

ΜΟΝΑΔΑ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ & ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ ΚΡΗΤΗΣ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Έκδοση 2^η, Ημερομηνία: Σεπτέμβριος 2013

Εγχειρίδιο Χρήσης 3ης Εικονικής Πλατφόρμας- «Επιχειρηματικά Παιχνίδια»

Περιεχόμενα

1.	Επιχειρηματικά Παιχνίδια	1
2.	Δημιουργός του Παιχνιδιού	1
2.1.	Δημιουργία Νέου Σεναρίου	2
2.2.	Επεξεργασία/Διαγραφή Υπάρχοντος Σεναρίου	9
2.3.	Δημιουργία Παιχνιδιού	9
2.4.	Εκκίνηση Παιχνιδιού	10
2.5.	Δημιουργία εταιρείας	11
2.6.	Ομάδες χρηστών	13
2.7.	Το παιχνίδι σε εξέλιξη	15
2.8.	Μενού στα οποία έχει πρόσβαση ο δημιουργός του παιχνιδιού	17
3.	CEOs	19
3.1.	Πρόσκληση για συμμετοχή σε παιχνίδι	19
3.2.	Οι εταιρείες μου	20
3.3.	Πως παίζεται το παιχνίδι	21
3.3.1.	Παίρνοντας αποφάσεις	22
3.3.2.	Χρησιμοποιώντας την πρόβλεψη	27
3.3.3.	Δέσμευση στις αποφάσεις	29
4.	Σκορ και Αναφορές	30
4.1.	Αναφορές	30

1. Επιχειρηματικά Παιχνίδια

Τα επιχειρηματικά παιχνίδια έχουν σαν σκοπό την προσομοίωση της λειτουργίας μιας επιχείρησης, λαμβάνοντας υπόψη παραμέτρους που αφορούν τόσο στην εσωτερική λειτουργία της εταιρείας όσο και στην αλληλεπίδραση της με την αγορά.

Το κάθε παιχνίδι έχει τον δημιουργό του (αυτόν δηλαδή που το δημιούργησε και το διαχειρίζεται) και τους συμμετέχοντες σε αυτό, που δεν είναι άλλοι από τους CEOs των εταιρειών που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι.

Ο δημιουργός του παιχνιδιού πριν δημιουργήσει το ίδιο το παιχνίδι, θα πρέπει να δημιουργήσει ένα σενάριο, το σενάριο με βάση το οποίο θα διαμορφωθεί το παιχνίδι. Στη συνέχεια θα μελετήσουμε εκτενώς τις παραμέτρους τις οποίες ρυθμίζει ο δημιουργός του παιχνιδιού στο σενάριο και πως αυτό επηρεάζει το παιχνίδι και τις εταιρείες τις οποίες συμμετέχουν σε αυτό

Κατά τη δημιουργία ενός σεναρίου, ο δημιουργός του παιχνιδιού δημιουργεί ένα ή περισσότερα προϊόντα τα οποία αργότερα οι εταιρείες θα κληθούν να πουλήσουν.

Το τελευταίο στάδιο της δημιουργίας ενός παιχνιδιού είναι η δημιουργία των εταιρειών που θα συμμετέχουν σε αυτό. Ο δημιουργός του παιχνιδιού προσθέτει στο παιχνίδι νέες εταιρείες και προσκαλεί στο παιχνίδι τους παίκτες οι οποίοι θα είναι οι CEOs της εκάστοτε εταιρείας. Επίσης ο δημιουργός του παιχνιδιού, μπορεί να διαμορφώσει κάποιες παραμέτρους, οι οποίες έχουν να κάνουν με τη λειτουργία της κάθε εταιρείας στο παιχνίδι.

Μετά από όλα αυτά, ο δημιουργός του παιχνιδιού είναι έτοιμος να ξεκινήσει το παιχνίδι, πράγμα το οποίο θα πρέπει να γίνει αφού όλοι οι CEOs έχουν αποδεχτεί τις προσκλήσεις που έχουν λάβει για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι CEOs καλούνται να πάρουν κάποιες αποφάσεις που αφορούν στη λειτουργία της εταιρείας τους και το πως αυτή θα κινηθεί στην αγορά, στον συγκεκριμένο γύρο του παιχνιδιού. Στόχος της κάθε εταιρείας είναι να πουλήσει τα προϊόντα της και φυσικά να βγάλει κέρδος. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ρόλος του δημιουργού του παιχνιδιού (σε περίπτωση που δεν είναι ο ίδιος CEO σε κάποια εταιρεία) είναι να παρακολουθεί το παιχνίδι και, αν χρειάζεται, να προχωράει το παιχνίδι στον επόμενο γύρο.

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε αναλυτικά όλες τις παραμέτρους που καθορίζουν ένα παιχνίδι καθώς και τις ενέργειες τις οποίες πρέπει να κάνουν τόσο ο δημιουργός ενός παιχνιδιού όσο και οι παίκτες που συμμετέχουν σε αυτό.

2. Δημιουργός του Παιχνιδιού

Στη συγκεκριμένη ενότητα, θα βρείτε θέματα τα οποία αφορούν αποκλειστικά το δημιουργό ενός παιχνιδιού: ενέργειες που πρέπει να εκτελέσει, παραμέτρους που θα κληθεί να ορίσει, κ.α.

2.1. Δημιουργία Νέου Σεναρίου

Από την κεντρική σελίδα της πλατφόρμας, μόλις επιλέξουμε την κατηγορία "Επιχειρηματικά παιχνίδια", το σύστημα μας μεταφέρει στην ακόλουθη σελίδα στην οποία ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει νέα σενάρια ή να δει, να επεξεργαστεί και να ξεκινήσει νέα παιχνίδια από σενάρια που έχει δημιουργήσει στο παρελθόν.

Διαθέσιμα Σενάρια

Οδηγίες

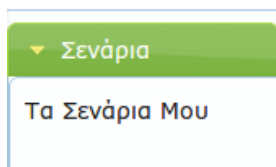
Το πρώτο βήμα για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι είναι να δημιουργήσετε ένα σενάριο. Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε ένα καινούργιο σενάριο, να συνεχίσετε ένα ή να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι από ένα σενάριο.

Νέο σενάριο

Αποθηκευμένα σενάρια	
Όνομα	Ενέργειες
scenario	Δημιουργία παιχνιδιού Επεξεργασία Διαγραφή

(1 of 1) 1 10

Στη συγκεκριμένη σελίδα μπορούμε να μεταφερθούμε επίσης, σε οποιαδήποτε φάση ενός επιχειρηματικού παιχνιδιού και αν είμαστε, από το μενού στα αριστερά της σελίδας. Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να επιλέξουμε στην κατηγορία "Σενάρια", "Τα Σενάρια μου".



Για να δημιουργήσουμε ένα νέο σενάριο, επιλέγουμε **Νέο σενάριο** και μεταφερόμαστε στη σελίδα όπου μπορούμε πλέον να ορίσουμε τις παραμέτρους του σεναρίου μας.

Στη σελίδα δημιουργίας νέου σεναρίου, οι πρώτες παράμετροι που πρέπει να ορίσουμε αφορούν σε πληροφορίες για το ίδιο το σενάριο καθώς επίσης και σε πληροφορίες για τα παιχνίδια τα οποία θα δημιουργηθούν μετέπειτα με βάση το συγκεκριμένο σενάριο. Έτσι, όπως βλέπουμε και στην αντίστοιχη εικόνα, οι παράμετροι ενός σεναρίου είναι οι εξής:

- **Όνομα:** Σε αυτό το πεδίο πληκτρολογούμε το όνομα που θέλουμε να δώσουμε στο σενάριο μας.
- **Διάρκεια παιχνιδιού:** Σε αυτό το πεδίο εισάγουμε το χρόνο τον οποίο θέλουμε να διαρκούν τα παιχνίδια που θα δημιουργήσουμε με το συγκεκριμένο σενάριο. Η μονάδα μέτρησης της διάρκειας ενός παιχνιδιού είναι σε χρόνια.

