

2.1. Χρήση ως σπουδαστής

2.1.1. Γενικά

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι Εικονικές Επιχειρήσεις εξομοιώνει την επιχειρηματική λειτουργία σε ένα εικονικό οικονομικό περιβάλλον. Ο σπουδαστής έχει τον ρόλο ενός νέου επιχειρηματία που καλείται να λάβει όλες τις αναγκαίες και απαραίτητες αποφάσεις, προκειμένου να εγκαθιδρύσει και να λειτουργήσει μια επιχειρηματική μονάδα.

Επιπρόσθετα, ο σπουδαστής πρέπει να ιδρύσει από την αρχή την επιχείρησή του, να την λειτουργήσει και να την αναπτύξει σωστά και επιτυχημένα, με βάση τις ακόλουθες παραμέτρους:

1. Τη γενικότερη εξέλιξη του εικονικού οικονομικού περιβάλλοντος.
2. Τη γενικότερη κατάσταση του κλάδου στον οποίο εντάσσεται η επιχείρησή του.
3. Τις κινήσεις / αποφάσεις των συμπαικτών του.









Πιο αναλυτικά, με την είσοδο στο παιχνίδι ο σπουδαστής καλείται να:

- Ιδρύσει την επιχείρησή του, δίνοντας όλες τις απαραίτητες σχετικές πληροφορίες.
- Μελετήσει την αγορά και τον κλάδο του.
- Απαντήσει στο Τεστ Γνώσεων.
- Φτιάξει το Επιχειρηματικό Πλάνο της επιχείρησής του.
- Καταρτίσει όλες τις σχετικές οικονομικές καταστάσεις.
- Συμπληρώσει τα οικονομικά δεδομένα τα οποία θα χρειαστούν για τον υπολογισμό του ισολογισμού της εικονικής επιχείρησης.

Αρχικά, ο σπουδαστής, βλέπει στην κεντρική σελίδα του τομέα που ανήκει και γενικά επιχειρηματικά νέα (Εικόνα 4). Μετέπειτα, υπάρχουν οι εξής διαθέσιμες επιλογές στο μενού πλοήγησης:

1. **Αγορά:** Εδώ υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με την αγορά του τομέα στον οποίο ανήκει ο σπουδαστής.
2. **Εταιρία:** Σε αυτό το τμήμα της εφαρμογής, ο σπουδαστής συμπληρώνει πληροφορίες σχετικά με την εικονική επιχείρηση που θα ιδρύσει.
3. **Ισολογισμός:** Σε αυτό το τμήμα της εφαρμογής ο σπουδαστής καλείται να συμπληρώσει τα απαραίτητα οικονομικά δεδομένα τα οποία θα χρειαστούν για τον υπολογισμό του ισολογισμού της εικονικής επιχείρησης.
4. **Κατάταξη:** Εδώ εμφανίζεται η κατάταξη των σπουδαστών του τρέχοντος τομέα.
5. **Test:** Σε αυτό το τμήμα της εφαρμογής, ο σπουδαστής καλείται να συμπληρώσει το τεστ, το οποίο καθορίζει μερικώς την θέση του στην κατάταξη.
6. **Επικοινωνία:** Εδώ ο σπουδαστής μπορεί να επικοινωνήσει με τον μέντορα του μέσω της αποστολής και λήψης προσωπικών μηνυμάτων.

Επιχειρηματικό Παιχνίδι Τομέας Πληροφορικής

Αρχική	Αρχική σελίδα
Αγορά	
Εταιρία	Opera Browser
Ισολογισμός	Opera Browser is an alternative to IE7 and Mozilla Firefox
Κατάταξη	Πλήρες κείμενο...
Test	
Επικοινωνία	How to get a free RapidShare Account
	 δφγδγφ Πλήρες κείμενο...
	Σκοπός της επιχείρησης WAVE SPORTS WAVE SPORTS Σκοπός της επιχείρησης WAVE SPORTS είναι η διαχρονική παραμονή της στην κορυφή της ζήτησης για προϊόντα ένδυσης και αξεσουάρ που έχουν σχέση με τα extreme sport. Με στόχο πάντα τη μεγιστοποίηση του κέρδους παράλληλα με την συνεχή προσπάθεια για διεύρυνση του μεριδίου της αγοράς, η επιχείρησή μας στηρίζεται στην προσεκτική και Πλήρες κείμενο...
    	

