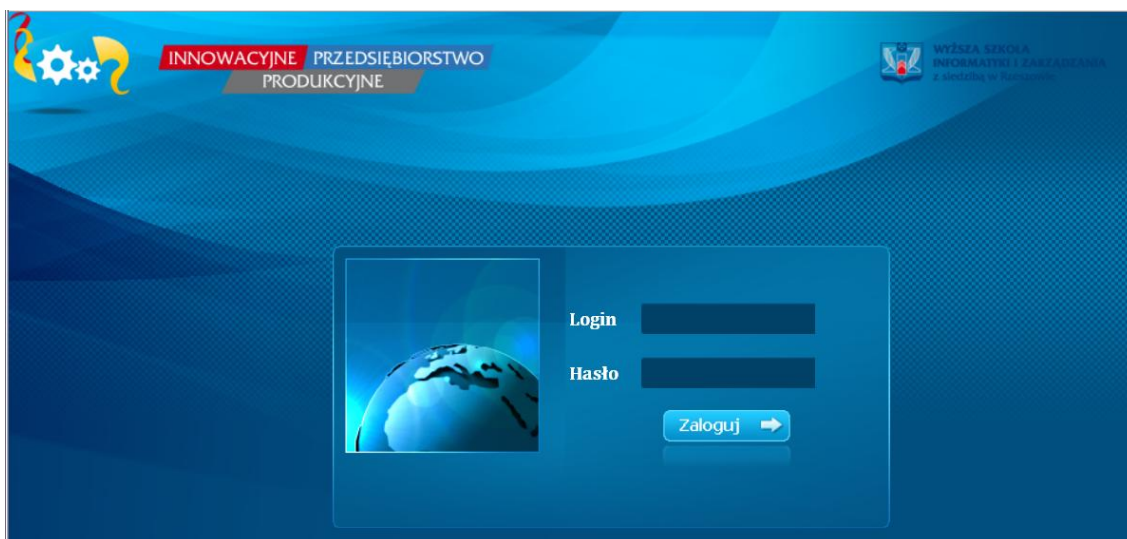
### 5.1. Logowanie prowadzących

Nauczyciel/nauczycielka w momencie pierwszego zamawiania gry otrzymują również dostęp do konta prowadzącego grę.

Aby się zalogować należy na stronie: **ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl** wybrać przycisk w profilu prowadzącego: „**wejdź do gry**”:



Następnie prowadzący zostaje przekierowany na stronę logowania:



Prowadzący loguje się do gry za pomocą loginu (adres e-mail) i hasła (hasło wskazane przy pierwszym zamawianiu gry) w celu zarządzania grami. Ma on/ona dostęp do takich informacji jak:

- Zmiana hasła,
- Lista gier

- Podręcznik dla prowadzącego
- Przeniesienie gry do następnej rundy
- Wejście do konkretnej gry

## 5.2. Zmiana hasła

Zakładka dotycząca „ZMIANA HASŁA” daje nauczycielowi/nauczycielce możliwość zmiany swojego aktualnego hasła na inne.

Aby zmienić hasło należy:

- Podać hasło za pomocą, którego zalogowali się Państwo do systemu
- Wpisać nowe hasło
- Wpisać ponownie nowe hasło
- Nacisnąć przycisk: „**wyślij**”.

Jeżeli wszystkie dane zostały poprawnie wprowadzone, pojawi się informacja o zmianie hasła.

### 5.3. Lista gier

W panelu lista gier znajdziemy informacje dotyczące aktualnie prowadzonych przez Państwa rozgrywek.

