



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY

WIRTUALNY DORADCA

DLA NAUCZYCIELI/NAUCZYCIELEK



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



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

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

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





Spis treści

Spis treści	2
Zamawianie gier.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zamawianie gier (zamawianie gry po raz pierwszy).....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zamawianie gry po raz kolejny	4
Logowanie nauczycieli/nauczycielek	6
Struktura gry Wirtualny Doradca	18
Wstęp	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Proces podejmowania decyzji:.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Runda I	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Logowanie graczy.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Opis gry.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Instrukcja do gry	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Konto	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Logo i nazwa firmy	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Misja firmy.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zasady zespołu	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zakres odpowiedzialności.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Cele zespołu.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Podsumowanie	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Runda II.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Konto	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Przebieg gry.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Ranking klasowy	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zlecenia.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Moja firma	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Wprowadzenie	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Zlecenia.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Opis modułów.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Człowiek przedsiębiorczy	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.



- Rynek **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny, **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rynek finansowy w gospodarce, **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Państwo, gospodarka, **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku, **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Uruchamianie działalności gospodarczej, **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- Rynek pracy **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**





Zamawianie gry

Zamawianie gier w przypadku gdy nauczyciel/nauczycielka posiadają konto nauczyciela, powinno zostać przeprowadzone na stronie www.przedsiębiorczeszkoły.pl (strefa nauczyciela ->gra wirtualny doradca) lub wd.przedsiębiorczeszkoły.pl.

Nauczyciel/nauczycielka wybierają profil **Prowadzący** i przyciskają **Zamów grę**.

Na stronie z formularzem zamówieniowym nauczyciel/nauczycielka podaje:

1. Imię,
2. Nazwisko,
3. Adres e-mail,
4. Nazwa klasy (np. klasa 1C)
5. Ilość zespołów
6. Ilość graczy w zespole
7. Szkoła

Po uzupełnieniu formularza nauczyciel/nauczycielka naciska przycisk **Wyślij**. Po naciśnięciu przycisku **Wyślij** na ekranie pojawia się informacja, że zamówienie zostało przyjęte. W tym momencie zamówienie zostało wysłane do koordynatora gier symulacyjnych, który podejmuje decyzje czy zatwierdzić zamówienie gry, czy je odrzucić (odrzucenie gry następuje wtedy, gdy grę zamawia osoba nie będąca nauczycielem).



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



WIRTUALNY
DORADCA

Wypełnij formularz

Imię	<input type="text"/>
Nazwisko	<input type="text"/>
Adres e-mail	<input type="text"/>
Nazwa klasy	<input type="text"/>
Ilość zespołów	<input type="text"/>
Ilość graczy w zespole	<input type="text"/>
Szkoła	Szkoła testowa <input type="button" value="v"/>

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

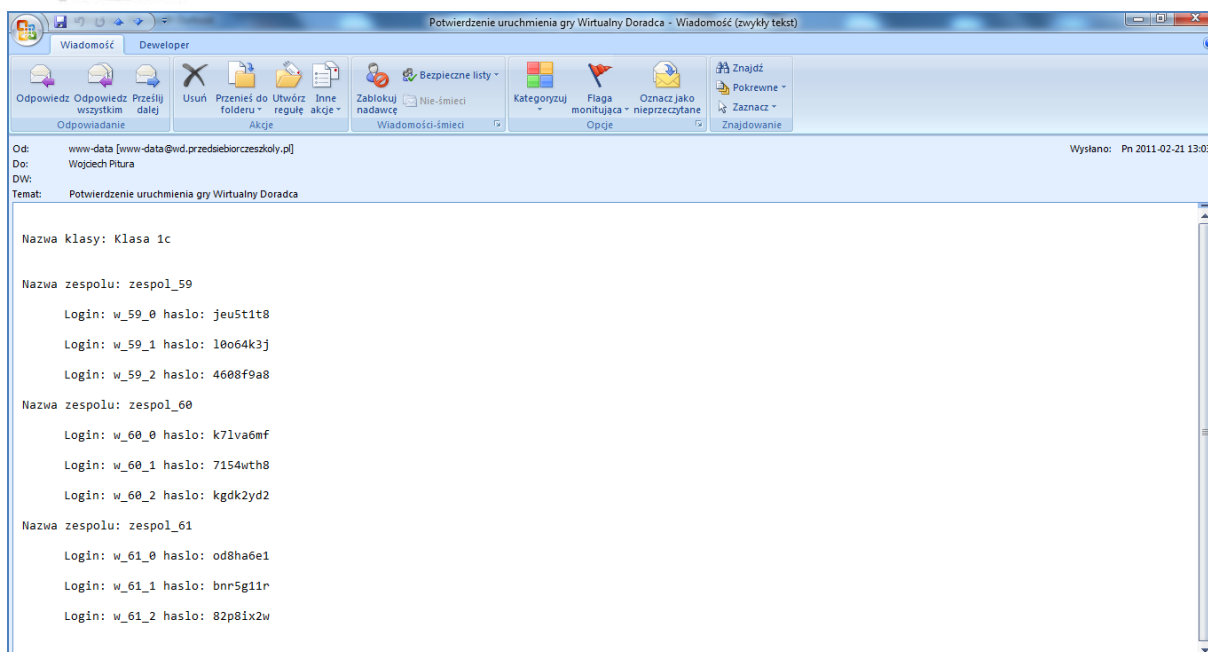
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Uwaga!!!

Z gry mogą korzystać wszyscy nauczyciele/nauczycielki podstaw przedsiębiorczości po wcześniejszym zgłoszeniu do koordynatora gier symulacyjnych.

Po zatwierdzeniu zamówionej gry przez koordynatora gier symulacyjnych nauczyciel/nauczycielka otrzymają e-maila z loginami i hasłami, za pomocą których do gry będą logowali się uczniowie/uczennice. Nauczyciel/nauczycielka rozdają loginy i hasła uczniom/uczennicom w celu pierwszego logowania się do gry





Logowanie nauczycieli/nauczycielek

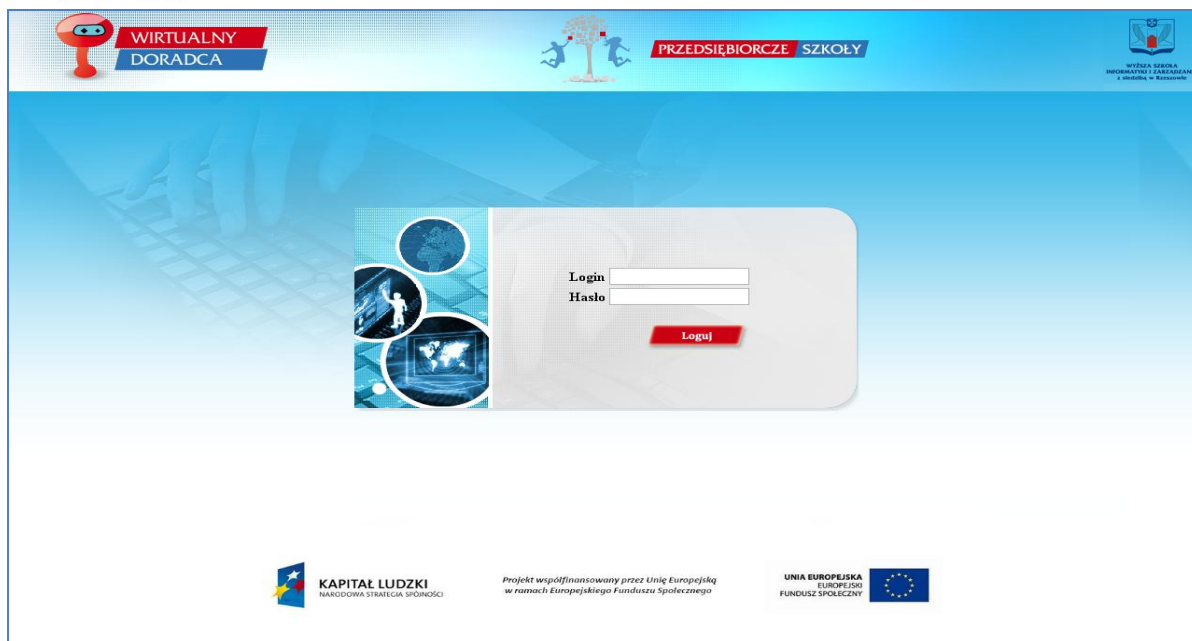
Nauczyciel/nauczycielka w momencie założenia konta z uprawnieniami nauczyciela na portalu www.przedsiębiorczeszkoły.pl otrzymują również dostęp do konta prowadzącego grę. Nauczyciel/nauczycielka na stronie wd.przedsiębiorczeszkoły.pl logują się do gry za pomocą loginu (adres e-mail) i hasła (hasło wskazane przy zakładaniu konta na portalu www.przedsiębiorczeszkoły.pl) w celu zarządzania grami.