- **Μήνες ανά κύκλο:** Εδώ ορίζουμε κάθε πόσους μήνες θα αλλάζει κύκλο το παιχνίδι. Εφόσον τη διάρκεια του παιχνιδιού, τη μετράμε σε χρόνια, οι μήνες ανά κύκλο θα πρέπει να είναι ένας αριθμός ο οποίος να διαιρείται με το αριθμό 12.

Παράμετροι σεναρίου

Όνομα:

Διάρκεια παιχνιδιού: ⓘ

Μήνες ανά κύκλο: ⓘ

Στην ουσία, οι παράμετροι "Διάρκεια παιχνιδιού" και "Μήνες ανά κύκλο" καθορίζουν τον αριθμό των γύρων ενός παιχνιδιού. Για παράδειγμα, αν ορίσουμε τη διάρκεια του παιχνιδιού σε 3 χρόνια, και τους μήνες ανά κύκλο σε 12, το κάθε παιχνίδι θα διαρκεί 3 γύρους.

Οι επόμενες παράμετροι που θα πρέπει να ορίσει ο δημιουργός του παιχνιδιού είναι οι "Παράμετροι παιχνιδιού" και οι οποίες είναι οι εξής:

- **Ποσοστό έκπτωσης για την πώληση πρώτων υλών:** Αυτή η παράμετρος καθορίζει το ποσοστό της έκπτωσης που θα κάνει η εταιρεία όταν πρόκειται να πουλήσει πρώτες ύλες. Αυτό συμβαίνει όταν η εταιρεία αποφασίζει να πουλήσει πρώτες ύλες, καθώς δεν διαθέτει τακτικούς πελάτες. Σε αυτήν την περίπτωση η επιχείρηση αναγκάζεται να πουλήσει τις πρώτες ύλες της με κάποιο ποσοστό έκπτωσης.

- **Μηνιαίο κόστος αποθήκευσης πρώτων υλών (ποσοστό επί της αξίας):** Όταν μια επιχείρηση διαθέτει απόθεμα πρώτων υλών, θα πρέπει να διαθέσει χρήματα για την αποθήκευσή τους. Αυτό το κόστος που καθορίζεται από

τη συγκεκριμένη παράμετρο, αφορά στο κόστος αποθήκευσης των πρώτων υλών ανά μήνα και υπολογίζεται ως ποσοστό επί της αξίας των πρώτων υλών.

- **Ώρες εργασίας ανά μήνα:** Με αυτή την παράμετρο, ο δημιουργός του παιχνιδιού καθορίζει τις ώρες εργασίας του προσωπικού της εταιρείας ανά μήνα. Έτσι για παράδειγμα, αν θεωρήσουμε πως το προσωπικό της επιχείρησης θα εργάζεται 8ωρο και 5 μέρες την εβδομάδα, οι μηνιαίες ώρες εργασίας υπολογίζονται σε 180.

- **Μέγιστες ώρες υπερωριών ανά μήνα:** Με αυτή την παράμετρο, ο δημιουργός του παιχνιδιού καθορίζει το μέγιστο αριθμό υπερωριών που μπορεί να εργαστεί το προσωπικό κάποιας εταιρείας. Η συγκεκριμένη τιμή εκφράζεται ως ποσοστό των ωρών εργασίας ανά μήνα που ορίσαμε παραπάνω. Το μέγιστο ποσοστό υπερωριών ανά μήνα που προβλέπει ο νόμος είναι 25%. Επίσης, οι παίκτες θα πρέπει να γνωρίζουν πως οι υπερωρίες χρεώνονται με πολύ υψηλότερο ωρομίσθιο.

- **Κανονικό ωρομίσθιο κόστος εργασίας:** Εδώ, ορίζουμε το κόστος της μιας ώρας εργασίας κάθε υπαλλήλου της επιχείρησης. Αυτό το ποσό χρησιμοποιείται για να υπολογιστούν οι μηνιαίες

αποδοχές των εργαζομένων και περιλαμβάνει όλα τα ποσά που θα πρέπει να καταβληθούν στον εργαζόμενο (όπως για παράδειγμα, ασφαλιστικές εισφορές, κτλ.).

- **Υπερωριακό ωρομίσθιο κόστος εργασίας:** Εδώ, καθορίζεται το κόστος της ωριαίας εργασίας του προσωπικού της εταιρείας όταν πρόκειται για υπερωρία. Όπως αναφέραμε και παραπάνω, η συγκεκριμένη τιμή θα πρέπει να είναι αρκετά μεγαλύτερη από το κανονικό ωρομίσθιο ενός εργαζομένου (συνήθως οι υπερωρίες αμείβονται 50% περισσότερο έναντι των κανονικών ωρομισθίων).

- **Χρόνος για την ένταξη στην παραγωγή (μήνες):** Με αυτή την παράμετρο καθορίζουμε το διάστημα (σε μήνες) που μεσολαβεί από τη λήψη της απόφασης πρόσληψης ενός εργαζομένου μέχρι την ένταξη του στη διαδικασία της παραγωγής. Σε αυτό το διάστημα συνυπολογίζουμε το διάστημα της αναζήτησης νέων εργαζομένων καθώς επίσης και το διάστημα της αρχικής τους κατάρτισης.

- **Κόστος απόλυσης:** Με αυτή την παράμετρο καθορίζεται, κατά μέσο όρο, το ποσό που δαπανάται για την απόλυση ενός εργαζομένου (πχ. αποζημίωση).

Παράμετροι Παιχνιδιού	
Ποσοστό έκπτωσης για την πώληση πρώτων υλών	10%
Μηνιαίο κόστος αποθήκευσης πρώτων υλών (ποσοστό επί της αξίας)	2%
Ώρες εργασίας/μήνα	180
Μέγιστες ώρες υπερωριών/μήνα	20%
Κανονικό ωρομίσθιο κόστος εργασίας	€ 10,00
Υπερωριακό ωρομίσθιο κόστος εργασίας	€ 15,00
Κόστος αρχικής κατάρτισης	€ 500,00
Χρόνος για την ένταξη στην παραγωγή (μήνες)	0
Κόστος απόλυσης	€ 1.000,00

Στη συνέχεια, ακολουθούν οι παράμετροι που αφορούν στις εταιρείες που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι, και οι οποίες είναι οι εξής:

- **Επιτόκιο επενδυτικού δανείου:** Το επενδυτικό δάνειο χρησιμοποιείται αποκλειστικά για την αγορά πάγιου εξοπλισμού. Κάθε φορά που ζητείται ένα νέο δάνειο επανα-χρηματοδοτείται και τυχόν υπάρχον οφειλόμενο ποσό.

Το δάνειο αυτό είναι ένα δάνειο με σταθερή μηνιαία δόση αποπληρωμής, το ύψος της οποίας εξαρτάται από το επιτόκιο και από τον αριθμό δόσεων εξόφλησης. Το επιτόκιο λοιπόν, ενός τέτοιου δανείου καθορίζεται από τη συγκεκριμένη παράμετρο και καθώς το συγκεκριμένο δάνειο επενδύεται αποκλειστικά σε πάγια (ακίνητα και μηχανήματα) με τα ίδια αυτά πάγια ως εμπράγματα ασφάλεια (δηλ. προσημειωμένα), το επιτόκιο θα πρέπει να είναι σχετικά χαμηλό.