Εικόνα 1 - Κεντρική Σελίδα Σπουδαστή

Οι διαθέσιμες ενέργειες θα αναλυθούν εκτενέστερα στις παραγράφους του εγχειριδίου που ακολουθούν.

2.1.3. Αγορά

Σε αυτό το σημείο της εφαρμογής εμφανίζονται πληροφορίες σχετικά με την αγορά του τομέα στον οποίο ανήκει ο εκάστοτε σπουδαστής. Αυτές οι πληροφορίες είναι διαθέσιμες σε όλους στην κεντρική σελίδα, πριν γίνει είσοδος στην εφαρμογή, , αφότου επιλέξουμε ένα από τους διαθέσιμους τομείς του μενού επιλογών.

Συμπληρώνοντας, αυτές οι πληροφορίες παίζουν ουσιαώδη ρόλο στα Επιχειρηματικά Παιχνίδια μιας και θα βοηθήσουν / καθοδηγήσουν τον νέο

επιχειρηματία ώστε να κάνει τις σωστές επιλογές σχετικά με την εικονική επιχείρηση.

Αρχική • Αγορά Έξοδος

Επιχειρηματικό Παιχνίδι Τομέας Πληροφορικής

Αρχική Τομέας Πληροφορικής

Αγορά **Η ΑΓΟΡΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

Εταιρία

Ισολογισμός Σήμερα στην Ελλάδα δραστηριοποιούνται αρκετές εκατοντάδες επιχειρήσεων στον χώρο της πληροφορικής και των δικτύων Η/Υ. Αυτές καλύπτουν όλο το φάσμα των αντικειμένων που είδαμε παραπάνω. Επίσης, μπορούν να έχουν οποιαδήποτε νομική μορφή, από απλές Ατομικές Επιχειρήσεις μέχρι Ανώνυμες Εταιρείες.

Κατάταξη

Test Σε αντίθεση με την Ευρώπη και τις Η.Π.Α., στην Ελλάδα ένα μεγάλο ποσοστό των εταιρειών πληροφορικής είναι μικρού μεγέθους. Μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2004 βρήκε ότι περισσότερες από τις μισές εταιρείες πληροφορικής διαθέτουν λιγότερους από 15 εργαζόμενους. Αυτό οφείλεται στο ότι η φύση της ελληνικής αγοράς είναι τέτοια που επιτρέπει τη συμβίωση μικρών και μεγάλων εταιρειών στον χώρο. Επιπλέον, οι ανάγκες των πελατών παρουσιάζουν συχνά ιδιαιτερότητες τις οποίες μία μεγάλη εταιρεία δυσκολεύεται να καλύψει, με αποτέλεσμα να ευνοούνται μικρότερες επιχειρήσεις που διαθέτουν την απαιτούμενη ευελιξία. Τέλος, πρέπει να προσθέσουμε ότι στον τομέα της πληροφορικής μικρός αριθμός επαγγελματιών μπορεί να καλύψει τις ανάγκες μεγάλων επιχειρήσεων.

Επικοινωνία Σύμφωνα με έρευνα της εταιρείας Ορίσιον που πραγματοποιήθηκε στα διάστημα Δεκέμβριος 2003 - Μάρτιος 2004, ο αριθμός εργαζομένων τον οποίον απασχολούν οι επιχειρήσεις πληροφορικής εμφανίζεται στον παρακάτω πίνακα:

ΠΙΝΑΚΑΣ 1: Προφίλ εταιρειών / Αριθμός εργαζομένων

Αριθμός εργαζομένων	Ποσοστό
Λιγότεροι από 15	50,5 %
15 έως 50	28,2 %
50 έως 100	11,6 %
100 έως 500	6,8 %
Περισσότεροι από 500	2,9 %

Ευρετήριο Όρων

Οδηγίες

Εικόνα 2: Αγορά

2.1.4. Εταιρία

Όπως αναφέρθηκε και στην προηγούμενη παράγραφο, σε αυτό το σημείο της εφαρμογής ο σπουδαστής μπορεί να εισαγάγει πληροφορίες που σχετίζονται με την εικονική επιχείρηση που θα ιδρύσει. Η εν λόγω διαδικασία ολοκληρώνεται σε ένα βήμα, στο οποίο συμπληρώνονται οι εξής πληροφορίες:

- **Πληροφοριακό Δελτίο Επιχείρησης**

Σε αυτό το σημείο συμπληρώνονται πληροφορίες σχετικά με:

1. Την επωνυμία της εταιρίας.
2. Το είδος της εταιρίας (Α.Ε., Ο.Ε., Ε.Ε., Ε.Π.Ε.).