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



WIRTUALNY
DORADCA



Po zalogowaniu się do systemu prowadzący gry ma dostęp do takich informacji jak:

1. Zmiana hasła,
2. Instrukcji do gry,
3. Listy gier,

Zakładka dotycząca **Zmiany hasła** daje możliwość nauczycielowi/nauczycielce zmienić swoje aktualne hasło na inne.

Uwaga!!!

W przypadku gdy nauczyciel zapomni swoje hasło może je odzyskać na portalu www.przedsiębiorczeszkoly.pl za pomocą przycisku (Nie pamiętasz hasła?)

LOGOWANIE

Nazwa użytkownika

Hasło

Zapamiętaj

ZALOGUJ

- [Nie pamiętasz hasła?](#)
- [Nie pamiętasz nazwy?](#)
- [Założ swoje konto!](#)





PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



WIRTUALNY DORADCA

Zakładka **Instrukcji do gier** zawiera instrukcje do gry w dwóch formatach .doc i .pdf. W zakładce znajdują się instrukcje zarówno te dla nauczyciela/nauczycielki jak i te dla ucznia/uczenicy. Instrukcja dla nauczyciela/nauczycielki zawiera wszystko to, co instrukcja dla ucznia/uczenicy oraz dodatkowo informacje dotyczące tylko nauczyciela/nauczycielki.



WIRTUALNY DORADCA

PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

MENU

Zmień hasło
Instrukcja do gry
Lista gier

Instrukcje do gry

Poniżej znajduje się instrukcja do gry Wirtualny Doradca. Przeczytaj ją a będziesz wiedział/a jak podejmować decyzje w programie.

Pobierz Instrukcja.pdf

Pobierz Instrukcja.doc

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Zakładka **Lista gier** zawiera listę stworzonych gier przez nauczyciela/nauczycielkę. Nauczyciel/nauczycielka naciskając przycisk **Wybierz** przy danej klasie przenoszeni są do strony dającej możliwość zarządzania wybraną klasą.

Przycisk **Przenieś** daje możliwość przeniesienia całej klasy do rundy II.

Uwaga!!!

Gra Wirtualny Doradca posiada tylko dwie rundy (Runda I wstępna – organizacyjna, Runda II zasadnicza, w której uczniowie/uczennice zmagają się ze zleceniami swoich klientów)





Lp.	Klasa	Wybierz	Przenies do następnej rundy
1	testowa	Wybierz	Przenies
2	klasa 2c	Wybierz	Przenies
3	Klasa test z ELĄ	Wybierz	Przenies

Nauczyciel/nauczycielka wybierając przycisk **Wybierz** przy konkretnej klasie zostają przekierowani do panelu, w którym mogą zarządzać klasą (przeglądać informacje dotyczące wybranej wcześniej klasy, wskazywać zlecenia do rozwiązania itp.).

W ramach Klasy znajdują się takie zakładki jak:

1. Lista Zleceń,
2. Zakończ zlecenia,
3. Lista uczniów,
4. Lista zespołów,
5. Ranking zleceń,
6. Ranking klasowy,

Zakładka **Lista zleceń** daje możliwość nauczycielowi/nauczycielce udostępniania zleceń w ramach jednej klasy. Oznacza to, że nauczyciel/nauczycielka zaznaczają fajeczką, które zlecenia powinni rozwiązywać uczniowie/uczennice na lekcji lub w domu i nacisnąć przycisk **Zapisz**. Nie zaznaczenie fajki przy polu dostępność powoduje, że uczniowie/uczennice nie mogą rozwiązywać danego zlecenia.



Człowiek przedsiębiorczy	Nazwa problemu	Dostępność
	Pomoc w odrabianiu lekcji	<input type="checkbox"/>
	Kandydat na stanowisko menedżera ds. rynku wschodniego	<input type="checkbox"/>
	Szkolenie nt. przedsiębiorczości	<input type="checkbox"/>
	Rynek pracy	<input type="checkbox"/>
Rynek	Problem testowy 1	<input type="checkbox"/>
	Rozmow kwalifikacyjna	<input type="checkbox"/>
	Portal - Kurs walutowy	<input type="checkbox"/>

Zapisz

Zakładka **Zakończ zlecenia** daje możliwość nauczycielowi/nauczycielce zakończenia rozpoczętych, a niezakończonych przez uczniów/uczennice w ustalonym terminie zleceń. Nauczyciel/nauczycielka w zakładce **Zakończ zlecenia** może sprawdzić, jaki zespół nie zakończył zlecenia w określonym terminie i zakończyć zlecenie za uczniów/uczennice naliczając automatycznie kary.

Nauczyciel/nauczycielka chcąc zakończyć zlecenia za uczniów, którzy tego nie dokonali w terminie przechodzi do zakładki **Zakończ zlecenia**, wybiera zespół któremu chce zakończyć zlecenie i naliczyć karę i naciska przycisk **Zapisz**. Przycisk **Zapisz** powoduje zakończenie zlecenia z automatycznym brakiem możliwości kontynuowania zlecenia przez uczniów/uczennice oraz przydzieleniem umownej kary kontraktu za nie zrealizowaniem zlecenia w określonym przez nauczyciela/nauczycielkę czasie.

Uwaga!!!

- 1. Zakończenie zleceń w ramach zespołów jest nieodwołalne tzn. jak nauczyciel/nauczycielka wybierze zespoły, którym zakończyć zlecenie i naciśnie przycisk **Zapisz**, nie ma możliwości cofnięcia swojej decyzji. W przypadku naciśnięcia przycisku **Zapisz** w zespołach uczniowskich pojawi**





się status, iż zlecenie zostało zakończone, a w wynikach zostanie doliczona kara, która pomniejszy wartość portfela firm.

2. Nauczyciel/nauczycielka w zakładce Zakończ zlecenia widzi:

- a) czy dane zlecenie zostało zakończone w danym zespole – status **Zakończone**,
- b) czy dane zlecenie nie zostało zakończone – checkbox (możliwość zaznaczenia fajeczki) oznacza, że zespół nie zakończył zlecenia,
- c) czy zlecenie zostało udostępnione przez nauczyciela/nauczycielkę (w przypadku gdy brak jest statusu *Zakończone* oraz brak jest checkbox oznacza to, że nauczyciel/nauczycielka nie udostępnił/a danego zlecenia co przekłada się na to, że uczniowie/uczennice nie mieli dostępu do zlecenia więc nauczyciel nie może im zakończyć tego zlecenia i naliczyć kary.

Przykład:

Nauczyciel/nauczycielka przydzielają uczniom na pracę domową zrobienie 3 zleceń. Zlecenia A, B i C ma zostać zrobione do środy do godz. 20:00. Nauczyciel/nauczycielka logują się na swoje konto prowadzącego o godz. 20:05 i naciskają przycisk zakończ. Oznacza to, że uczniowie/uczennice, którzy nie zrealizowali zadania domowego otrzymają kary za nie zrealizowanie zlecenia, a zlecenia wskazane jako praca domowa zostaną zablokowane. Po naciśnięciu przycisku zakończ uczniowie/uczennice nie będą mogli wejść do zleceń, które zostały zakończone przez nauczyciela/nauczycielkę.