- **Αριθμός δόσεων εξόφλησης επενδυτικού δανείου:** Με αυτή την παράμετρο καθορίζουμε τον αριθμό των ισόποσων δόσεων για την εξόφληση ενός νέου επενδυτικού δανείου.

- **Επιτόκιο δανείου κίνησης:** Το δάνειο κίνησης είναι ένας ανοιχτός λογαριασμός πίστωσης (μοιάζει με πιστωτική κάρτα). Ο λογαριασμός αυτός έχει ένα πιστωτικό όριο (γραμμή πίστωσης)

το οποίο περιορίζει το μέγιστο ποσό που μπορεί να εκταμιευτεί. Οι τόκοι κάθε περιόδου κεφαλαιοποιούνται άμεσα και δεν υπάρχει ελάχιστη υποχρεωτική καταβολή. Έτσι, αν δεν γίνει πληρωμή μπορεί να ξεπεραστεί το πιστωτικό όριο.

• **Επιτόκιο έκτακτου δανείου κίνησης:** Εάν έχουμε λάβει δάνειο κίνησης και το ύψος της οφειλής ξεπεράσει τη γραμμή πίστωσης, το επιτόκιο που χρεώνεται για την περίοδο δεν είναι το κανονικό (βλ. επιτόκιο δανείου κίνησης) , αλλά το επιτόκιο έκτακτου δανείου, το οποίο είναι σαφώς υψηλότερο. Έτσι, στην περίπτωση που υπάρξει ταμειακό πρόβλημα σε κάποιο κύκλο του παιχνιδιού, το ταμείο συμπληρώνεται με μετρητά από το λογαριασμό κίνησης, αλλά λόγω της έκτακτης ανάγκης χρεώνονται τόκοι με το επιτόκιο έκτακτου δανείου.

• **Γραμμή πίστωσης κεφαλαίων κίνησης:** Με αυτή την παράμετρο ορίζουμε το μέγιστο ποσό που μπορεί να εκταμιευτεί από το λογαριασμό πίστωσης της εταιρείας (βλ. δάνειο κίνησης)

• **Ταμείο:** Αυτή η παράμετρος αφορά στο ταμείο της επιχείρησης, δηλαδή στα μετρητά που έχει στη διάθεση της η επιχείρηση. Από το ταμείο της εταιρείας γίνονται όλες οι πληρωμές και σε αυτό καταλήγουν όλες οι εισφορές. Η αρχική τιμή του ταμείου (όταν δηλαδή ξεκινάει το παιχνίδι) περιλαμβάνει το αρχικό κεφάλαιο της επιχείρησης.

• **Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός (αξία):** Σε αυτό το πεδίο συμπληρώνουμε την αξία των εγκαταστάσεων και του εξοπλισμού της εταιρείας.

Παράμετροι Εταιρειών	
Επιτόκιο επενδυτικού δανείου	3%
Αριθμός δόσεων εξόφλησης επενδυτικού δανείου	36
Επιτόκιο δανείου κίνησης	7%
Επιτόκιο έκτακτου δανείου κίνησης	15%
Γραμμή πίστωσης κεφαλαίων κίνησης	€ 20.000,00
Ταμείο	€ 80.000,00
Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός (αξία)	€ 0,00

Στη συνέχεια, ο δημιουργός του παιχνιδιού θα πρέπει να δημιουργήσει τα προϊόντα τα οποία θα κληθούν να πουλήσουν οι εταιρείες που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι. Μόλις ο δημιουργός του παιχνιδιού επιλέξει  Προσθήκη νέου προϊόντος... εμφανίζεται το εξής παράθυρο:

Δημιουργία νέου προϊόντος... 

Όνομα:

 Δημιουργία  Ακύρωση

Σε αυτό το παράθυρο, ορίζουμε το όνομα του προϊόντος που θέλουμε να δημιουργήσουμε και επιλέγουμε  Δημιουργία. Εφόσον όλα πάνε καλά, το προϊόν έχει δημιουργηθεί και είμαστε πλέον σε θέση να αλλάξουμε τις παραμέτρους που το διαμορφώνουν.

 Προσθήκη νέου προϊόντος...

test_pr

Ανθρωποώρες ανά μονάδα προϊόντος	1
Κόστος πρώτων υλών ανά μονάδα προϊόντος	€ 10,00
Αξία παγίων ανά μονάδα προϊόντος το μήνα	€ 10,00
Μηνιαίο κόστος αποθήκευσης ανά μονάδα προϊόντος	€ 0,50
Αρχική ενδεικνυόμενη τιμή προϊόντος	€ 30,00
Χρονική υστέρηση στις δαπάνες RnD (μήνες)	0
Συντελεστής κανονικοποίησης δαπανών RnD	€ 100.000,00
Εκθέτης επίδρασης δαπανών RnD	1
Μέγεθος αγοράς ανά μήνα και εταιρία (καταναλωτές)	1.000
Κόστος μάρκετινγκ ανά διαφημιστικό μήνυμα	€ 2,00
Ποσοστό τέλεια ενημερωμένων καταναλωτών	10%
Μηνιαία απόσβεση δαπανών μάρκετινγκ	20%
Μέγιστη διάρκεια επίδρασης δαπανών μάρκετινγκ	6

 Διαγραφή

Οι παράμετροι αυτές είναι οι εξής:

- **Ανθρωποώρες ανά μονάδα προϊόντος:** Εδώ ορίζουμε τις ώρες εργασίας που απαιτούνται για την παραγωγή μιας μονάδας προϊόντος
- **Κόστος πρώτων υλών ανά μονάδα προϊόντος:** Αυτή η παράμετρος αντιστοιχεί στην αξία των πρώτων υλών που απαιτούνται προκειμένου να παραχθεί μια μονάδα προϊόντος.
- **Αξία παγίων ανά μονάδα προϊόντος το μήνα:** Η παράμετρος αυτή ερμηνεύεται ως: η αξία των παγίων (πχ. εργοστάσιο, ακίνητα και εξοπλισμός) διά την παραγωγική ικανότητα των παγίων αυτών σε μονάδες προϊόντος το μήνα. Με βάση την παράμετρο αυτή, καθώς και την αξία των παγίων μιας εταιρείας, βρίσκεται η μέγιστη μηνιαία παραγωγική δυνατότητα (σε μονάδες προϊόντος)