3. Τους σκοπούς και τους στόχους της.
4. Τις κύριες ασχολίες και τις δραστηριότητες της.
5. Τα παραγόμενα προϊόντα και τις παρεχόμενες υπηρεσίες.
6. Το ανθρώπινο δυναμικό που θα απαρτίζει την εταιρία.
7. Τις εγκαταστάσεις που θα στεγάζουν την εταιρία.

- **Αγορά – Προβλέψεις / Ανάλυση πελατείας - Προβολή - Προώθηση - Διαφήμιση**

Σε αυτό το σημείο συμπληρώνονται πληροφορίες σχετικά με:

1. Τα προϊόντα και υπηρεσίες που θα παρέχει η εικονική επιχείρηση σε δυνητικούς πελάτες.
2. Τον τύπο της πελατείας (ηλικία, φύλο, εισόδημα, τόπος κατοικίας), που αναμένεται να αγοράσει προϊόντα και υπηρεσίες της εταιρίας, κάνοντας χρήση δημογραφικών, κοινωνικών και οικονομικών κριτηρίων.
3. Την στρατηγική (marketing) που θα υιοθετηθεί για την προβολή των χαρακτηριστικών (π.χ. τιμή, ποιότητα εξυπηρέτησης, συσκευασία) των προϊόντων/υπηρεσιών, με σκοπό την προσέγγιση νέων πελατών.

- **SWOT Analysis**

Σε αυτό το σημείο συμπληρώνονται πληροφορίες σχετικά με την *Strengths Weaknesses Opportunities Threats (SWOT) Analysis*. Η SWOT Analysis αποτελεί ένα εργαλείο αναγνώρισης των Δυνάμεων (Strengths) και Αδυναμιών (Weaknesses) μίας επιχείρησης και εξέτασης των Ευκαιριών (Opportunities) και Απειλών (Threats) της. Με τη συμπλήρωση αυτών των πεδίων στην εφαρμογή, μπορεί να εντοπισθούν οι διαδικασίες της επιχείρησης οι οποίες αποτελούν τα δυνατά σημεία της, οι ευκαιρίες που υπάρχουν για την ενίσχυση των διαδικασιών της και οι πιθανότητες βελτίωσης της εικόνας της στην αγορά. Επίσης, μπορούν να αξιολογηθούν

ιδέες για νέα προϊόντα σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά της επιχείρησης και σύμφωνα με τους στρατηγικούς της στόχους.

Συγκεκριμένα, ο σπουδαστής καλείται να συμπληρώσει τα παρακάτω για την εικονική επιχείρηση που θα δημιουργήσει:

Δυνάμεις (Strengths): Α.) Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της επιχείρησης; Β.) Τι πράττει η επιχείρηση καλά; Γ.) Τι ο ανταγωνισμός ως δυνατά σημεία της επιχείρησης;

Αδυναμίες (Weaknesses): Α.) Τι μπορεί να βελτιωθεί; Β.) Τι υλοποιείται λάθος; Γ.) Τι πρέπει να αποφεύγεται;

Ευκαιρίες (Opportunities): Α.) Ποιες καλές ευκαιρίες υπάρχουν για την επιχείρηση; Β.) Ποιες είναι οι ενδιαφέρουσες τάσεις που υπάρχουν; Γ.) Πολύτιμες ευκαιρίες μπορεί να προέλθουν από: 1.) Αλλαγές στην τεχνολογία και στις αγορές σε μικρή και μεγάλη κλίμακα. 2.) Αλλαγές στην κυβερνητική πολιτική που αφορούν το πεδίο δραστηριοτήτων της επιχείρησης. 3.) Αλλαγές σε κοινωνικό επίπεδο, δημογραφικό επίπεδο και επίπεδο τρόπου ζωής.