Zakładka **Lista uczniów** zawiera informacje o uczestnikach rozgrywki takich jak:

1. Imię,
2. Nazwisko,
3. E-mail,
4. Hasło (widoczne przez nauczyciela, które może przekazać uczniowi/uczennicy w przypadku zagubienia wcześniej ustalonego hasła) hasło można podejrzeć za pomocą przycisku pokaż,



http://wd.przedsiębiorczeszkoly.pl/start/pokaz_konto_szczegoly/210

Hasło

Imię	Nazwisko	E-mail	Login	Hasło
Brak	Brak	Brak	w_61_0	od8ha6e1

Zamknij

Zakończono

5. Klasa (nazwa klasy ustalona przez nauczyciela/nauczycielki),
6. Zespół (nazwa firmy do, której przynależy uczeń/uczennica),
7. Suma zysków (Zyski, jakie wypracował zespół, do którego przynależy uczeń/uczennica).

Zakładka **Lista zespołów** zawiera informacje dotyczące poszczególnych zespołów zalogowanych w grze. Nauczyciel/nauczycielka mają możliwość przeniesienia poszczególnych zespołów do kolejnej rundy – w grze WD tylko do rundy II.



WIRTUALNY DORADCA PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

MENU

- Zlecenia
- Lista uczniów
- Lista zespołów
- Ranking zleceń
- Ranking klasowy
- Powrót

Lista zespołów (testowa)

Lp.	Klasa	Zespół	Zyski	Ilość graczy w zespole	Status	Przenies do następnej rundy
1	testowa	zespol_190	0	1	Rudna pierwsza rozpoczęta	Przenies
2	testowa	zespol_191	0	1	Rudna pierwsza rozpoczęta	Przenies
3	testowa	zespol_192	0	1	Rudna pierwsza rozpoczęta	Przenies

KAPITAŁ LUDZKI NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Zakładka **Ranking zleceń** zawiera informacje o kwotach uzyskanych przez zespoły z poszczególnych zleceń oraz kwotach uzyskanych w ramach modułów.

WIRTUALNY DORADCA PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

MENU

- Lista zleceń
- Zakończ zlecenia
- Lista uczniów
- Lista zespołów
- Ranking zleceń
- Ranking klasowy
- Powrót

Ranking zleceń (Klasa test z ELA)

	Nazwa problemu	frog	ALA
Człowiek przedsiębiorczy	Pomoc w odrabianiu lekcji	4690	0
	Kandydat na stanowisko menedżera ds. rynku wschodniego	4690	0
	Szkolenie nt. przedsiębiorczości	0	0
	Rynek pracy	0	0
	Rynek	Problem testowy 1	0
	Rozmow kwalifikacyjna	0	0
	Portal - Kurs walutowy	0	0

KAPITAŁ LUDZKI NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zakładka **Ranking klasowy**, daje możliwość nauczycielowi/nauczycielce podejrzeć jak wyglądają wyniki poszczególnych zespołów. Nauczyciel/nauczycielka mogą w zakładce ranking klasowy sprawdzić, jakie jest miejsce w rankingu poszczególnych zespołów.

MENU

- Lista zleceń
- Zakończ zlecenia
- Lista uczniów
- Lista zespołów
- Ranking zleceń
- Ranking klasowy
- Powrót

Ranking klasowy (Klasa test z ELA)

Miejsce	Nazwa firmy	Zysk całkowity	Zakończone	Zmiana pozycji
1	frog	4690 PLN	1	—
2	ALA	96 PLN	1	—

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Ponadto nauczyciel/nauczycielka w zakładce **Ranking klasowy** posiada możliwość tworzenia rankingu klasowego z poszczególnych modułów zawartych w grze.



WIRTUALNY DORADCA

PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Poznaniu

MENU

- Lista zleceń
- Zakończ zlecenia
- Lista uczniów
- Lista zespołów
- Ranking zleceń
- Ranking klasowy
- Oceny uczniów
- Powrót

Ranking klasowy (test)

Wybierz moduł

- Człowiek przedsiębiorczy
- Cełność
- Człowiek przedsiębiorczy
- Rynek
- Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny
- Rynek finansowy w gospodarce
- Państwo, gospodarka
- Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku
- Uruchamianie działalności gospodarczej
- Rynek pracy

Miejsce	Nazwa
1	zespol
2	zespol

Zmiana pozycji

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY





PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



Poprawna odpowiedź na pytanie powoduje, że gracze zostają przeniesieni do kolejnego pytania. W przypadku udzielenia odpowiedzi błędnej system może przenieść graczy ponownie do tego samego pytania lub do pytania kolejnego związanego z błędnie wskazaną odpowiedzią (tzw. wpuszczenie graczy w „maliny”).





Wstęp

Wirtualny doradca

Gra decyzyjna Wirtualny Doradca jest to program komputerowy, który posiada w swojej strukturze problemy, mogące pojawiać się w przedsiębiorstwie zajmującym się doradztwem. Problemy do rozwiązania zawarte w symulacji dostosowane są do treści zawartych w podstawie programowej dla przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Uczniowie/uczennice biorący/e udział w rozgrywce mają możliwość weryfikacji swojej wiedzy teoretycznej podczas rozwiązywania praktycznych zadań.



UWAGA!

Ponieważ symulacja Wirtualny Doradca wykorzystuje nowoczesne i zarazem interaktywne technologie, aby móc skorzystać z gry potrzebny jest komputer z dostępem do Internetu.

W grze wyróżniamy trzy typy kont użytkowników gry:

Administrator gry – osoba zarządzająca całością gry, odpowiedzialna za stabilność systemu, czuwająca na poprawnością symulacji.

Prowadzący gier - głównie nauczyciel/ka – osoba tworząca konta graczy, zarządzająca i nadzorująca grę na lekcjach w ramach jednej klasy.

Gracz – uczeń/uczennica, osoby biorące udział w rozgrywce w ramach przedmiotu podstawy przedsiębiorczości.

Uczniowie/uczennice biorący udział w rozgrywce zostaną podzieleni na zespoły. Zespół powinien składać się z 2 do 5 osób (**uczestnicy projektu tworzą zespoły 3**



osobowe). Powstałe zespoły będą zakładały własne wirtualne przedsiębiorstwa doradcze. Osoby należące do zespołu będą tworzyły jednocześnie zarząd nowopowstałego przedsiębiorstwa oraz zespół ekspertów.

W ramach jednej rozgrywki stworzonych zostanie kilka wirtualnych przedsiębiorstw, które będą działały niezależnie od siebie, nie mniej jednak będą konkurowały ze sobą o pozycję w rankingu firm doradczych.

Gra składa się z dwóch rund:

I runda – jest to moment, w którym członkowie zarządu podejmują pewne strategiczne decyzje, ustalając nazwę swojego zespołu, misję, cele firmy oraz ustalają szczegółowe zadania zespołu tworząc harmonogram pracy.

II runda – jest to moment działania wirtualnego przedsiębiorstwa doradczego. W tej rundzie zespoły będą musiały rozwiązywać problemy swoich klientów, za co będą otrzymywać zapłatę. Każdy klient przychodzący do firmy doradczej będzie w pewien sposób podpisywał kontrakt na wykonanie usługi doradczej. Po otrzymaniu pełnej usługi zostaną wypłacone pieniądze na konto wirtualnej firmy doradczej.

Rozwiązywanie problemów przez członków zespołu wiąże się z kosztami, które zostaną poniesione ze względu na wykonywaną pracę. Jeżeli firma doradcza będzie wskazywała błędne odpowiedzi na pytania klientów, będzie ponosiła większe koszty, co spowoduje, że finalne zyski z kontraktu będą mniejsze.

Przykład:

Do przedsiębiorstwa doradczego przychodzi małżeństwo Nowaków, które chciałoby zaciągnąć kredyt. Potrzebują usługi doradczej związanej z kredytami. Są w stanie zapłacić 2000 zł za poradę. Podpisują kontrakt na wykonanie usługi doradczej opiewający na kwotę 2000 zł. Twoja firma zobowiązuje się świadczyć usługi doradcze. Każda odpowiedź na zadane pytanie przez małżeństwo Nowaków wiąże się z poniesieniem pewnych kosztów przez firmę (np. w przedsiębiorstwie pracownicy muszą dokonać pewnych obliczeń matematyczno ekonomicznych – co wiąże się pracą pracownika, któremu należy zapłacić za wykonanie obliczenia [pensja]). Koszty są tym



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



większe im więcej jest błędnych odpowiedzi. Po rozwiązaniu całkowicie zlecenia swoich klientów, zespół może sprawdzić na jaką kwotę opiewał kontrakt, ile poniósł kosztów oraz ile zostało mu pieniędzy, które wpływają na wartość portfela jego firmy.