LP.	NAZWA GRY [ID]	DATA ROZPOCZĘCIA	PROWADZĄCY [ID]	ILÓŚĆ ZESPOŁÓW	ILÓŚĆ GRACZY W ZESPOLE	ILÓŚĆ RUND	BIEŻĄCA RUNDA	WYBIERZ GRĘ	PRZENIEŚ DO NASTĘPNEJ RUNDY
1	Klasa testowa [ 15 ]	2011-02-24	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	2	2	20	1	Wybierz	Przenieś
2	testowa [ 23 ]	2011-06-07	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	9	2	20	7	Wybierz	Przenieś
3	Proba z Tomkiem [ 25 ]	2011-06-29	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	3	1	20	3	Wybierz	Przenieś
4	Szkolenie grupa I [ 26 ]	2011-07-04	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	10	1	20	12	Wybierz	Przenieś
5	Szkolenie grupa II [ 27 ]	2011-07-04	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	10	1	20	7	Wybierz	Przenieś







Po wybraniu opcji z lewej strony „**lista gier**” pojawi się tabela, w której w kolejnych kolumnach znajdziemy następujące pozycje:

- Nazwa gry - w kolejnych polach znajdują się nazwy klas, które aktualnie biorą udział w rozgrywkach
- Data rozpoczęcia – data uruchomienia gry
- Ilość zespołów - liczba zespołów zarejestrowanych w grze
- Ilość graczy w zespole – maksymalna liczba graczy mogących być członkami zespołu
- Ilość rund - w kolumnie znajdują się informacje dotyczące maksymalnej długości rozgrywek
- Aktualna runda - pole, w którym znajdziemy informacje na temat rundy, w której znajduje się obecnie gra.
- Wybierz grę – link umożliwiający wejście do informacji dotyczących konkretnej rozgrywki
- Przenieś - przycisk umożliwiający przesunięcie gry do rundy następnej.

## 5.4. Administracja rozgrywką.

Po wybraniu przycisku: „**wybierz**” znajdującego się w tabeli, na ekranie pojawi się menu, w którym można zobaczyć następujące dane:



-  Lista zespołów
-  Lista uczniów
-  Karta wyników
-  Skumulowana karta wyników.
-  Decyzje graczy (niewidoczne w czasie gdy gra jest w rundzie wstępnej oraz w rundzie dziewiątej)
-  Nagrody i kary

### 5.4.1. Lista zespołów

Po wciśnięciu przycisku z menu: „**lista zespołów**” w kolumnie szczegóły możemy znaleźć następujące dane: nazwę rozgrywki, nazwy zespołów, rundę w której znajduje się zespół, informację czy dany zespół zakończył rundę (runda zamknięta) czy też nie (aktywna runda), oraz szczegóły dotyczące zespołu (przycisk: „**pokaż**”).



Po wybraniu przycisku: „**pokaż**” w kolumnie szczegóły, można zobaczyć:

- 🔒 Loginy wszystkich graczy w zespole
- 🔒 Przyciski umożliwiające podejrzenie haseł dla graczy
- 🔒 Imiona i nazwiska członków zespołu
- 🔒 E-maile podane przez graczy

LOGIN [ID]	HASŁO	IMIĘ I NAZWISKO	E-MAIL
test [75]	<b>Pokaż</b>	Adam Nowak	wp@wp.pl
w_36_1 [76]	<b>Pokaż</b>	Brak	Brak

Zamknij

Po naciśnięciu kolejnego przycisku: „**pokaż**”, tym razem w kolumnie: **hasło** dostaniemy się do okna, w którym wyświetlają się następujące informacje:

- 🔒 Login konkretnego gracza
- 🔒 Hasło ustalone przez gracza
- 🔒 Imię i nazwisko gracza
- 🔒 Email podany przez gracza.

LOGIN	HASŁO	IMIĘ I NAZWISKO	E-MAIL
test	test	Adam Nowak	wp@wp.pl

Powrót Zamknij

Funkcja ta jest przydatna, w celu kontroli poczynań zawodników.

**UWAGA!** Jako prowadzący posiadamy wszelkie dane, aby załogować się do gry jako gracz, i tym samym kontrolować wyniki rozgrywki.

#### 5.4.2. Karta wyników

Dokument pokazujący punktacje dotyczącą ostatniej zakończonej rundy dla poszczególnych zespołów oraz dla wszystkich kategorii.

