

BEZPŁATNY DOSTĘP TESTOWY

Produkty multimedialne w pełni dostosowane do infrastruktury IT szkół i potrzeb nauczyciela.

Drodzy nauczyciele oraz dyrektorzy szkół podstawowych i ponadpodstawowych!

Serdecznie zapraszamy do bezpłatnego przetestowania **Gier biznesowych**

WYPRÓBUJ ZA DARMO NA STRONIE: <https://gry.revas.pl/register.php>



Gry biznesowe to oprogramowanie do nauki zarządzania firmą dające uczniom możliwość podejmowania realistycznych decyzji biznesowych w wybranej branży.

- Realistyczne decyzje biznesowe w małym przedsiębiorstwie
- Szeroki zakres podejmowanych decyzji – wybór usług, ustalenie cen, zakup urządzeń, zatrudnienie pracowników, marketing, finanse
- Trening umiejętności i kompetencji przedsiębiorczych – kreatywność, analityczne myślenie, rozwiązywanie problemów, wnioskowanie, podejmowanie decyzji, praca w zespole
- Możliwość eksperymentowania ze strategiami biznesowymi i uczenie się na błędach
- Zwiększenie motywacji do nauki poprzez zastosowanie rywalizacji między uczestnikami oraz elementów grywalizacji.

Gry biznesowe w pełni dostosowane do infrastruktury IT szkół i potrzeb nauczyciela:

- Innowacyjne narzędzia TIK wykorzystywane w zakresie nauczania szeroko rozumianej przedsiębiorczości
- Rozwiązanie chmurowe
- Dostęp poprzez przeglądarkę internetową w szkole jak i w domu
- Programy tworzone do używania z tablicą interaktywną
- Licencja bez ograniczeń stanowisk oraz uczniów korzystających z symulacji

Gry biznesowe wykorzystywane w szkołach na:

- Doradztwie zawodowym (szkoły podstawowe i ponadpodstawowe)
- Podstawach przedsiębiorczości (Licea Ogólnokształcące)
- Organizacji i zarządzaniu przedsiębiorstwem w branży (Szkoły zawodowe)

- Zajęciach pozalekcyjnych
- Konkursach wewnętrznych

Korzyści wdrożenia gier biznesowych do szkoły

- Gotowy produkt do zastosowania na zajęciach lekcyjnych z doradztwa zawodowego, podstaw przedsiębiorczości, organizacji i zarządzaniu przedsiębiorstwem w branży
- Innowacja pedagogiczna – praktyczna nauka biznesu
- Symulacje dostosowane do kierunków kształcenia w przypadku szkół zawodowych
- Szkolenia certyfikujące trenerów (nauczycieli) przygotowujące do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem symulacji
- Indywidualny opiekun klienta – wsparcie techniczne i merytoryczne na etapie wdrażania symulacji
- Oprogramowanie w chmurze – dostęp przez przeglądarkę internetową bez konieczności instalacji, nie ograniczone do liczby uczniów i stanowisk
- Funkcjonalności dostosowane do potrzeb trenera (nauczyciela) np. automatyczne ocenianie

Czym są gry biznesowe?

Gry biznesowe to nowoczesne narzędzia dydaktyczne do uczenia przedsiębiorczości i zarządzania, dzięki którym uczniowie mają możliwość holistycznego spojrzenia na biznes i eksperymentowania ze strategiami biznesowymi w wirtualnym środowisku.

Symulacje biznesowe pozwalają na kształtowanie szerokiego spektrum umiejętności i kompetencji niezbędnych w biznesie, a także pracy etatowej m.in.:

- analityczne myślenie,
- kreatywność,
- podejmowanie decyzji w zmieniających się warunkach, reagowania na sytuacje losowe i działania konkurencji,
- rozwiązywanie problemów,
- praca w grupie,
- analiza danych rynkowych.

Dodatkowo, symulacje umożliwiają kontakt z realistycznymi dokumentami finansowymi wykorzystywanymi w biznesie, takimi jak książka przychodów i rozchodów, tabela amortyzacyjna czy wyciągi bankowe, a rywalizacja między zespołami zwiększa zaangażowanie uczniów i motywację.

Zakres podejmowanych decyzji

W symulacjach biznesowych uczniowie podejmują realistyczne decyzje podobne do tych, przed jakimi na co dzień stają właściciele prawdziwych firm tj.:

- ustalenie oferty świadczonych usług,
- inwestycje w stanowiska, sprzęt, wyposażenie,
- zatrudnienie pracowników, ustalenie wynagrodzeń, szkolenie pracowników, zakup udogodnień dla pracowników,
- reklama tradycyjna i internetowa,

- zakup części/materiałów u dostawców,
- ustalenie cen usług, rabatów i marż na części/materiały,
- finanse (zaciąganie kredytów, zakładanie lokat).

W symulacjach zaimplementowano 12 rund decyzyjnych, aby odwzorować pełny rok działalności wirtualnego przedsiębiorstwa. Zakres decyzji zwiększa się z rundy na rundę pozwalając graczom na osvajanie się z kolejnymi działaniami i nabranie pewności siebie z łatwiejszymi elementami zanim zostaną wprowadzone trudniejsze. Pierwsza runda decyzyjna obrazuje sposób organizacji przedsiębiorstwa, a uczniowie podejmują decyzje dotyczące nazwy firmy, misji, zakresu odpowiedzialności członków zespołu, wyboru banku i biura rachunkowego.