Wartości portfela firm w ramach jednej gry będą tworzyły ostateczny ranking rozgrywki. Dlatego też, każdy zespół powinien dbać o to by jego decyzje były jak najlepsze tzn. aby ścieżka rozwiązania zleceń była jak najkrótsza.



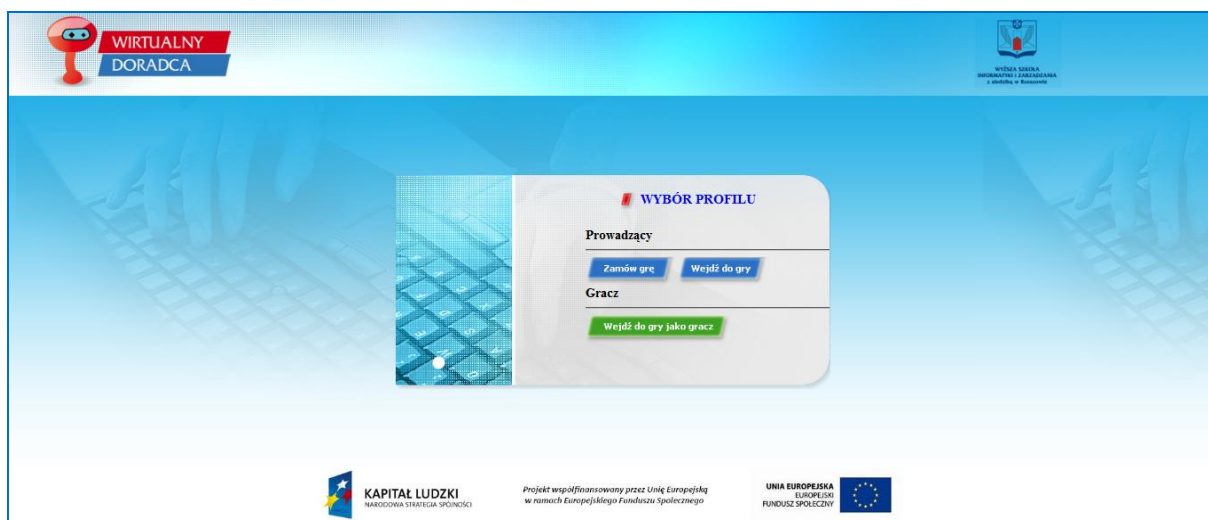
Proces podejmowania decyzji:

Runda I

Runda I w grze Wirtualny Doradca daje możliwość podejmowania decyzji strategicznych, jest takim swoistym wstępem do działalności przedsiębiorstwa.

Logowanie graczy

Logowanie graczy powinno zostać przeprowadzone na stronie wd.przedsiębiorczeszkoly.pl. Gracze po wejściu na stronę www wybierają profil Gracz oraz przycisk Wejść do gry jako gracz.



Gracz po wciśnięciu przycisku Wejść do gry jako gracz zostanie przekierowany do strony z formularzem logowania.

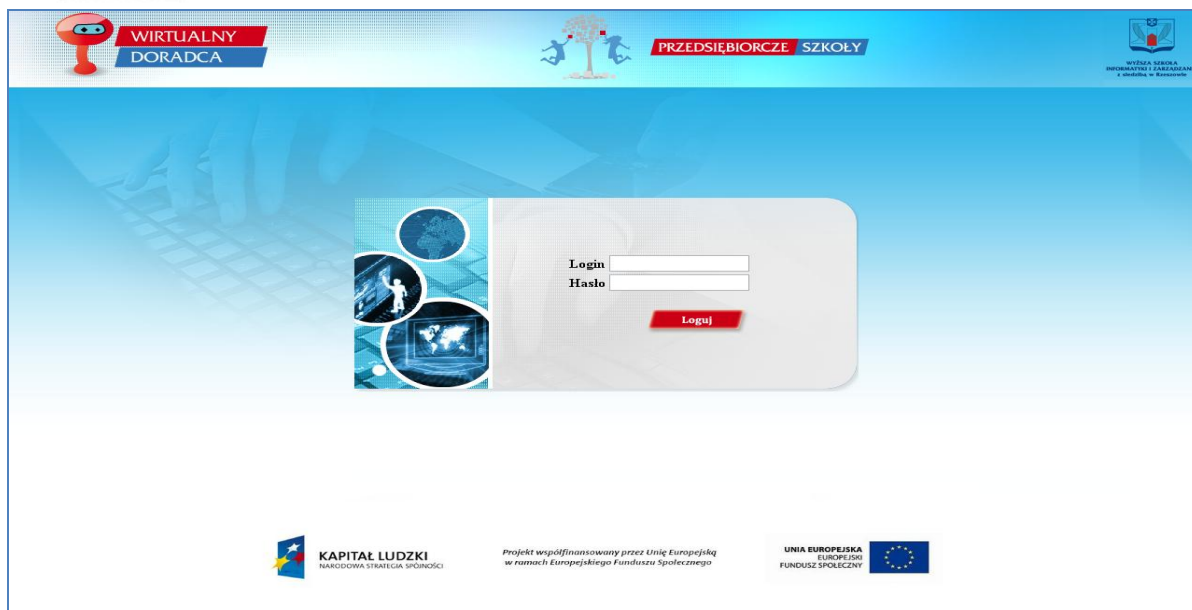
Proces logowania graczy polega na wpisaniu odpowiedniego loginu i hasła, a następnie naciśnięciu przycisku: Wejść do gry.



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



WIRTUALNY
DORADCA



UWAGA!!!

Login i hasło pierwszego logowania do gry zostaną podane przez osobę prowadzącą grę (nauczyciela/nauczycielkę).

Po poprawnym podaniu loginu i hasła gracz zostaje zalogowany do systemu. System w I rundzie składa się z dwóch części:

1. Lewe menu, z którego wybierane są poszczególne zakładki,
2. Centralna część ekranu gdzie wyświetlane są wszystkie informacje.





Każdy z graczy przechodzi przez zakładki znajdujące się z lewej strony ekranu w celu podejmowania decyzji. Podjęcie decyzji powinno zostać przedyskutowane w zespole, natomiast fizyczne wciśnięcie przycisku **Zapisz** w momencie wprowadzania decyzji powinno zostać wykonane przez jedną osobę z zespołu. Każde dodatkowe naciśnięcie przycisku zapisz przez innego gracza będzie powodowało nadpisanie wcześniejszych decyzji.

Przykład:

Gracz 1 wpisał nazwę przedsiębiorstwa „LEKSC” i zatwierdził swoją decyzję przyciskiem zapisz. Po czym gracz 2 (inny członek zespołu) wpisał nazwę „KLESIX” i nacisnął przycisk zapisz. Wyświetlaną nazwą zespołu będzie nazwa: „KLESIX”.

Zakładki ułożone są chronologicznie (Uwaga!!! Zakładki powinny być wybierane w kolejności z góry na dół, aby nie została pominięta żadna z decyzji).

Uwaga!!!

Każda decyzja musi zostać zaakceptowana przez gracza za pomocą jednego z przycisków **Zapisz**, **Ok**, **Wejdz**, **Wybierz**. Naciśnięcie przycisku powoduje zapisanie decyzji na serwerze. W przypadku wylogowania się gracza i ponownego zalogowania decyzje wcześniej zapisane są widoczne.



Opis gry

Pierwsza zakładka, jest zakładką czysto informacyjną, w której gracz może zasięgnąć informacji nt. fabuły gry, jej krótkiego opisu.

The screenshot shows the 'Opis gry' page. On the left is a 'MENU' sidebar with links: Opis gry, Instrukcja do gry, Konto, Logo i nazwa firmy, Misja firmy, Zasady zespołu, Zakres odpowiedzialności, Cele zespołu, Podsumowanie. The main content area has a title 'Witaj w wirtualnym świecie biznesu' and a sub-header 'Opis gry'. It features an image of hands typing on a laptop. The text describes the user's role as a virtual business advisor and mentions a starting budget of 20,000 PLN. At the bottom, there are logos for 'KAPITAŁ LUDZKI' and 'UNIA EUROPEJSKA'.