- **Μηνιαίο κόστος αποθήκευσης ανά μονάδα προϊόντος:** Σε αυτό το πεδίο εισάγουμε το κόστος που χρειάζεται να δαπανήσουμε για την αποθήκευση μιας μονάδας προϊόντος ανά μήνα.
- **Αρχική ενδεικνυόμενη τιμή προϊόντος:** Σε αυτό το πεδίο εισάγουμε την αρχική ενδεικνυόμενη τιμή του προϊόντος. Η ενδεικνυόμενη τιμή ενός προϊόντος είναι απολύτως ανάλογη της ποιότητας του. Ο λόγος ποιότητας- τιμής ενός προϊόντος είναι ίσος με την ενδεικνυόμενη τιμή δια την τιμή της πώλησης. Το πως μπορούμε να υπολογίσουμε αυτή την ενδεικνυόμενη τιμή για ένα προϊόν θα το μελετήσουμε εκτενέστερα στη συνέχεια.
- **Χρονική υστέρηση στις δαπάνες RnD (μήνες):** Αυτή η παράμετρος συμμετέχει στον υπολογισμό της ενδεικνυόμενης τιμής του προϊόντος και αντιστοιχεί στη χρονική καθυστέρηση από τη στιγμή που γίνεται μια δαπάνη για RnD ως τη στιγμή που αυτή έχει επίδραση στην ενδεικνυόμενη τιμή.
- **Συντελεστής κανονικοποίησης δαπανών RnD:** Αυτή η παράμετρος συμμετέχει επίσης στον υπολογισμό της ενδεικνυόμενης τιμής του προϊόντος και αντιστοιχεί στον συντελεστή με τον οποίο κανονικοποιούμε τις δαπάνες RnD.
- **Εκθέτης επίδρασης δαπανών RnD:** Αυτή η παράμετρος συμμετέχει στον υπολογισμό της ενδεικνυόμενης τιμής του προϊόντος και διαμορφώνει την επίδραση που θα έχουν οι δαπάνες RnD που κάναμε για το προϊόν μας.
- **Μέγεθος αγοράς ανά μήνα και εταιρεία (καταναλωτές):** Παράμετρος που διαμορφώνει το μέγεθος της αγοράς ανά μήνα και ανά εταιρεία. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι με N εταιρείες, υπάρχουν N επί τη συγκεκριμένη παράμετρο υποψήφιοι αγοραστές για τα προϊόντα των επιχειρήσεων.
- **Κόστος μάρκετινγκ ανά διαφημιστικό μήνυμα:** Εδώ εισάγουμε το κόστος ενός διαφημιστικού μηνύματος το οποίο χρησιμοποιείται για να συνδέσει τις δαπάνες μάρκετινγκ με τον αριθμό των υποψηφίων αγοραστών στους οποίους διαφημίζεται το προϊόν.
- **Ποσοστό τέλεια ενημερωμένων καταναλωτών:** Σε αυτό το πεδίο ορίζουμε το ποσοστό της αγοράς (των υποψηφίων αγοραστών ανά μήνα) που αγοράζει πάντα με βάση το λόγο ποιότητας-τιμής, ανεξάρτητα από τη διαφημιστική δαπάνη
- **Μηνιαία απόσβεση δαπανών μάρκετινγκ:** Μια δαπάνη μάρκετινγκ έχει διάρκεια επίδρασης σε διαδοχικούς μήνες. Ωστόσο, μετά τον αρχικό μήνα, η ενεργός επίδραση αποσβάζεται με αυτό το συντελεστή.
- **Μέγιστη διάρκεια επίδρασης δαπανών μάρκετινγκ:** Όπως είπαμε, μια δαπάνη μάρκετινγκ έχει διάρκεια επίδρασης σε διαδοχικούς μήνες. Η μέγιστη αυτή διάρκεια καθορίζεται από το συγκεκριμένο συντελεστή.

Στις παραμέτρους που μόλις εξετάσαμε συμπεριλαμβάνονται κάποιες παράμετροι οι οποίες συμμετέχουν στον υπολογισμό της ενδεικνυόμενης τιμής ενός προϊόντος. Η ενδεικνυόμενη τιμή ενός προϊόντος υπολογίζεται από τον εξής τύπο:

$$Q(t) = Q(0) \times (1 + RnD(t - DelayRnD) / FactorRnD)^{PowerRnD} \text{ όπου:}$$

- Το $Q(0)$ είναι η αρχική ενδεικνυόμενη τιμή του προϊόντος

- $RnD(t)$ είναι το σύνολο των δαπανών RnD από το χρόνο 0 ως το χρόνο t
- $DelayRnD$ είναι η χρονική υστέρηση από τη στιγμή που γίνεται μια RnD δαπάνη ως τη στιγμή που αυτή έχει

επίδραση στην ενδεικνυόμενη τιμή

- $FactorRnD$ είναι ο συντελεστής κανονικοποίησης δαπανών RnD
- $PowerRnD$ είναι ο εκθέτης επίδρασης δαπανών RnD

➖ Διαγραφή

Σε περίπτωση που θέλουμε να διαγράψουμε ένα υπάρχον προϊόν, επιλέγουμε

Τέλος, ο δημιουργός του παιχνιδιού θα πρέπει να ορίσει τις παραμέτρους αναφορών:

Βάρος Αποδοτικότητας:	0,81
Βάρος Φερεγγυότητας:	0,02
Βάρος Διαχείρισης:	0,01
Βάρος Ανάπτυξης:	0,16
📄 Τυχαία Αρχικοποίηση	

Οι "Παράμετροι Αναφορών" συμμετέχουν στην αξιολόγηση κάθε εταιρείας. Η κάθε εταιρεία που συμμετέχει σε ένα παιχνίδι, θα αξιολογηθεί με βάση την επίδοση της στις εξής 4 κατηγορίες:

- Αποδοτικότητα: Προσανατολισμός σε επίτευξη κερδών
- Φερεγγυότητα: Προσανατολισμός σε χαμηλές υποχρεώσεις
- Διαχείριση: Ελαχιστοποίηση εξόδων και αποθεμάτων, είσπραξη απαιτήσεων
- Ανάπτυξη: Επίτευξη πωλήσεων, RnD δαπάνες, εκπαίδευση προσωπικού

Στις συγκεκριμένους παραμέτρους εισάγουμε βάρη για κάθε μια από τις παραπάνω κατηγορίες (δηλαδή καθορίζουμε το πόση σημασία θα έχει η επίδοση της εταιρείας σε κάθε μια από τις παραπάνω κατηγορίες κατά τον υπολογισμό του τελικού σκορ). Τα βάρη και των 4 κατηγοριών θα πρέπει να αθροίζουν στη μονάδα και ο δημιουργός του σεναρίου μπορεί να επιλέξει να

αρχικοποιηθούν τυχαία οι παραπάνω τιμές επιλέγοντας

📄 Τυχαία Αρχικοποίηση

Για να αποθηκεύσουμε και να δημιουργήσουμε το σενάριο που μόλις ορίσαμε επιλέγουμε

💾 Αποθήκευση και Έξοδος

, ενώ για να ακυρώσουμε τη διαδικασία της δημιουργίας του σεναρίου, επιλέγουμε

✖ Ακύρωση

2.2. Επεξεργασία/Διαγραφή Υπάρχοντος Σεναρίου

Σε περίπτωση που θέλουμε να επεξεργαστούμε ή να διαγράψουμε ένα σενάριο που δημιουργήσαμε παλαιότερα, μεταβαίνουμε στη σελίδα των σεναρίων μέσω του μενού "Σενάρια" και επιλέγοντας "Τα Σενάρια Μου".

Διαθέσιμα Σενάρια

Οδηγίες

Το πρώτο βήμα για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι είναι να δημιουργήσετε ένα σενάριο. Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε ένα καινούργιο σενάριο, να συνεχίσετε ένα ή να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι από ένα σενάριο.

Νέο σενάριο

Αποθηκευμένα σενάρια	
Όνομα	Ενέργειες
scenario	Δημιουργία παιχνιδιού Επεξεργασία Διαγραφή

(1 of 1) << 1 >> 10

Εκεί, για να επεξεργαστούμε ένα σενάριο επιλέγουμε το σενάριο που επιθυμούμε να επεξεργαστούμε και πατάμε

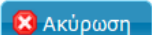
Έπειτα, αλλάζουμε τις τιμές των παραμέτρων που επιθυμούμε και προκειμένου να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές που κάναμε επιλέγουμε . Εάν δεν επιθυμούμε να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές μας επιλέγουμε .

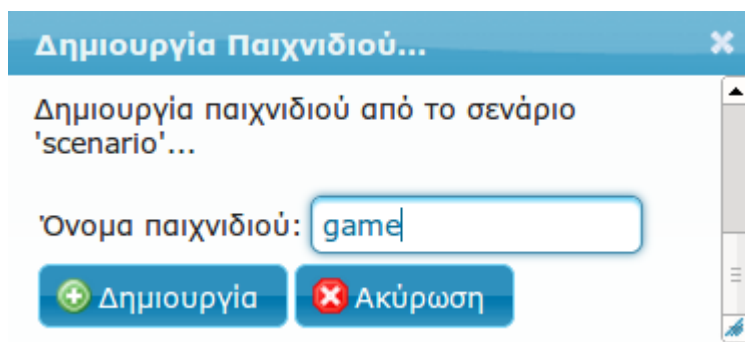
Για να διαγράψουμε ένα σενάριο πατάμε

2.3. Δημιουργία Παιχνιδιού

Εφόσον ολοκληρώσαμε το πρώτο βήμα για να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι, δηλαδή τη δημιουργία ενός σεναρίου στο οποίο θα βασιστεί το παιχνίδι μας, είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι.