Schemat procesu podejmowania decyzji w symulatorze:



Uczeń biorąc udział w symulacji w każdej rundzie przechodzi przez proces decyzyjny, w ramach którego:

- otrzymuje informacje rynkowe (popyt na poszczególne usługi, liczbę roboczogodzin wykonania każdej usługi, ilość materiałów zużywanych do wykonania usługi, minimalne wynagrodzenie na rynku, koszty działań marketingowych w różnych mediach),
- dokonuje analizy danych rynkowych w celu podjęcia decyzji zgodnie z obraną strategią,
- podejmuje decyzje biznesowe, które są zestawiane z decyzjami podejmowanymi przez właścicieli konkurencyjnych firm (pozostałych uczestników szkolenia),
- wysyła decyzje na serwer, gdzie z wykorzystaniem algorytmów matematycznych symulowane są mechanizmy rynkowe,
- otrzymuje wyniki podjętych decyzji, które stają się sytuacją początkową w kolejnej rundzie decyzyjnej.

Podjęcie decyzji przez uczniów odbywa się w warunkach konkurencji. Wszystkie zespoły w ramach jednej gry **konkurują między sobą o klientów**. Decyzje podejmowane przez każdy zespół **wpływają na wyniki pozostałych wirtualnych firm**, dzięki czemu każda gra jest ekscytująca i wciągająca – nie ma jednej dobrej odpowiedzi i strategii działania, a każda symulacja jest inna w zależności od decyzji uczniów.

Wyniki (feedback)

Po każdej rundzie decyzyjnej uczniowie otrzymują feedback pokazujący skutki podjętych decyzji w formie karty wyników, która ukazuje **aktualny ranking** wirtualnych firm obliczany na podstawie **wyniku ekonomicznego, zadowolenia klientów, zadowolenia pracowników oraz wskaźnika dotyczącego rozwoju firmy**.

Ponadto uczniowie otrzymują raport z realizacji planu sprzedażowego, wyniku finansowego, zadowolenia klientów i pracowników etc. Zadaniem uczestników jest analiza otrzymanych danych, wyciąganie wniosków i korygowanie strategii.

Wyniki, które mają do dyspozycji:

- wszystkie wyniki dotyczące podjętych decyzji – oferty, inwestycji, sprzedaży, zatrudnienia, reklamy itd.,
- historia rachunku bankowego, lokat bankowych, kredytów i pożyczek,
- książka przychodów i rozchodów oraz tabela amortyzacyjna.

Dostępne symulacje

Obecnie w portfolio Revas znajduje się sześć branżowych symulacji biznesowych o profilu usługowym, a kolejne, również produkcyjne i handlowe, będą dostępne już wkrótce:



Symulacja
"Biuro podróży"



Symulacja
"Serwis IT"



Symulacja
"Firma transportowa"



Symulacja
"Warsztat samochodowy"



Symulacja
"Salon fryzjerski"



Symulacja
"Salon kosmetyczny"

Ponadto, możliwe jest przygotowanie na zamówienie symulacji firmy usługowej, produkcyjnej oraz handlowej w dowolnej branży.

Opinie

Elastyczne rozwiązania oprogramowania Revas, możliwe kombinacje i świetnie dobrany sposób analizy danych wyjściowych, za które odpowiada uczestnik gry wskazują, że narzędzie to powinno być szerzej stosowane nie tylko w edukacji realizowanej na poziomie średnim, ale przede wszystkim w uczelniach wyższych, gdzie każdy uczestnik, wręcz namacalnie będzie w stanie zaobserwować jakie są skutki działań gospodarczych wdrażanych wirtualnych firm. Widziałem wiele podobnych rozwiązań, ale jakość wykonania oprogramowania REVAS powinno stanowić swoiste odniesienie jakościowe, jako świetny przykład poprawności produktu.

dr hab. Piotr ZAWADA Nauczyciel akademicki
Rzeszowska Agencja Rozwoju Regionalnego,
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego

Produkty Revas to niezwykle ciekawe, inspirujące i angażujące uczestnika gry decyzyjne umożliwiające uczestnikom poznawanie tajników prowadzenia własnego biznesu. Bazując na swoim wieloletnim trenerskim doświadczeniu, mogę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że są to wysoce innowacyjne narzędzia, które powinny stosować ambitne i chcące rozwijać się szkoły, uczelnie, jak też firmy szkoleniowe.

dr Marta CZYŻEWSKA Nauczyciel akademicki
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

„Czasem odłożenie pracy na później nie przynosi szkody. Lecz w wypadku baobabu jest to zawsze katastrofa” (Antoine de Saint-Exupéry). Symulacje biznesowe firmy REVAS pomagają zrozumieć uczniom, że prowadzenie własnego biznesu to nieustanne działanie: nie ma nieważnych decyzji lub posunięć, nie można zostawić czegoś na później, wszystko ma znaczenie. Dzięki możliwości rywalizacji pomiędzy uczestnikami, symulacja jest jeszcze bardziej ciekawa i wciągająca. Nauka przy wykorzystaniu tej gry to strzał w 10. Katastrofą byłoby nie korzystać z tak dobrze przygotowanych narzędzi.

Grzegorz TUREK Wicedyrektor/Nauczyciel
Zespół Szkół Mechanicznych Nr 2 w Krakowie

Chcesz pomóc młodzieży zrozumieć, jak funkcjonuje firma?

Chcesz wdrażać nowoczesne i ciekawe metody pracy?

Chcesz zaktywizować uczniów do pozytywnego działania?

Szansą są branżowe, biznesowe gry symulacyjne pomyślane z głową i pełnym profesjonalizmem!
Spróbuj, to nie takie trudne! Z pełną odpowiedzialnością polecam nauczycielom.

Marta KACZMARCZYK Nauczyciel
I Liceum Ogólnokształcące w Łąncucie