Instrukcja do gry

W zakładce tej znajduje się instrukcja do gry w formie dokumentu tekstowego, który każdy z graczy może sobie pobrać na komputer osobisty. Instrukcja do gry zawiera wszelkie informacje mające wpływ na umiejętność poruszania się po grze.

The screenshot shows the 'Instrukcje do gry' page. The 'MENU' sidebar is identical to the previous page. The main content area has a title 'Instrukcje do gry' and a sub-header 'Instrukcje do gry'. It features an image of a globe with data lines. The text states that instructions are available for download. Below this, there is a list of downloadable files:

	Pobierz	32 00 podglad 1.jpg
	Pobierz	32 00 podglad 2.jpg
	Pobierz	31 00 podglad.png
	Pobierz	SSN w Matlabie.pdf

At the bottom, there are logos for 'KAPITAŁ LUDZKI' and 'UNIA EUROPEJSKA'.



Konto

Zakładka konto w swojej strukturze zawiera elementy związane z graczem, tzn. Imię, Nazwisko, E-mail, Login, Hasło, Avatar.

Gracze za pomocą przycisku zmień mają możliwość edytowania swoich danych osobowych. Po pierwszym zalogowaniu do gry każdy z graczy posiada dane wygenerowane przez system. Każdy z uczestników gry powinien zmienić dane zawarte w ramce, wpisując swoje Imię, Nazwisko, E-mail, Login, Hasło (za pomocą, którego gracz będzie logował się do gry) hasło, które również posłuży do kolejnych logowań oraz Avatara, który będzie wyświetlany podczas rozgrywki.

Konto

Dane gracza

Imię	Ala
Nazwisko	Kowalska
E-mail	ala@wp.pl
Login	ala
Avatar	

Zmień

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Logo i nazwa firmy

Link, w którym gracze podejmują decyzje o tym jak będzie nazywało się ich wirtualne przedsiębiorstwo oraz jak będzie wyglądało ich logo. Przy ustaleniu nazwy i wyborze loga należy pamiętać, że te dwa czynniki są tak naprawdę szyldem naszej firmy. Dlatego też należy zastanowić się nad prawidłowym dobraniem nazwy i loga do charakteru przedsiębiorstwa.



Kilka podstawowych zasad przy ustalaniu nazwy przedsiębiorstwa:

- nazwa powinna być krótka,
- nazwa powinna się dobrze kojarzyć,
- nazwa powinna się kojarzyć z działalnością przedsiębiorstwa,
- nazwa powinna być wymyślona przez właścicieli (zabrania się kopiowania nazw, które już istnieją).

Wybierz Logo i Nazwę firmy

Nazwa firmy

WOJTEX

Logo wybór

	<input checked="" type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>

Misja firmy

Zakładka, w której gracze muszą ustalić misję swojego przedsiębiorstwa. W polu edytowalnym należy w kilku zdaniach określić misję nowopowstającego przedsiębiorstwa.



Misja firmy

Sprecyzuj misję swojego przedsiębiorstwa. Zastanów się jak ma wyglądać twoja firma, jakie cele chcesz realizować.

Misja firmy

Misją mojego przedsiębiorstwa jest...

Zapisz

 **KAPITAŁ LUDZKI**
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY 

Zasady zespołu


W zakładce tej grzeczce podejmują decyzje dotyczące ogólnych zasad, które będą panować w ich przedsiębiorstwie oraz zobowiązują się do ich przestrzegania. W systemie znajduje się 10 przykładowych zasad do wyboru. Zespół podejmuje decyzje, które zasady zostaną wdrożone do ich przedsiębiorstwa. W grze można wybrać kilka zasad zespołu nie mniej niż jedną.





Opis gry
Instrukcja do gry
Konto
Logo i nazwa firmy
Misja firmy
Zasady zespołu
Zakres odpowiedzialności
Cele zespołu
Podsumowanie

Zasady zespołu



Musisz ustalić zasady panujące w twojej firmie. Z poniższej listy możesz wybrać zachowania, które chciałbyś/labyś aby były respektowane w twojej firmie. Zasady organizacyjne firmy powinny zostać ustalone przez samych członków zespołu i co ważne – wszystkie osoby powinny się na nie zgodzić. Pamiętaj o tym aby przyjęte zasady na początku działalności były przestrzegane na każdym etapie prowadzenia przedsiębiorstwa.

Zasady zespołu	wybór
Wszystkie decyzje podejmowane będą przy większości głosów	<input type="checkbox"/>
Każdy ma możliwość wypowiedzenia się na dany temat	<input checked="" type="checkbox"/>
Każdy z członków zespołu powinien być podczas podejmowania decyzji	<input type="checkbox"/>
Każdy członek zespołu powinien zachować dla siebie informacje otrzymane podczas podejmowania decyzji	<input type="checkbox"/>
Członkowie zespołu wspierają się wzajemnie w procesie podejmowania decyzji, pamiętając, że działają na korzyść ich wspólnej firmy	<input type="checkbox"/>
Na każdym spotkaniu jest wyznaczany nowy lider spotkania	<input type="checkbox"/>
Członkowie zespołu podejmują decyzje wspólnie i wspólnie za nie odpowiadają	<input type="checkbox"/>
Decyzje zespołu podejmowane są przez lidera i lider za nie odpowiada	<input type="checkbox"/>
Członkowie zespołu przychodzą na zajęcia przygotowani	<input type="checkbox"/>
Decyzje zespołu podejmowane są przez lidera, natomiast odpowiedzialność spada na wszystkich członków zespołu	<input type="checkbox"/>
Wszystkie decyzje podejmowane będą przez cały zespół jednogłośnie	<input type="checkbox"/>

Zapisz

Zakres odpowiedzialności

Zakładka, w której poszczególni członkowie zespołu przydzielają sobie zakres odpowiedzialności, wskazując funkcję w przedsiębiorstwie, za którą będą odpowiadać. Gracze wybierają ten dział obowiązków, który jest bliższy ich zainteresowaniom. Gracze mogą wybrać kilka zakresów obowiązków, za które chcą być odpowiedzialni.



Cele zespołu

Zakładka, w której zespół wyznacza sobie cele, które chcą osiągnąć podczas zajęć z wykorzystaniem symulatora. Po zakończeniu rozgrywki, każdy z graczy musi odpowiedzieć sobie na pytanie: czy zrobił wszystko, aby wyznaczone na początku cele zespołu osiągnąć.



MENU

- Opis gry
- Instrukcja do gry
- Konto
- Logo i nazwa firmy
- Misja firmy
- Zasady zespołu
- Zakres odpowiedzialności
- Cele zespołu
- Podsumowanie

Cele zespołu

Jako zespół musicie wyznaczyć sobie cele, które chcecie osiągnąć podczas zajęć z wykorzystaniem symulatora. Po zakończeniu rozgrywki, każdy z graczy musi odpowiedzieć sobie na pytanie: czy zrobił wszystko aby wyznaczone na początku cele zespołu osiągnąć.

Cel firmy	wybór
Rozwijanie cech przywódczych	<input type="checkbox"/>
Rozwijanie zainteresowań ekonomicznych	<input type="checkbox"/>
Wzbogacenie wiedzy z zakresu makroekonomii	<input type="checkbox"/>
Wzbogacenie wiedzy z zakresu mikroekonomii	<input type="checkbox"/>
Wzbogacenie wiedzy z zakresu bankowości	<input type="checkbox"/>
Wzbogacenie wiedzy z zakresu rynku pracy	<input type="checkbox"/>
Dobra zabawa	<input type="checkbox"/>
Rozwijanie umiejętności pracy w zespole	<input type="checkbox"/>
Osiągnięcie najlepszego wyniku w klasie	<input checked="" type="checkbox"/>

Zapisz

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Podsumowanie

Jeżeli zespół podjął wszystkie decyzje zawarte w pierwszej rundzie oznacza to, że jest gotowy, aby rozpocząć świadczenie usług.

Zakładka podsumowanie pozwala na przejście do następnej rundy i jednocześnie rozpoczęcie działalności doradczej „pełną parą”.

Uwaga!!!