Στη σελίδα "Τα Σενάρια Μου", επιλέγουμε ένα από τα αποθηκευμένα σενάρια, αυτό που θέλουμε χρησιμοποιήσουμε, και πατάμε

Στο νέο παράθυρο που εμφανίζεται δίνουμε όνομα στο παιχνίδι μας και επιλέγουμε . Σε περίπτωση που θέλουμε να ακυρώσουμε τη διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού επιλέγουμε .



Δημιουργία Παιχνιδιού...

Δημιουργία παιχνιδιού από το σενάριο 'scenario'...

Όνομα παιχνιδιού:

 Δημιουργία  Ακύρωση

Μόλις επιλέξουμε δημιουργία του παιχνιδιού, μεταβαίνουμε αυτόματα στην σελίδα "Παιχνίδια σε προετοιμασία".

Παιχνίδια σε προετοιμασία				
				
 Το δεύτερο βήμα για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι είναι να προσθέσετε εταιρείες σε ένα παιχνίδι. Μία εταιρεία διευθύνεται από παίκτες (CEOs).				
Ημ/νία Δημιουργίας	Όνομα Παιχνιδιού	Σενάριο	Κατάσταση	Ενέργειες
22/7/2013 5:41 μμ	testGame	scenario	Σε προετοιμασία	 

Το παιχνίδι μας έχει πλέον δημιουργηθεί και βρίσκεται στη φάση της προετοιμασίας. Αυτό σημαίνει πως ακόμα δεν έχει γίνει εκκίνηση του παιχνιδιού.

2.4. Εκκίνηση Παιχνιδιού

Για να ξεκινήσουμε ένα παιχνίδι θα πρέπει να πρέπει απαραίτητα να προσθέσουμε εταιρείες σε αυτό. Έτσι, από τη σελίδα "Παιχνίδια σε προετοιμασία" επιλέγουμε το παιχνίδι που θέλουμε να επεξεργαστούμε και πατάμε Επεξεργασία ().

Στη σελίδα που μεταβαίνουμε βλέπουμε τις διάφορες κατηγορίες παραμέτρων που ορίσαμε στο στάδιο δημιουργίας σεναρίου. Σε αυτό το στάδιο, μπορούμε ακόμα να τροποποιήσουμε, αν το επιθυμούμε, τις συγκεκριμένες παραμέτρους, εφόσον το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμα.

Παιχνίδι [testGame]

Παράμετροι σεναρίου

Παράμετροι Παιχνιδιού (δεν έχουν ακόμα δημιουργηθεί)

Παράμετροι Εταιρειών (δεν έχουν ακόμα δημιουργηθεί)

Παράμετροι Προϊόντων (δεν έχουν ακόμα δημιουργηθεί)

Παράμετροι Αναφορών (δεν έχουν ακόμα δημιουργηθεί)

Προσθήκη εταιρείας

Εκκίνηση

2.5. Δημιουργία εταιρείας

Για να δημιουργήσουμε μια νέα εταιρεία επιλέγουμε **Προσθήκη εταιρείας**. Στο νέο παράθυρο που ανοίγει, δίνουμε ένα όνομα για την εταιρεία μας, επιλέγουμε την ομάδα χρηστών στην οποία ανήκουν οι CEOs που θέλουμε διαχειρίζονται τη συγκεκριμένη εταιρεία. Το πως δημιουργούμε ομάδες χρηστών θα το εξετάσουμε στη συνέχεια.

Παράλληλα μπορούμε να προσθέσουμε κάποιο μήνυμα που θέλουμε να λάβουν οι χρήστες όταν θα λάβουν την πρόσκληση για τη συμμετοχή τους στην εταιρεία.

Τέλος για να δημιουργήσουμε την εταιρεία επιλέγουμε **Αποστολή Προσκλήσεων**. Αν θέλουμε να ακυρώσουμε τη διαδικασία δημιουργίας της εταιρείας πατάμε "Ακύρωση".

Προσθήκη εταιρείας...

— Οδηγίες

Επιλέξτε τους χρήστες που θέλετε να προσκαλέσετε να συμμετάσχουν στο παιχνίδι. Σε κάθε έναν από αυτούς θα σταλεί μια πρόσκληση την οποία μπορούν να αποδεχτούν ή να απορρίψουν.

Όνομα Εταιρείας:

Μήνυμα Πρόσκλησης:

Επιλέξτε Ομάδα Χρηστών:

Ομάδα Βασίλη

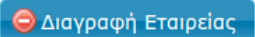
Αποστολή Προσκλήσεων

Ακύρωση

Αφού δημιουργήσουμε την εταιρεία, μπορούμε πλέον δούμε τις παραμέτρους που είχαμε ορίσει για τις εταιρείες στο στάδιο δημιουργίας σεναρίου. Μπορούμε να επεξεργαστούμε τις συγκεκριμένες παραμέτρους και να τις αλλάξουμε, οι αλλαγές όμως που θα κάνουμε θα ισχύουν για τη συγκεκριμένη εταιρεία και μόνο. Την τροποποίηση των παραμέτρων ανά εταιρεία μπορεί να τη χρησιμοποιήσει ο δημιουργός του παιχνιδιού, προκειμένου να "δυσκολέψει" ή να "διευκολύνει" το παιχνίδι σε συγκεκριμένες εταιρείες και κατ' επέκταση στους συγκεκριμένους παίκτες (CEOs) που θα διαχειριστούν τη συγκεκριμένη εταιρεία. Για να εφαρμοστούν οι αλλαγές που τυχόν έχουν γίνει επιλέγουμε 

Επιπλέον στην καρτέλα "Μέλη", μπορούμε να δούμε τους παίκτες οι οποίοι αποδέχτηκαν την πρόσκληση που έλαβαν για να συμμετέχουν στο παιχνίδι και να διευθύνουν τη συγκεκριμένη εταιρεία (είναι απαραίτητη η ανανέωση της σελίδας για αυτή τη λειτουργία).

Μπορούμε να δημιουργήσουμε όσες εταιρείες θέλουμε. Στην ουσία, οι CEOs μιας μόνο εταιρείας είναι "σύμμαχοι" στο παιχνίδι, ενώ οι CEOs διαφορετικών εταιρειών είναι "ανταγωνιστές".

Για να διαγράψουμε μια εταιρεία επιλέγουμε .

Μόλις ολοκληρώσουμε τη διαδικασία δημιουργίας των εταιρειών που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι, και αφού όλοι οι παίκτες έχουν αποδεχτεί τις προσκλήσεις τους, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε το παιχνίδι, πατώντας .

Σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε πως εφόσον ξεκινήσει το παιχνίδι, παίκτες οι οποίοι δεν έχουν απαντήσει στις προσκλήσεις τους ΔΕΝ θα μπορούν πλέον να τις αποδεχτούν και κατ'επέκταση να συμμετέχουν στο παιχνίδι.

2.6. Ομάδες χρηστών

Όπως είδαμε και πιο πριν κατά τη δημιουργία μιας εταιρείας προσκαλούμε μια ομάδα χρηστών (ανά εταιρεία), στην οποία ανήκουν οι χρήστες τους οποίους θέλουμε να κάνουμε CEOs της συγκεκριμένης εταιρείας.

