

Symulator biznesowy- gra symulacyjna Marketplace

Wpisany przez Arkadiusz Franczuk

sobota, 08 lutego 2020 12:16 - Poprawiony niedziela, 20 września 2020 22:57

Pragniemy poinformować, że w dniu 28.09.2020 r. rozpoczynamy rozgrywki zespołowe z wykorzystaniem symulatora biznesowego "Marketplace".

Pierwsze spotkanie Zespołów z Instrukтором zaplanowane zostało na dzień 28 września 2020 r. o godzinie 18.00. Spotkanie odbędzie się w trybie zdalnym. Osoby Zainteresowane zostaną poinformowane o szczegółach spotkania w ramach korespondencji elektronicznej. Zapraszamy do gry i życzymy jak najlepszych wyników!

Zespół Projektu

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

Symulator biznesowy- gra symulacyjna Marketplace

Wpisany przez Arkadiusz Franczuk

sobota, 08 lutego 2020 12:16 - Poprawiony niedziela, 20 września 2020 22:57

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.