Przycisk rozpocznij działalność firmy oznacza, że uczniowie/uczennice podjęli wszystkie decyzje I rundy i są gotowi na działalność w rundzie II. Rozpoczęcie działalności w rundzie II będzie możliwe dopiero wtedy, gdy nauczyciel/nauczycielka przeniosą wszystkie zespoły do rundy II. Nauczyciel/nauczycielka ma możliwość przeniesienia klasy do rundy II tylko wtedy, gdy wszystkie zespoły w danej klasie podjęły wszystkie decyzje rundy I.



Podsumowanie



Podjęliście już wszystkie decyzje rundy I. Jesteście gotowi zmierzyć się ze swoimi nowymi obowiązkami. Możecie rozpocząć działalność swojego wirtualnego przedsiębiorstwa.

Przejdźcie do następnej rundy

Rozpocznij działalność firmy

Zapisz



Runda II

Runda II ukazuje pełną działalność przedsiębiorstwa. Gracze mierzą się z problemami swoich klientów, za co otrzymują zapłatę. Zlecenia powierzone przez klientów w grze są podzielone na 6 modułów:

1. Człowiek przedsiębiorczy,
2. Rynek,
3. Instytucje rynkowe
 - a. Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny,
 - b. Rynek finansowy w gospodarce,
4. Państwo, gospodarka,
5. Przedsiębiorstwo
 - a. Uruchamianie działalności gospodarczej,
 - b. Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku,
6. Rynek pracy.

W ramach każdego z modułu znajduje się od kilku do kilkunastu zleceń klientów na usługi doradcze. Każdy zespół posiada taką samą ilość zleceń, które należałoby przyjąć w ramach rozgrywki. Oczywiście istnieje możliwość rezygnacji ze zlecenia, natomiast wiąże się to z wcześniej ustalonymi karami umownymi.

System w rundzie II składa się z trzech części:

1. Lewe menu, gdzie znajdują się zlecenia klientów pogrupowane w moduły tematyczne,
2. Górne menu, gdzie znajdują się informacje nt. zespołu oraz zespołów konkurencyjnych,
3. Centralna część ekranu, gdzie wyświetlane są informacje.



MENU

- ☐ Człowiek przedsiębiorczy
 - ☐ Wprowadzenie
 - ☐ Zlecenia
- ☐ Rynek
- ☐ Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny
- ☐ Rynek finansowy w gospodarce
- ☐ Państwo, gospodarka
- ☐ Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku
- ☐ Uruchamianie działalności gospodarczej
- ☐ Rynek pracy

Konto **Przebieg gry** **Ranking klasowy** **Instrukcja do gry** **Moja firma**

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Konto

Zakładka „Konto” z górnego menu, zawiera wszystkie informacje dotyczące osoby zalogowanej. W tym miejscu użytkownik ma możliwość sprawdzenia oraz modyfikacji swoich danych.

Konto **Przebieg gry** **Ranking klasowy** **Instrukcja do gry** **Moja firma**

Konto

Dane gracza

Imię	Test
Nazwisko	Test
E-mail	test@wp.pl
Login	a
Avatar	

Zmień

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY



Przebieg gry

W zakładce „Przebieg gry” znajdują się informacje dotyczące zleceń otrzymywanych od klientów. Gracz ma możliwość sprawdzenia ilości aktualnych zleceń do zrealizowania oraz ilości zleceń realizowanych, a także zakończonych. Ponadto gracze mają możliwość sprawdzenia poniesionych kosztów związanych z dotychczasową działalnością oraz zysków za pełną realizację zleceń.

Nagłówki tabelki

1. Lista zleceń – wyświetlane są nazwy zleceń, które gracze mogą podjąć się realizacji,
2. Status – informuje o tym, na jakim etapie jest zlecenie (rozpoczęte zlecenie, zakończone zlecenie),
3. Kwota kontraktu – kwota, którą wpłacą klienci za wywiązanie się z realizacji zlecenia,
4. Koszty – koszty ponoszone podczas rozwiązywania zlecenia,
5. Zysk – różnica pomiędzy Kwotą kontraktu a Kosztami poniesionymi na rozwiązanie zlecenia,
6. Suma – suma zysków wypracowanych z realizacji zleceń.

Lista zleceń	Status	Kwota kontraktu	Koszty	Zysk
Człowiek przedsiębiorczy				
Test1	🟢	100 PLN		
Podpowiedzi	🟢	100 PLN		
Rola Państwa - egzamin państwowy	🟢	5400 PLN		
Rynek				
Problem testowy nowy	🟢	100 PLN		
Suma				0 PLN



W ramach zakładki „Przebieg gry” można wyróżnić 2 statusy, ukazujące aktualny stan prac nad zleceniem:



- ikonka symbolizuje, że zlecenie zostało zrealizowane w pełni,



- ikonka symbolizuje, że zlecenie jest aktualnie realizowane,

Ranking klasowy

W zakładce „Ranking klasowy” gracze mogą znaleźć informacje dotyczące miejsca swojej firmy w rankingu wszystkich firm w ramach jednego wirtualnego rynku (jednej klasy).

Nagłówki tabelki:

1. Miejsce – informuje o miejscu firmy w rankingu (w ramach jednej klasy),
2. Nazwa firmy – informuje o nazwie firmy,
3. Zysk całkowity – informuje o całkowitym zysku firmy,
4. Zakończone – informuje o ilości zakończonych (zrealizowanych) zleceń,
5. Zmiana pozycji – informuje, jaka nastąpiła zmiana pozycji firmy (firma mogła stracić pozycję, zyskać pozycję lub pozostać bez zmiany miejsca w rankingu),



- firma awansowała w rankingu po zrealizowaniu ostatniego zlecenia,



- firma spadła w rankingu po realizacji ostatniego zlecenia,



- firma w rankingu ani nie awansowała ani nie spadła po realizacji ostatniego zlecenia,



Ranking klasowy

Miejsce	Nazwa firmy	Zysk całkowity	Zakończone	Zmiana pozycji
1	Moja super firma	0 PLN	0	—
2	zespol_1	0 PLN	0	—
3	zespol_2	0 PLN	0	—
4	nowa2	0 PLN	0	—

Zlecenia

W zakładce zlecenia znajdują się informacje dotyczące zysków z kontraktów zespołów w ramach poszczególnych zleceń. W tej zakładce gracze mogą sprawdzić jak rozwiązywali dane zlecenie na tle innych drużyn.

Ranking zleceń

	Nazwa problemu	frog	ALA
Człowiek przedsiębiorczy			
	Pomoc w odrabianiu lekcji	-6000	4530
Rynek			
	Test ALA	0	-5003
	Problem testowy 1	0	0



Moja firma

W zakładce „Moja firma” znajdują się informacje z I rundy rozgrywki. Zespół ma możliwość sprawdzenia, jakie decyzje podjął w pierwszej rundzie. Zakładka ta jest bardzo ważna w celu przestrzegania pewnych zasad i procedur, które zostały ustalone podczas tworzenia wirtualnego przedsiębiorstwa. W zakładce tej znajdują się informacje m.in. o misji i celach firmy, zasadach oraz celach zespołu, a także informacje o zakresie odpowiedzialności poszczególnych członków zarządu wirtualnego przedsiębiorstwa.

The screenshot shows the 'Moja firma' section of the 'Wirtualny Doradca' application. The interface includes a navigation menu on the left, a main content area with a 'Moja firma' header, and a table listing company details. The table has two columns: 'Nazwa' and 'Wartość'. The data in the table is as follows:

Nazwa	Wartość	
Nazwa firmy	Moja super firma	
Misja firmy	Moja misja firmy	
Zasady zespołu	Zasada 3	
	Zasada 6	
	Zasada 7	
	Zasada 10	
Zakres odpowiedzialności	Zakres 1	
	Zakres 3	
	Zakres 4	
		Cel 1
Cele zespołu	Cel 3	
	Cel 6	
	Cel 7	
	Cel 10	

W lewym menu znajdują się:

1. Główne moduły zawierające informację nt. zakresu merytorycznego zleceń się w nich znajdujących.
2. Zakładki zlecenia zawierające szereg zleceń dla wirtualnej firmy. W tym miejscu zespół podejmuje decyzje dotyczące wyboru zlecenia, nad którym chce w pierwszej kolejności pracować. Każdy zespół posiada od kilku do kilkunastu zleceń, które może wykonać w ramach jednego modułu. Gracze powinni dążyć do rozwiązania jak największej ilości zleceń przy jednoczesnej wysokiej poprawności dokonywanych odpowiedzi. Takie działania ze strony zespołu powinny przełożyć się na ich końcowy wynik.