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Strona główna Wyloguj

Gra: Szkolenie grupa II Runda: 7

Firma: Ilość rund: 20

Menu Karta wyników

Lista zespołów  
Lista uczniów  
Karta wyników  
Skumulowana karta wyników  
Nagrody / kary  
Powrót

	CZYNNIK	JACMAR	RONEXO	ROWEREK	DYNAMIX	ROMIT	ROWEROWO	ALESIA	BICYKL	BIKE SHOW	ROWEROWNIA
Zysk	0 pkt.	0 pkt.	40 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	99 pkt.	4 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Popyt	0 pkt.	0 pkt.	45 pkt.	86 pkt.	31 pkt.	0 pkt.	86 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	38 pkt.	
Średni procent wykorzystania popytu	0 pkt.	0 pkt.	100 pkt.	92 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	100 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Jakość produktu	67 pkt.	72 pkt.	88 pkt.	100 pkt.	64 pkt.	0 pkt.	85 pkt.	93 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Innowacyjność produktu	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Zadowolenie personelu	62 pkt.	100 pkt.	63 pkt.	71 pkt.	63 pkt.	0 pkt.	61 pkt.	70 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Zadłużenie	-41 pkt.	-20 pkt.	100 pkt.	100 pkt.	-82 pkt.	69 pkt.	100 pkt.	-197 pkt.	-12 pkt.	-31 pkt.	
Wartość końcowa	0 pkt.	0 pkt.	62 pkt.	78 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	76 pkt.	24 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	

### 5.4.3. Skumulowana karta wyników

Dokument pokazujący punktacje dotyczącą wszystkich zakończonych rund dla poszczególnych zespołów oraz dla wszystkich kategorii.

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Strona główna Wyloguj

Gra: Szkolenie grupa II Runda: 7

Firma: Ilość rund: 20

Menu Karta wyników

Lista zespołów  
Lista uczniów  
Karta wyników  
Skumulowana karta wyników  
Nagrody / kary  
Powrót

	CZYNNIK	JACMAR	RONEXO	ROWEREK	DYNAMIX	ROMIT	ROWEROWO	ALESIA	BICYKL	BIKE SHOW	ROWEROWNIA
Zysk	0 pkt.	0 pkt.	40 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	99 pkt.	4 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Popyt	0 pkt.	0 pkt.	45 pkt.	86 pkt.	31 pkt.	0 pkt.	86 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	38 pkt.	
Średni procent wykorzystania popytu	0 pkt.	0 pkt.	100 pkt.	92 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	100 pkt.	100 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Jakość produktu	67 pkt.	72 pkt.	88 pkt.	100 pkt.	64 pkt.	0 pkt.	85 pkt.	93 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Innowacyjność produktu	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Zadowolenie personelu	62 pkt.	100 pkt.	63 pkt.	71 pkt.	63 pkt.	0 pkt.	61 pkt.	70 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	
Zadłużenie	-41 pkt.	-20 pkt.	100 pkt.	100 pkt.	-82 pkt.	69 pkt.	100 pkt.	-197 pkt.	-12 pkt.	-31 pkt.	
Wartość końcowa	0 pkt.	0 pkt.	62 pkt.	78 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	76 pkt.	24 pkt.	0 pkt.	0 pkt.	

### 5.4.4. Lista uczniów

Link, w którym znajdziemy dane dotyczące wszystkich uczestników rozgrywki, obejmujące imiona i nazwiska, nazwy zespołów w których znajdują się gracze oraz wartości końcowe ze skumulowanej karty wyników.



WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Strona główna Wyloguj

Gra: Szkolenie grupa II Runda aktywna: 4

Firma: Aktualna runda: 8 Liczba rund: 20

**Lista uczniów**

IMIE I NAZWISKO	FIRMA/ZESPÓŁ	WARTOŚĆ KOŃCOWA
Monika	Jacmar	49.29 pkt.
Ewelina	RONEXO	161.89 pkt.
Sylwia	Rowerek	218.59 pkt.
Andrzej	Dynamix	325.36 pkt.
Ewa Jodł	Romit	71.78 pkt.
Mar	Rowerowo	150.88 pkt.
Donata	Alesia	141.50 pkt.
	BICYKL	24.30 pkt.
Stanisl	Bike Show	70.44 pkt.
Marius	Rowerownia	128.44 pkt.

### 5.4.5. Decyzje graczy

Po wybraniu tego linku, prowadzący rozgrywkę ma możliwość podglądu decyzji jakie zostały podjęte przez poszczególne zespoły.

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

Strona główna Wyloguj

Gra: Szkolenie grupa II Runda aktywna: 4

Firma: Aktualna runda: 8 Liczba rund: 20





**Ustalenie produkcji**

NAZWY ROWERÓW	JACMAR	RONEXO	ROWEREK	DYNAMIX	ROMIT	ROWEROWO	ALESIA	BICYKL	BIKE SHOW	ROWEROWNIA
BMX	1150	1100	1200	900	1000	1200	1000	10000	1500	700
MTB (górski)	1550	2000	2000	1600	1800	900	1800	1800	3000	1400
Dziecięcy	1700	1400	1800	1680	1450	1200	1400	1400	2000	600

Decyzje pogrupowane zostały w działy - identycznie jak ma to miejsce u graczy. Jeżeli chcemy przejrzeć decyzje, które zostały podjęte w innych rundach, korzystamy ze strzałek znajdujących się w prawym górnym rogu ekranu (🔍). Strzałki służą do przesuwania się pomiędzy rundami. W pozycji „aktywna runda” otrzymujemy informację dotyczącą numeru rundy z której przeglądamy decyzje.

#### 5.4.6. Przydzielanie nagród i kar





Po wybraniu pozycji: „**nagrody**” z menu nagrody/kary zostajemy przekierowani do okna, w którym możemy nagrodzić finansowo zespół. W tym celu należy:

-  wybrać zespół, który chcemy wynagrodzić.
-  Wybrać rundę ,w której ma być przydzielona nagroda
-  wpisać kwotę, która chcemy nagrodzić graczy
-  nacisnąć przycisk: „**zapisz**”

Nagroda pojawi się w rachunku zysków i strat w pozycji: **zyski nadzwyczajne** wybranego zespołu po zakończeniu rudy wskazanej przez Państwa.

Analogicznie postępujemy, gdy chcemy ukarać finansowo zespół.

Z menu nagrody /kary wybieramy pozycję: „**kary**” oraz:

-  wybieramy zespół, który chcemy ukarać.
-  wybieramy rundę ,w której ma być przydzielona kara
-  wpisujemy kwotę, która chcemy ukarać zespół
-  naciskamy przycisk: „**zapisz**”

Kara pojawi się w rachunku zysków i strat w pozycji: **straty nadzwyczajne** wybranego zespołu po zakończeniu rudy wskazanej przez Państwa.

#### 5.4.7. Powrót

Przycisk: „**powrót**” umożliwia przejście do ekranu, w którym znajdujemy się bezpośrednio po zalogowaniu do gry.

## 5.5. Przenoszenie gry do kolejnej rundy

Aby przenieść grę do kolejnej rundy wybieramy w ekranie głównym przycisk: „**przenieś**”. Po jego naciśnięciu pojawi się ekran z prośbą o potwierdzenie chęci przeniesienia gry do kolejnej rundy.