Για να δημιουργήσουμε μια ομάδα χρηστών επιλέγουμε "Ομάδες χρηστών" και στη συνέχεια "Δημιουργία" από το κεντρικό μενού που βρίσκεται στην κορυφή κάθε σελίδας.

Στη σελίδα που μεταφερόμαστε, εισάγουμε το όνομα που θέλουμε να δώσουμε στην συγκεκριμένη ομάδα χρηστών καθώς επίσης επιλέγουμε τους χρήστες που θέλουμε να συμμετέχουν σε αυτή. Οι χρήστες που ανήκουν σε μια ομάδα χρηστών προορίζονται να γίνουν από κοινού CEOs μιας συγκεκριμένης εταιρείας. Επίσης, ο δημιουργός της ομάδας χρηστών δεν είναι απαραίτητο να ανήκει στην συγκεκριμένη ομάδα.

Ρυθμίσεις

Τίτλος Ομάδας Χρηστών:

Μέλη

— Οδηγίες

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε τα μέλη της ομάδας χρηστών. Μπορείτε να προσθέσετε ή

Διαθέσιμοι	Συμμετέχουν
vsam	
vsam1	
panostuc m p	
dniklis	
armoraiti	
dimitris	
mitsakos	
spiros v spiros	
atsekouras Τσεκούρας	

Δημιουργία

Για να ολοκληρώσουμε τη διαδικασία δημιουργίας μιας ομάδας χρηστών επιλέγουμε

Δημιουργία

Για να δει κάποιος χρήστης τις ομάδες χρηστών **στις οποίες ανήκει** θα πρέπει να επιλέξει από το κεντρικό μενού "Ομάδες χρηστών" και στη συνέχεια "Οι δικές μου". Στη σελίδα που εμφανίζεται ο χρήστης βλέπει τις ομάδες στις οποίες ανήκει και μπορεί να τις επεξεργαστεί.

Πατώντας **Επεξεργασία** ο χρήστης μεταβαίνει στη σελίδα δημιουργίας της ομάδας που θέλει να επεξεργαστεί. Εκεί, μπορεί να αλλάξει το όνομα της ομάδας αλλά και τους χρήστες που συμμετέχουν σε αυτή. Μόλις ολοκληρώσει τις αλλαγές ο χρήστης, θα πρέπει να επιλέξει

Ενημέρωση

. Εναλλακτικά, μπορεί να επιλέξει να αποχωρήσει από την ομάδα πατώντας

Αποχώρηση

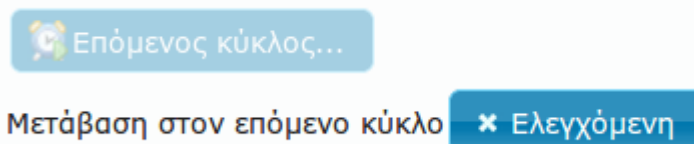
ή να διαγράψει τη συγκεκριμένη ομάδα επιλέγοντας **Διαγραφή**.

2.7. Το παιχνίδι σε εξέλιξη

Μόλις ο δημιουργός του παιχνιδιού ξεκινήσει το παιχνίδι, το παιχνίδι φεύγει από τη φάση προετοιμασίας και είναι πλέον σε εξέλιξη και ο δημιουργός και άρα διαχειριστής πλέον του παιχνιδιού μεταβαίνει αυτόματα στον "Πίνακα Ελέγχου" του παιχνιδιού. Στη συγκεκριμένη σελίδα ο διαχειριστής μπορεί να δει την κατάσταση του παιχνιδιού, τις εταιρείες που συμμετέχουν σε αυτό καθώς επίσης και τις παραμέτρους του παιχνιδιού, οι οποίες ορίστηκαν στο στάδιο δημιουργίας του σεναρίου.

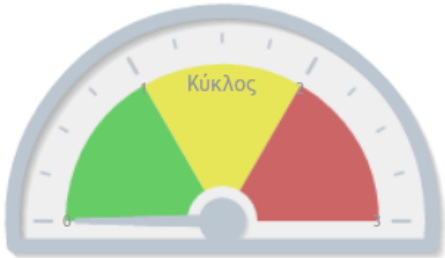
Στην κατάσταση του παιχνιδιού βλέπουμε πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι όπως ποιος είναι ο δημιουργός του, ποιο είναι το όνομα του, σε ποια κατάσταση βρίσκεται, σε ποιο γύρο, κτλ. Επίσης, στο κάτω μέρος του panel που περιγράφει την κατάσταση του παιχνιδιού, βλέπουμε πληροφορίες σχετικά με το αν το παιχνίδι είναι έτοιμο να μεταβεί στον επόμενο κύκλο ή όχι. **Ένα παιχνίδι είναι έτοιμο να μεταβεί στον επόμενο κύκλο όταν όλες οι εταιρείες που συμμετέχουν σε αυτό έχουν δεσμευτεί για τις αποφάσεις τους για τον επόμενο γύρο.** Το τι ακριβώς σημαίνει "δεσμεύονται για τις αποφάσεις τους" θα το εξετάσουμε όταν θα ασχοληθούμε με το πως παίζεται το παιχνίδι, από την οπτική των CEOs.

Μια από τις υποχρεώσεις του διαχειριστή του παιχνιδιού είναι να προχωράει το ρολόι, έτσι ώστε το παιχνίδι να μεταβαίνει στον επόμενο κύκλο. Όταν όλες οι εταιρείες έχουν δεσμευτεί για τις αποφάσεις τους για τον επόμενο κύκλο, το κουμπί "Επόμενος κύκλος" ενεργοποιείται και ο δημιουργός του παιχνιδιού θα πρέπει να το πατήσει, προκειμένου να μεταβούμε στον νέο κύκλο του παιχνιδιού. Όλα αυτά ισχύουν εαν η μετάβαση στον επόμενο κύκλο έχει τεθεί σε "Ελεγχόμενη".



Ο διαχειριστής του παιχνιδιού μπορεί να αλλάξει τη μετάβαση στον επόμενο κύκλο σε "Αυτόματη". Σε αυτή την περίπτωση, όταν όλες οι εταιρείες δεσμευτούν για τις αποφάσεις τους, το παιχνίδι μεταβαίνει **αυτόματα** στον επόμενο κύκλο.

Κατάσταση



Δημιουργός:


gosling

Όνομα Παιχνιδιού:

testGame

Κατάσταση:

Σε εξέλιξη

Κύκλος:

0

Διάρκεια παιχνιδιού (σε χρόνια):

3

Μήνες ανά κύκλο:

12

Σύνολο κύκλων:

3

Αρχή του έτους

 Το παιχνίδι δεν είναι έτοιμο για να μεταβεί στον επόμενο κύκλο.

 Επόμενος κύκλος...