Uwaga!!!



Gracze mogą rozwiązywać tylko te zlecenia, które zostaną udostępnione przez prowadzącego – nauczyciela/nauczycielkę.

W grze znajdują się dwa rodzaje zleceń:

1. Zlecenia podstawowe (wynikające z podstawy programowej) wyświetlane w kolorze granatowym,
2. Zlecenia rozszerzone (zakres merytoryczny spoza podstawy programowej) wyświetlane w kolorze czerwonym.

W przypadku, gdy nauczyciel/nauczycielka nie udostępnią graczom zleceń wtedy uczeń/uczennica w swojej grze zobaczy jedynie ikonkę symbolizującą, iż zlecenie jest nie aktywne (symbol żarówki).

Zlecenia	Kwota kontraktu	Kara	Status	Akcja
Test ALA	3000 PLN	5000 PLN		🔦
Problem testowy 1	100 PLN	200 PLN		🔦



Gracze przechodząc do zakładki „Zlecenia” na ekranie swojego komputera widzą szereg zleceń, które należy rozwiązać. Zespół powinien podjąć decyzje, które zlecenie przyjmuje w pierwszej kolejności do realizacji. W tym celu gracze powinni przeanalizować informacje o zleceniu, wartość kontraktu oraz karze za nie wykonanie zlecenia. Następnie gracze za pomocą przycisku **Wybierz**, wskazują problem, nad którym zamierzają pracować. Kolejnym krokiem jest naciśnięcie przycisku realizuj zlecenie.

Zlecenia	Kwota kontraktu	Kara	Status	Akcja
Test ALA	3000 PLN	5000 PLN		Realizuj zlecenie
Problem testowy 1	100 PLN	200 PLN		Wybierz

Po wybraniu zlecenia gracze otrzymują informację nt. poszczególnych problemów, które wchodzą w skład zlecenia.



WIRTUALNY DORADCA

PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

MENU

- Człowiek przedsiębiorczy
 - Wprowadzenie
 - Zlecenia
- Rynek
- Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny
- Rynek finansowy w gospodarce
- Państwo, gospodarka
- Uruchamianie działalności gospodarczej
- Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku
- Rynek pracy

Problem

Szczegóły zlecenia

Zlecenie	Opis	Kwota kontraktu	Koszt rezygnacji	Załącznik	Akcja
Pomoc w odrabianiu lekcji	Małgosia - Twoja koleżanka z ławki poprosiła Cię o pomoc w rozwiązaniu zadań domowych z matematyki i j. polskiego, które zadano tym tygodniu w szkole. Jesteś jednym z najlepszych uczniów w klasie, a do tego bardzo lubisz Małgosię. Dlatego też bez wahania zgodziłeś się jej pomóc.	5200 PLN	6000 PLN		

Pytanie

Treść	Załącznik	Podpisać
Pierwsze zadanie, z jakim Małgosia miała problem znajduje się w załączniku. Zapoznaj się z nim, a następnie wpisz prawidłowy wynik (np. 14)		

Odpowiedź

Wybierz

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Gracze w ramach rozwiązywania zlecenia mają możliwość rozpoczęcia rozwiązywania zlecenia od początku (możliwość rozwiązywania zlecenia od początku nie zeruje kosztów już poniesionych). Rozwiązywanie zlecenia od początku jest potrzebne w przypadku, gdy gracze zakończyliby rozwiązywanie zlecenia w połowie, po pewnym czasie wróciliby do rozwiązywania zlecenia, ale pytanie, na które należy odpowiedzieć byłoby powiązane z pytaniami wcześniejszymi. W takiej sytuacji gracz ma możliwość cofnięcia się do początku zlecenia i przejścia do momentu o krok wcześniejszego niż się aktualnie znajduje. Wybór odpowiedzi wcześniej już wybranych przez gracza nie wiąże się z poniesieniem dodatkowych kosztów.



- od początku (ikonka za pomocą której gracz może rozpocząć rozwiązywanie zlecenia od początku),



- odpowiedź została wybrana (ikonka za pomocą której gracz wie jaką uprzednio odpowiedź wybrał)

W ramach rozwiązywania problemów, gracze mogą spotkać się z dwoma rodzajami odpowiedzi, które muszą udzielić:

1. Odpowiedź jednokrotnego wyboru, występuje w przypadku, gdy w problemie zasugerowane są odpowiedzi, a jedna z nich jest prawidłowa. Gracze za pomocą przycisku **Wybierz** wskazują ich zdaniem odpowiedź poprawną.

WIRTUALNY DORADCA

PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Szczecinie

MENU

Konto Przebieg gry Ranking klasowy Zlecenia Instrukcja do gry Moja firma

Problem

Szczegóły zlecenia

Zlecenie	Opis	Kwota kontraktu	Koszt rezygnacji	Załącznik	Akcja
Test ALA	Test ALA	3000 PLN	5000 PLN		

Pytanie

Treść	Załącznik	Podpowiedź
ile to 3+3		

Odpowiedź

6	Wybierz
7	Wybierz

KAPITAŁ LUDZKI NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

2. Odpowiedź opisowa, w której gracze muszą wpisać odpowiedź z klawiatury komputera.



WIRTUALNY DORADCA

PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY

strona główna wyloguj

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

MENU

- ☐ Człowiek przedsiębiorczy
 - ☐ Wprowadzenie
 - ☐ Zlecenia
- ☐ Rynek
- ☐ Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny
- ☐ Rynek finansowy w gospodarce
- ☐ Państwo, gospodarka
- ☐ Uruchamianie działalności gospodarczej
- ☐ Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku
- ☐ Rynek pracy

Problem

Szczegóły zlecenia

Zlecenie	Opis	Kwota kontraktu	Koszt rezygnacji	Załącznik	Akcja
Pomoc w odrabianiu lekcji	Małgosia - Twoja koleżanka z ławki poprosiła Cię o pomoc w rozwiązaniu zadań domowych z matematyki i j. polskiego, które zadano tym tygodniu w szkole. Jesteś jednym z najlepszych uczniów w klasie, a do tego bardzo lubisz Małgosię. Dlatego też bez wahania zgodziłeś się jej pomóc.	5200 PLN	6000 PLN		

Pytanie

Treść	Załącznik	Podpisz
Pierwsze zadanie, z jakim Małgosia miała problem znajduje się w załączniku. Zapoznaj się z nim, a następnie wpisz prawidłowy wynik (np. 14)		

Odpowiedź

Wybierz

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Uwaga!!!

W przypadku odpowiedzi opisowej należy dokładnie czytać pytania oraz sugestie odpowiedzi. Dla systemu Adam Kowalski i Kowalski Adam to dwie różne odpowiedzi, dlatego też tak ważnym jest, aby czytać dokładnie sugestie jak powinna wyglądać struktura odpowiedzi. Np. jeżeli w pytaniu wskazana jest sugestia, że wynik ma zostać podany z dwiema cyframi po przecinku to należy wpisać odpowiedź 200,00 a nie 200.00. System nie reaguje na wielkości liter oraz spacje pomiędzy wyrazami tzn. jeżeli prawidłowa odpowiedź to: Adam Nowak, a gracz wpisze adam Nowak to system potraktuje tą odpowiedź jako prawidłową.

Po wybraniu odpowiedzi (lub wpisaniu odpowiedzi w przypadku pytań otwartych) gracz otrzymuje wniosek, który informuje ich czy odpowiedź była prawidłowa czy błędna. Ponadto we wniosku ujęta jest informacja dotycząca kosztów tej decyzji.



Gracze po przeczytaniu wniosku powinni nacisnąć przycisk **Dalej**, aby jeszcze raz odpowiedzieć na pytanie (w przypadku błędnego wskazania odpowiedzi) lub przejść do pytania kolejnego (w przypadku poprawnego wskazania odpowiedzi).

W grze występuje również informacja dotycząca zakończenia zlecenia przez graczy w formie wniosku oraz animacji wskazującej ostatnią odpowiedź dotyczącą danego zlecenia. Gracz powinien nacisnąć przycisk **Zakończ** w celu zakończenia rozwiązywania zlecenia.