The screenshot shows a game interface with a blue background. At the top, there is a logo on the left and navigation links: 'Strona główna' and 'Wyloguj'. Below the logo, there are several categories: 'INNOWACYJNE', 'PRZEDSIĘBIORSTWO', 'PRZEDSIĘBIORCZE', 'SZKOŁY', and 'PRODUKCYJNE'. In the center, there is a status bar with 'Gra: Szkolenie grupa II' and 'Runda aktywna: 7'. Below this, there is a 'Firma:' field and 'Aktualna runda: 8' and 'Liczba rund: 20'. A 'Menu' button is on the left, and a 'Lista gier potwierdzenie' button is on the right. Below the buttons, there is a table with the following data:

LP.	NAZWA GRY [ID]	DATA ROZPOCZĘCIA	PROWADZĄCY [ID]	ILOŚĆ ZESPOŁÓW	ILOŚĆ GRACZY W ZESPOLE	ILOŚĆ RUND	BIEŻĄCA RUNDA
1	duda [94]	2012-04-02	wpitura@wsiz.rzeszow.pl [16]	4	5	9	9

Below the table, there is a confirmation dialog box with the text: 'CZY NA PEWNO CHCESZ PRZENIEŚĆ GRĘ DO NASTĘPNEJ RUNDY ?' and two buttons: 'TAK' and 'NIE'.

W ekranie tym należy potwierdzić chęć przeniesienia graczy do kolejnego kwartału rozgrywki. Jeżeli potwierdzimy swój wybór przyciskiem: „**TAK**” rozgrywka zostanie przesunięta do kolejnej rundy. UWAGA! Należy pamiętać jednakże tym, że prowadzący nie ma możliwości przesunięcia gry do poprzedniej rundy.

## 6. Wskazówki do prowadzenia zajęć

### 6.1. Liczba osób w zespole

Gra przynosi najlepsze rezultaty, gdy grupę którą prowadzimy podzielimy na zespoły trzy-, cztero-osobowe. Stworzenie większych zespołów powoduje, że niektórzy ich członkowie są bierni w czasie prowadzenia symulacji.

### 6.2. Dystrybucja haseł

Hasła najlepiej przekazać zespołom w formie wydrukowanych karteczek. Należy przy tym pamiętać, iż niektóre czcionki mają podobne znaki.

Gracze po otrzymaniu haseł wchodzą na stronę: [ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl](http://ipp.przedsiębiorczeszkoły.pl) i wciskają przycisk **WEJDŹ DO GRY JAKO GRACZ**.

Na ekranie pojawi się obraz



Gracze wprowadzają w Państwa obecności otrzymane loginy i hasła. W przypadku niemożności zalogowania się, należy sprawdzić czy przypadkowo gracze nie próbują zalogować się jako prowadzący.

Gracze często popełniają błędy przy logowaniu myląc następujące znaki:

- 🌐 q;g
- 🌐 l;1;i
- 🌐 o;0 (litera i cyfra)
- 🌐 j;i

### 6.3. Liczba zespołów

Gra daje najlepsze rezultaty dydaktyczne, gdy w rozgrywce bierze udział cztery do dziesięciu zespołów.

### 6.4. Problemy graczy:

#### Zgubienie haseł przez gracza

W przypadku, gdy gracz zgłasza fakt zapomnienia logionu i hasła możemy mu go ponownie przekazać. Najlepiej uczynić to drogą e-mailową wysyłając wiadomość na wskazany w grze przez zawodnika adres email.

Gracz po odczytaniu wiadomości powinien ze względów bezpieczeństwa zmienić swoje hasło w grze.

#### Gracze twierdzą, że ich dane nie zostały uwzględnione w rozgrywce.

W celu zapobiegania tego typu problemom przed przeniesieniem gry do następnej rundy należy sprawdzić czy wszystkie decyzje zespołów zostały wprowadzone.

W tym celu należy zalogować się do gry jako gracz i sprawdzić czy wszystkie tabele z grupy „**decyzje**” zawierają wartości. W przypadku braku danych należy poinformować graczy danego zespołu o konieczności uzupełnienia danych. Gracze często popełniają błąd nie naciśnięcia przycisku „**zapisz**”.

**UWAGA!** Pamiętajmy, że każdą podjętą decyzję uczniowie/uczennice muszą zatwierdzić poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku. W przeciwnym razie decyzja nie zostanie przyjęta przez system.