Ο διαχειριστής του παιχνιδιού έχει επίσης τη δυνατότητα να επιστρέψει το χρόνο του παιχνιδιού σε προηγούμενο κύκλο. Σε αυτή την περίπτωση ο δημιουργός του παιχνιδιού εισάγει στο panel με όνομα "Επιστροφή στο χρόνο" τον κύκλο του παιχνιδιού στον οποίο θέλει να επιστρέψει και πατάει "Επιστροφή πίσω στο χρόνο". **Η διαδικασία επιστροφής σε προηγούμενο κύκλο του παιχνιδιού είναι μη αναστρέψιμη. Όλες οι αποφάσεις που έχουν πάρει οι παίκτες θα χαθούν. Συνεπώς πριν γίνει αυτή η ενέργεια θα πρέπει πρώτα να ενημερωθούν όλοι οι παίκτες!**

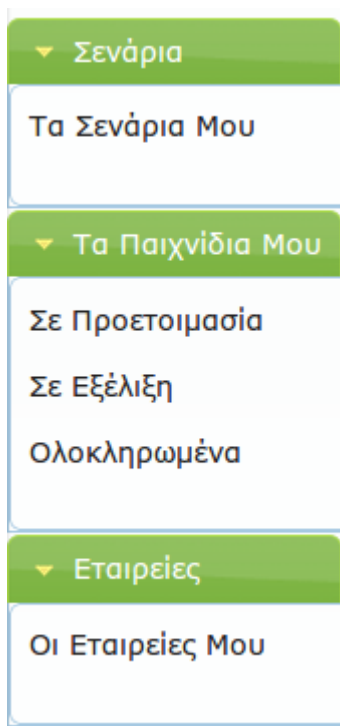
Επιστροφή στο χρόνο

Κύκλος επιστροφής στο χρόνο:

 Επιστροφή πίσω στο χρόνο

2.8. Μενού στα οποία έχει πρόσβαση ο δημιουργός του παιχνιδιού

Ο δημιουργός του παιχνιδιού στα αριστερά κάθε σελίδας των επιχειρηματικών παιχνιδιών συναντάει το εξής μενού:



Στην κατηγορία "Σενάρια" ο χρήστης της πλατφόρμας μπορεί να βρει, να επεξεργαστεί και να διαγράψει τα σενάρια που έχει δημιουργήσει.

Στην κατηγορία "Τα παιχνίδια μου" ο χρήστης της πλατφόρμας μπορεί να βρει τα παιχνίδια που έχει δημιουργήσει.

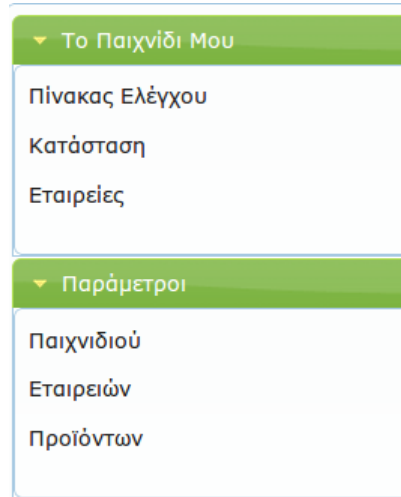
Όπως έχουμε ήδη δει, οι φάσεις ενός παιχνιδιού είναι τρεις:

- **Σε προετοιμασία:** εδώ μπορούμε να βρούμε τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί αλλά δεν έχουν ξεκινήσει ακόμα
- **Σε εξέλιξη:** εδώ υπάρχουν τα παιχνίδια τα οποία έχουμε δημιουργήσει και τα οποία έχουν ξεκινήσει αλλά δεν έχουν ολοκληρωθεί ακόμα
- **Ολοκληρωμένα:** εδώ θα βρούμε παιχνίδια τα οποία έχουν ολοκληρωθεί

Από το συγκεκριμένο μενού λοιπόν, μπορούμε να δούμε, να επεξεργαστούμε και να διαγράψουμε παιχνίδια που έχουμε δημιουργήσει. Θα πρέπει να αναζητήσουμε το κάθε παιχνίδι με βάση το σε ποια φάση από τις τρεις βρίσκεται.

Στην κατηγορία "Εταιρείες" ο κάθε χρήστης επιλέγοντας "Οι Εταιρείες Μου" μπορεί να δει και να επεξεργαστεί τις εταιρείες στις οποίες ανήκει. Αυτό το μενού θα το δούμε αναλυτικότερα όταν θα μελετήσουμε την πλατφόρμα από την πλευρά των CEOs των εταιρειών.

Όταν ο δημιουργός ενός παιχνιδιού επιλέξει να επεξεργαστεί ένα παιχνίδι το οποίο είτε είναι σε εξέλιξη είτε έχει ολοκληρωθεί, στα δεξιά της σελίδας του παιχνιδιού εμφανίζεται το εξής μενού:



Στην κατηγορία "Το παιχνίδι μου" έχουμε πρόσβαση στις εξής σελίδες:

- **Πίνακας ελέγχου:** Πρόκειται για τη σελίδα στην οποία μεταβαίνει ο δημιουργός ενός παιχνιδιού με το που

ξεκινήσει το παιχνίδι. Αυτή σελίδα περιέχει όλες τις πληροφορίες που παρέχουν ξεχωριστά οι υπόλοιπες σελίδες του συγκεκριμένου μενού.

- **Κατάσταση:** Σε αυτή τη σελίδα θα βρούμε μεμονωμένα το πάνελ "Κατάσταση" που συναντήσαμε στη σελίδα "Πίνακας ελέγχου". Όπως έχουμε ήδη πει το συγκεκριμένο πάνελ περιέχει πληροφορίες που αφορούν στην κατάσταση του παιχνιδιού καθώς επίσης παρέχει κάποιες ενέργειες στο δημιουργό του παιχνιδιού, όπως μετάβαση στον επόμενο κύκλο, επιστροφή στο χρόνο, κτλ.

- **Εταιρείες:** Σε αυτή την σελίδα ο δημιουργός του παιχνιδιού μπορεί να δει και να **επεξεργαστεί** τις εταιρείες οι οποίες συμμετέχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Ο δημιουργός του παιχνιδιού μπορεί να επεξεργαστεί όλες τις εταιρείες ενός παιχνιδιού, ακόμα και αν δεν ανήκει στους CEOs καμιάς εταιρείας. Αυτό συμβαίνει καθώς σε περίπτωση που κάποια ομάδα χρηστών (δηλαδή οι CEOs κάποιας εταιρείας) αποχωρήσει από το παιχνίδι, προτού αυτό τελειώσει, το παιχνίδι δεν θα μπορεί να μεταβεί στον επόμενο κύκλο αφού κανείς δεν θα είναι σε θέση να λάβει αποφάσεις για τη συγκεκριμένη εταιρεία. Έτσι, ο διαχειριστής του παιχνιδιού θα πρέπει να είναι σε θέση να μπορεί να επεξεργαστεί οποιαδήποτε εταιρεία.

Στην κατηγορία "Παράμετροι" θα βρούμε σελίδες στις οποίες ο διαχειριστής μπορεί να δει τις παραμέτρους που έχει ορίσει κατά τη δημιουργία του σεναρίου και οι οποίες αφορούν στο ίδιο το παιχνίδι, στις εταιρείες που συμμετέχουν σε αυτό και στα προϊόντα τα οποία παράγουν και πωλούν οι εταιρείες.

3. CEOs

Στη συγκεκριμένη υποενότητα, θα βρείτε θέματα τα οποία αφορούν αποκλειστικά τους χρήστες στους οποίους έχει ανατεθεί η διαχείριση μιας εταιρείας, με λίγα λόγια, τους παίκτες του παιχνιδιού.

3.1. Πρόσκληση για συμμετοχή σε παιχνίδι

Για να μπορέσει κάποιος χρήστης της πλατφόρμας να συμμετάσχει σε ένα επιχειρηματικό παιχνίδι θα πρέπει να τον έχει προσκαλέσει σε αυτό ο δημιουργός του παιχνιδιού.

Για να δούμε τις προσκλήσεις για συμμετοχή σε παιχνίδια που έχουμε λάβει θα πρέπει να επιλέξουμε από

το κεντρικό μενού της πλατφόρμας. Απο εκεί, μεταφερόμαστε αυτόματα στις προσκλήσεις που έχουμε λάβει και που υπάρχουν στο "Inbox" του λογαριασμού μας.