Zespoły doradcze w ramach poszczególnych zleceń mogą spotkać się z pewnymi wskazówkami lub informacjami dotyczącymi zlecenia. Wskazówki dotyczące zleceń znajdują się w załącznikach dołączonych do pytań. Załącznikiem, może być plik tekstowy, graficzny, audio, wideo itp.

Pytanie	
Treść	Załącznik
Na początku debaty został wyświetlony slajd z definicją budżetu państwa. Wydaje Ci się, że znalazł się tam błąd. Slajd znajduje się w załączniku. Czy na pewno wkraść się tam jakiś chochlik?	

W przypadku niepełnej wiedzy teoretycznej graczy, zespół może skorzystać z odpowiedzi ekspertów zewnętrznych, które są płatne, a więc takie, które wpływają na powiększenie kosztów problemu. Odpowiedzi ekspertów podzielone zostały na trzy kategorie:

Pytanie						
Treść	Załącznik	Podpowiedź				
Na początku debaty został wyświetlony slajd z definicją budżetu państwa. Wydaje Ci się, że znalazł się tam błąd. Slajd znajduje się w załączniku. Czy na pewno wkraść się tam jakiś chochlik?		<table border="1"><tr><td>Podstawowa (60 PLN)</td><td></td></tr><tr><td>Zaawansowana (130 PLN)</td><td></td></tr></table>	Podstawowa (60 PLN)		Zaawansowana (130 PLN)	
Podstawowa (60 PLN)						
Zaawansowana (130 PLN)						

1. Podstawowe – konsultacje najtańsze (nie w pełni wyjaśniające problem),
2. Średniozaawansowane – konsultacje droższe, (podające znaczące informacje dotyczące problemu),
3. Zaawansowane – konsultacje bardzo drogie, (sugerujące poprawną odpowiedź),



PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY



- odpowiedź podstawowa,



- odpowiedź średniozaawansowana,



- odpowiedź zaawansowana,

Gracze zanim wybiorą odpowiedź mają dostępną informację o wysokości kosztów danej odpowiedzi. W przypadku wybrania odpowiedzi od eksperta, sugestia dotycząca problemu wyświetlana jest na ekranie komputera. Ponadto gracze otrzymują informację o kwocie, którą musieli zapłacić za odpowiedź.



Opis modułów

Człowiek przedsiębiorczy

W tym module gracze poznają podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, charakterystykę osoby przedsiębiorczej – jej cechy, postawę i predyspozycje. Przedstawione zostaną korzyści wynikające z planowania własnych działań, podejmowania racjonalnych decyzji, inwestowania w siebie oraz uświadomienie skutków własnych działań i działań osób, które osiągnęły sukces w życiu. Zapoznanie się z podstawowymi pojęciami i zasadami komunikacji społecznej. Zaprezentowany zostanie wpływ reklamy na konsumentów oraz zasady dochodzenia własnych praw jako członka zespołu, pracownika i konsumenta.

Rynek

Celem modułu jest zwrócenie graczowi uwagi na cechy charakterystyczne dla gospodarki rynkowej, zrozumienia istoty popytu i podaży oraz znajomości ich determinantów. Pierwsze zlecenie dotyczy w głównej mierze zagadnień „rzadkości” oraz „potrzeb”. Do jego rozwiązania wymagana jest znajomość piramidy Masłowa. Kolejne zlecenie polega na zaklasyfikowaniu wykorzystywanych w przedsiębiorstwie środków produkcji do jednej z grup: praca, kapitał, ziemia. W zaproponowanych zleceniach gracz będzie miał między innymi rozwiązać zadania związane z ruchem okrężnym w gospodarce rynkowej, odpowiedzieć na szereg pytań związanych z cechami i rodzajami poszczególnych rynków.

Instytucje rynkowe

Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny,

Moduł obejmuje zlecenia związane z oszczędzaniem, lokowaniem środków m. in. w fundusze inwestycyjne, emerytalne. Gracz będzie mógł zapoznać się ze specyfiką lokowania środków w fundusze inwestycyjne. Ponadto gracz będzie miał możliwość wyliczyć wysokość przyszłej emerytury oraz przeanalizować możliwe warianty



rozwiązań mające na celu zwiększenie wysokości świadczenia emerytalnego. Gracz dowie się, jakie są rodzaje pieniądza, motywy trzymania pieniądza oraz rodzaje polityki monetarnej stosowanej przez państwo. Uczestnik rozgrywki zdecyduje o wyborze rodzaju systemu finansowego oraz dopuszczeniu do obrotu instytucji finansowych.

Rynek finansowy w gospodarce,

W tym module gracz zajmie się zleceniami związanymi z funkcjonowaniem rynku finansowego. Będziesz musiał zmierzyć się z problemami związanymi z giełdą papierów wartościowych, New Connect, Catalyst. Ponadto uczestnicy rozgrywki zajmować się będą tematami związanymi z emisją akcji, funduszami inwestycyjnymi czy strategiami inwestycyjnymi.

Państwo, gospodarka,

Celem zleceń zawartych w module jest zwrócenie graczowi uwagi na problemy makroekonomiczne. Uczestnik rozgrywki stanie przed problemami dotyczącymi funkcjonowania państwa. Ponadto gracz będzie mógł wykorzystać wiedzę dotyczącą budżetu państwa, sposobu jego uchwalania oraz znajomości uprawnień poszczególnych instytucji w państwie. Gracz również będzie miał okazję sprawdzić swoją wiedzę dotyczącą deficytu budżetowego czy dziury budżetowej. W zleceniach pojawią się takie zagadnienia jak: inflacja, kurs walutowy czy mierniki wzrostu gospodarczego. Zadaniem uczestnika rozgrywki będzie wykazanie się znajomością poszczególnych czynników mających wpływ na gospodarkę.

Przedsiębiorstwo

Uruchamianie działalności gospodarczej,

W tym module gracz zajmie się m.in. zadaniami, z jakimi spotykają się osoby, które chcą założyć własną działalność gospodarczą. Dla jednego z klientów gracz będzie wypełniać wnioski o wpis do ewidencji działalności gospodarczej, a innym klientom pomożesz wybrać odpowiednią formę organizacyjno-prawną do ich przedsięwzięcia. Ponadto, uczestnik rozgrywki zajmie się tematami związanymi z biznesplanem, zarządzaniem projektem oraz wcieli się w rolę eksperta, który na potrzeby artykułu w lokalnej prasie



przeanalizuje historie przedsiębiorstw w celu identyfikacji czynników ich sukcesu i niepowodzenia.

Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku,

W tej części gry koncentrujemy się na wybranych aspektach zarządzania firmą. Zostają bowiem poruszone problemy z zakresu identyfikacji elementów otoczenia, w którym działa firma, doboru strategii działania i określania jej celów istnienia. Ponadto, zapoznasz się z zagadnieniem pracy zespołowej i konfliktami, które nieuchronnie towarzyszą pracy grupowej. Dzięki praktycznym ćwiczeniom zostanie wykształcony i utrwalony mechanizm identyfikacji ról zespołowych. Co jest równie ważne, w sposób pragmatyczny zdobędziesz wiedzę z obszaru rozpoznawania zachowań etycznych jak i nieetycznych.

Rynek pracy

Problematyka modułu dotyczy rynku pracy, planowania kariery zawodowej, prawa pracy, wynagrodzeń oraz zachowań w miejscu pracy. By poprawnie wykonać zlecenia potrzebna będzie graczowi wiedza związana z funkcjonowaniem rynku pracy, tendencjami jakie w nim dominują. Uczestnik rozgrywki będzie musiał zaplanować karierę zawodową, ustalić, jakimi kryteriami się kierować oraz jak przygotować skuteczne portfolio zapewniające dobry start na rynku pracy. W części dotyczącej wynagrodzeń, podatków i prawa pracy zweryfikujesz swoją wiedzę z zakresu zdolności do samodzielnego dbania o poprawność naliczanych pensji, urlopów, rozliczeń skarbowych oraz praw przynależnych pracownikowi i pracodawcy. Zapoznając się z tematem lobbingu, gracz dowie się jakie zachowania są niedopuszczalne w sytuacjach zawodowych a jakie są wskazane.