

Wyniki zmagania w rozgrywce Marketplace

Geschrieben von: Arkadiusz Franczuk

Donnerstag, den 12. November 2020 um 15:18 Uhr -

Z przyjemnością chcielibyśmy poinformować o wynikach zmagania w grze symulacyjnej Marketplace.

Zwycięską drużyną, która uzyskała najlepszy wynik podczas rozgrywki jest zespół o nazwie **Metal Shark**

z

Katolickiego Liceum Ogólnokształcącego im. Cypriana Norwida

w skład którego wchodzi uczennice:

Wiktoria Korniluk, Joanna Tarasiuk, Marta Woroszyło

.

Uczestnicy symulacji mieli możliwość nabycia kompleksowej, praktycznej wiedzy i umiejętności z zakresu rozwoju działalności gospodarczej. Uczniowie pod nadzorem przeszkolonego koordynatora - instruktora gry symulacyjnej Marketplace podejmowali decyzje w toku 6-tygodniowej rozgrywki. W oparciu o potrzeby klientów formułowali wstępną strategię marketingową i decyzje dotyczące marki, ceny, reklamy i dystrybucji. Informacje zwrotne od klientów, dane konkurentów i raporty rentowności stanowiły wyzwanie dla uczniów, aby dostosować strategię w dynamicznym i wysoce konkurencyjnym środowisku.

Serdecznie gratulujemy i życzymy powodzenia w dalszych działaniach Projektu!