Απειλές (Threats): Α.) Ποια εμπόδια υπάρχουν για την επιχείρηση; Β.) Πως τα πηγαίνει ο ανταγωνισμός; Γ.) Μήπως αλλάζουν οι προδιαγραφές της εργασίας, προϊόντων ή υπηρεσιών της επιχείρησης; Δ.) Μήπως απειλείται η θέση της επιχείρησης στην αγορά λόγω αλλαγών στην τεχνολογία; Ε.) Μήπως υπάρχουν προβλήματα λόγω δανείων και ρευστότητας;

- **Καθήκοντα Στελεχών**

Η σύγχρονη διοικητική επιστήμη έχει αναδείξει το ανθρώπινο δυναμικό ως έναν από τους κρίσιμότερους παράγοντες επιτυχίας στην υλοποίηση των

Επιχειρηματικών Σχεδίων. Κατά αυτόν τον τρόπο, ο νέος επιχειρηματίας θα χρειαστεί να εισάγει πληροφορίες σχετικά με το προσωπικό που θα απασχολήσει η επιχείρηση με απώτερο στόχο την αποσαφήνιση των ρόλων εργασίας, την εξοικονόμηση εργατο-ωρών και την αύξηση της αποδοτικότητας.

Πιο συγκεκριμένα , θα συμπληρωθούν πληροφορίες σχετικά με τον τίτλο (π.χ. διευθυντής παραγωγής), τις αρμοδιότητες (π.χ. έλεγχος παραγωγικής διαδικασίας), τις ικανότητες (π.χ. απόφοιτος Οικονομικού Πανεπιστημίου) και τον μισθό (ημερήσιο/μηνιαίο) του κάθε υπαλλήλου της επιχείρησης.

- **Τρόποι χρηματοδότησης**

Σε αυτό το σημείο ο νέος επιχειρηματίας θα πρέπει να εισάγει πληροφορίες σχετικά με τους τρόπους χρηματοδότησης της εταιρίας για το χρονικό διάστημα τριών ετών. Οι πιθανοί τρόποι χρηματοδότησης είναι είτε από ίδια κεφάλαια , είτε από δάνεια ή από επιχορηγήσεις από το Δημόσιο.

Αρχική • Εταιρία
Εξοδος

Επιχειρηματικό Παιχνίδι Τομέας Πληροφορικής

Αρχική
 Αγορά
 Εταιρία
 Ισολογισμός
 Κατάταξη
 Test
 Επικοινωνία


Εταιρία
 Πληροφοριακό Δελτίο Επιχείρησης

Επωνυμία Επιχείρησης:


Κατάταξη Είδος Εταιρίας:

Test Σκοπός και Στόχοι:

Επικοινωνία



Κύριες Ασχολίες και Δραστηριότητες:



Προϊόντα και Υπηρεσίες:

Ανθρώπινο Δυναμικό:

Εγκαταστάσεις:

Αγορά - Προβλέψεις

Προϊόν / Υπηρεσία:

Ανάλυση Πελατείας

Τύπος Πελατείας:

Προβολή - Προώθηση - Διαφήμιση

Στρατηγική:

SWOT Analysis

Πλεονεκτήματα:

Μειονεκτήματα:

Ευκαιρίες:

Απειλές:

Καθήκοντα Στελεχών

Τίτλος Εργασίας	Κύριες Αρμοδιότητες	Ικανότητες	Αμοιβή	
			Ημερήσια	Μηνιαία
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Τρόποι Χρηματοδότησης

	Έτος 1	Έτος 2	Έτος 3	Σύνολο
Ίδια Κεφάλαια	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
Δάνεια Τραπεζών	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
Επιχορήγηση Δημοσίου	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %

Αποθήκευση

Εικόνα 3 - Εταιρία

2.1.5. Ισολογισμός

Ο Ισολογισμός αποτελεί απεικόνιση την χρηματοοικονομική κατάσταση της επιχείρησης σε μία δεδομένη χρονική στιγμή. Απεικονίζει το ενεργητικό (απαιτήσεις, πάγια, αποθέματα, διαθέσιμα), τις υποχρεώσεις (προμηθευτές, δάνεια σε τράπεζες, λοιπές υποχρεώσεις) και τα ίδια κεφάλαια της επιχείρησης.

