Wyniki zmagań w rozgrywce Marketplace

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

Zwycięską drużyną, która uzyskała najlepszy wynik podczas rozgrywki jest trzyosobowy zespół o nazwie **Metal Shark** z **Katolickiego Liceum Ogólnokształcącego im. Cypriana Norwida** w skład którego wchodzą uczennice:
Wiktoria Korniluk, Joanna Tarasiuk, Marta Woroszyło
.

Serdecznie gratulujemy i życzymy powodzenia w dalszych działaniach Projektu!

Ruszyły rozgrywki Marketplace!

W dniu 28.09.2020 odbyło się pierwsze spotkanie uczniów z certyfikowanym instruktorem Marketplace rozpoczynające zmagania na platformie. Podczas spotkania uczestnicy zostali zapoznani z zasadami rywalizacji oraz utworzyli dziesięć zespołów biorących udział w rozgrywkach. Spotkanie odbyło się on-line za pośrednictwem aplikacji Microsoft Teams.

Rozgrywka potrwa 6 tygodni. Członkowie zespołu, którego wirtualne przedsiębiorstwo przetrwa na rynku i osiągnie najlepsze wyniki otrzymają tablety.

Życzymy uczestnikom gry symulacyjnej powodzenia oraz podejmowania trafnych decyzji!

Gra symulacyjna Marketplace

W ramach projektu przeprowadzona zostanie rozgrywka zespołowa z wykorzystaniem symulatora biznesowego.

Uczestnictwo w symulacji tworzy możliwość nabycia kompleksowej, praktycznej wiedzy i umiejętności z zakresu rozwoju działalności gospodarczej, stymuluje rywalizację i motywuje do osiągnięcia jak najlepszych rezultatów, rozwija umiejętność pracy zespołowej.

Uczestnicy pod nadzorem przeszkolonego koordynatora - instruktora gry symulacyjnej Marketplace (pracownika PSW w Białej Podlaskiej) podejmują decyzje w toku 6-tygodniowej rozgrywki.

W oparciu o potrzeby klientów uczniowie formułują wstępną strategię marketingową i podejmują decyzje dotyczące marki, ceny, reklamy i dystrybucji. Informacje zwrotne od klientów, dane konkurentów i raporty rentowności stanowią wyzwanie dla uczniów, aby dostosować strategię w dynamicznym i wysoce konkurencyjnym środowisku.

W konkursie uczestniczyć będzie dziesięć zespołów uczniów reprezentujących szkoły uczestniczące w projekcie (po dwa zespoły - 2 i 3-osobowe z każdej ze szkół).

Przewidziano nagrody dla najlepszego zespołu. Podstawą przyznania nagród będą wyniki zespołów uzyskane w trakcie czasu trwania symulacji. Na podstawie wyników instruktor gry symulacyjnej Marketplace wytypuje zwycięski zespół.