Σ' αυτό το σημείο, ο εικονικός επιχειρηματίας θα πρέπει να εκτελέσει μια διαδικασία εννιά βημάτων και να συμπληρώσει πληροφορίες σχετικά με το:

- **Πάγιο ενεργητικό:** Στην συγκεκριμένη ομάδα του Ενεργητικού συγκαταλλέγονται τα στοιχεία εκείνα τα οποία δεν πρόκειται να ρευστοποιηθούν εντός μιας λογιστικής χρήσης.
- **Κυκλοφορούν ενεργητικό:** Στην συγκεκριμένη ομάδα του Ενεργητικού συγκαταλλέγονται τα στοιχεία εκείνα τα οποία πρόκειται να ρευστοποιηθούν εντός μιας λογιστικής χρήσης.
- **Ίδια Κεφάλαια:** Στην συγκεκριμένη κατηγορία εντάσσεται το σύνολο των υποχρεώσεων μιας οικονομικής μονάδας προς τον ή τους φορείς της.
- **Υποχρεώσεις:** Ο συγκεκριμένος όρος αναφέρεται στο σύνολο των υποχρεώσεων μιας οικονομικής μονάδας προς τρίτους και των οποίων το ποσό μπορεί να προσδιορισθεί κατά αντικειμενικό τρόπο.
- **Πωλήσεις:** Σε αυτό το βήμα συμπληρώνονται πληροφορίες (χρηματικό ποσό) σχετικά με τις πωλήσεις του τρέχοντος έτους , τις πωλήσεις γειτονικών ετών καθώς και το κόστος τους προς την επιχείρηση.

- **Έσοδα - Έξοδα:** Σε αυτό το βήμα συμπληρώνονται πληροφορίες (χρηματικό ποσό) σχετικά με λοιπά έσοδα, έξοδα από τη διοικητική λειτουργία της επιχείρησης καθώς και λοιπά έξοδα.

Αφότου συμπληρωθούν τα απαραίτητα στοιχεία, πατώντας "Αποθήκευση" ή επιλέγοντας κάποιο βήμα από τα διαθέσιμα, οι αλλαγές που έγιναν στην τρέχουσα φόρμα αποθηκεύονται. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση οι αλλαγές αγνοούνται και ο σπουδαστής θα πρέπει να εισάγει και πάλι τα στοιχεία του ισολογισμού της επιχείρησης του.

Αρχική • Ισολογισμός
Έξοδος

Επιχειρηματικό Παιχνίδι Τομέας Πληροφορικής

Αρχική

Αγορά

Εταιρία

Ισολογισμός

Κατάταξη

Test

Επικοινωνία

Πάγιο ενεργητικό

Στην συγκεκριμένη ομάδα του Ενεργητικού συγκαταλλέγονται τα στοιχεία εκείνα τα οποία δεν πρόκειται να ρευστοποιηθούν εντός μιας λογιστικής χρήσης.

	Διάστημα τιμών (€)	Εκτίμηση
I. Ανώματες Ακίνητοποιήσεις		
Έξοδα Λειτουργίας Ερευνών Ανάπτυξης	(1000 - 50.000)	<input type="text"/>
II. Ενσώματες Ακίνητοποιήσεις		
Κτίρια	(100.000 - 1.000.000)	<input type="text"/>
Μεταφορικά Μέσα	(10.000 - 100.000)	<input type="text"/>
Έπιπλα και Σκεύη	(1.000 - 50.000)	<input type="text"/>
Μηχανολογικός Εξοπλισμός	(10.000 - 300.000)	<input type="text"/>

Αποθήκευση

Βήμα: [1] 2 3 4 5 6 7 8 9 | Επόμενο >>

Πατώντας "Αποθήκευση" ή επιλέγοντας κάποιο βήμα οι αλλαγές που κάνατε στην τρέχουσα φόρμα θα αποθηκευτούν. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση οι αλλαγές θα αγνοηθούν.

Ευρετήριο
Όρων

Οδηγίες

ΕΛΛΑΔΑ
2008
Απόκριση καινοτομίας. Ανάπτυξη για όλους.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

Εικόνα 4: Ισολογισμός