Για να αναγνώσουμε μια πρόσκληση που μας έχει σταλεί, την αναζητούμε με βάση το όνομα του αποστολέα και την ημερομηνία αποστολής και στη συνέχεια επιλέγουμε **Ανάγνωση**. Στο νέο παράθυρο που ανοίγει βλέπουμε την ημερομηνία κατά την οποία μας έγινε η πρόσκληση, ποιος χρήστης της πλατφόρμας μας προσκαλεί να συμμετέχουμε σε ποιο παιχνίδι, διοικώντας ποια εταιρεία. Επιπλέον μπορούμε να αναγνώσουμε κάποιο μήνυμα που τυχόν μας έστειλε ο δημιουργός του παιχνιδιού μαζί με την πρόσκληση.

Πρόσκληση για συμμετοχή σε παιχνίδι X

Ημ/νία Αποστολής: 4 Αυγ 2013 15:33

Από:



gosling

Παιχνίδι: game_1

Εταιρεία: Company1

Κατάσταση: **Εκκρεμεί Απάντηση**

Μήνυμα:

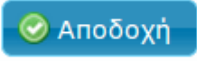
Αποδοχή

Απορριψη

Επίσης στο συγκεκριμένο παράθυρο μπορούμε να δούμε την κατάσταση της πρόσκλησης μας η οποία μπορεί να είναι:

- **Εκκρεμεί απάντηση:** Δεν έχουμε απαντήσει ακόμα για το αν αποδεχόμαστε ή απορρίπτουμε την πρόσκληση.

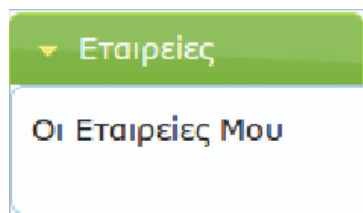
- **Έχει αποδεχτεί:** Έχουμε ήδη αποδεχτεί την συγκεκριμένη πρόσκληση.
- **Έχει απορριφθεί:** Έχουμε ήδη απορρίψει τη συγκεκριμένη πρόσκληση.

Για να αποδεχτούμε μια πρόσκληση επιλέγουμε , ενώ για να απορρίψουμε μια πρόσκληση επιλέγουμε .

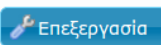
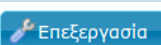
Τέλος, μπορούμε να αναγνώσουμε τις προσκλήσεις που έχουμε στείλει εμείς σαν δημιουργοί κάποιου παιχνιδιού επιλέγοντας "Προσκλήσεις" στην κατηγορία "Outbox" του μενού που βρίσκεται στα αριστερά της σελίδας.

3.2. Οι εταιρείες μου

Εφόσον έχουμε αποδεχτεί κάποια πρόσκληση για συμμετοχή σε παιχνίδι, είμαστε πλέον CEOs σε κάποια εταιρεία. Μπορούμε να έχουμε πρόσβαση σε όλες τις εταιρείες τις οποίες διευθύνουμε μέσω του μενού που βρίσκεται στα αριστερά της κεντρικής σελίδας των επιχειρηματικών παιχνιδιών. Εκεί, στην κατηγορία "Εταιρείες" επιλέγουμε "Οι Εταιρείες μου".



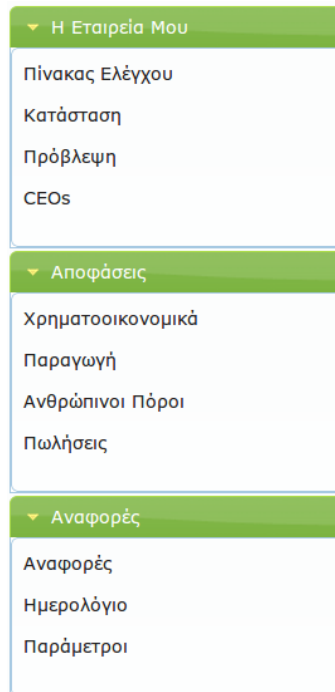
Στη σελίδα "Οι εταιρείες μου" εκτός από τις εταιρείες στις οποίες είμαστε CEOs, βλέπουμε και πληροφορίες σχετικές με την κάθε εταιρεία όπως το πότε δημιουργήθηκε και σε ποιο παιχνίδι συμμετέχει. Όπως έχουμε ήδη πει οι καταστάσεις ενός παιχνιδιού είναι τρεις: σε προετοιμασία, σε εξέλιξη και ολοκληρωμένο. Μπορούμε να επεξεργαστούμε μια εταιρεία και να πάρουμε αποφάσεις για αυτήν μόνο εφόσον το αντίστοιχο παιχνίδι, στα πλαίσια του οποίου δημιουργήθηκε η εταιρεία, βρίσκεται σε εξέλιξη.

Ημ/νία Δημιουργίας	Όνομα Εταιρείας	Όνομα Παιχνιδιού	Κατάσταση Παιχνιδιού	Ενέργειες
7 Apr 2013 16:50	mycomp	testingcomp	Σε εξέλιξη	
9 Apr 2013 12:10	Et test	Test Game	Έχει τελειώσει	
10 Apr 2013 21:43	Company1	game_1	Σε προετοιμασία	

Για να επεξεργαστούμε μια εταιρεία και με αυτόν το τρόπο να συνεχίσουμε το παιχνίδι, εφόσον αυτό όπως είπαμε βρίσκεται σε εξέλιξη, επιλέγουμε .

Όταν αποφασίσουμε να επεξεργαστούμε μια εταιρεία μεταφερόμαστε αυτόματα στην κεντρική σελίδα (**Πίνακας Ελέγχου**) της εταιρείας μας όπου μπορούμε να δούμε διάφορες πληροφορίες

σχετικές με αυτήν. Επίσης, στα δεξιά της σελίδας εμφανίζεται το εξής μενού, το οποίο θα αναλύσουμε στη συνέχεια:



3.3. Πως παίζεται το παιχνίδι

Όπως έχουμε ήδη δει τα επιχειρηματικά παιχνίδια της συγκεκριμένης πλατφόρμας έχουν σκοπό να προσομοιώνουν τη λειτουργία της αγοράς και το πως κινούνται μέσα σε αυτή οι διάφορες επιχειρήσεις. Η κάθε εταιρεία έχει σαν στόχο να αυξήσει τις πωλήσεις αλλά και τα κέρδη της και να κατακτήσει το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς.

Ο κάθε κύκλος ενός παιχνιδιού αντιστοιχεί σε κάποια χρόνια πραγματικής λειτουργίας της επιχείρησης. Επομένως οι CEOs της εταιρείας καλούνται σε κάθε κύκλο να πάρουν αποφάσεις για το πως θα κινηθεί στην αγορά η επιχείρηση τους το συγκεκριμένο διάστημα. Οι αποφάσεις αυτές έχουν να κάνουν με διάφορους τομείς που συνδιαμορφώνουν τη λειτουργία μιας εταιρείας όπως τα χρηματοοικονομικά της, η παραγωγή της, το ανθρώπινο δυναμικό της και τέλος οι πωλήσεις της.

Οι CEOs της κάθε εταιρείας θα πρέπει να πάρουν αποφάσεις για όλους τους παραπάνω τομείς και να δεσμευτούν για αυτές τους τις αποφάσεις. Όταν όλες οι εταιρείες ακολουθήσουν τα συγκεκριμένα βήματα το παιχνίδι είναι έτοιμο να προχωρήσει στον επόμενο κύκλο.

Μόλις το παιχνίδι αλλάξει κύκλο, οι CEOs των εταιρειών θα μπορούν να δουν το πως έχουν αξιολογηθεί (σκορ) για τις αποφάσεις τους αλλά και αναλυτικά στοιχεία για το πως κινήθηκε στην αγορά η επιχείρηση της στην προηγούμενη περίοδο του παιχνιδιού.

Περιγράψαμε σε γενικές γραμμές τις ενέργειες που πρέπει να κάνουν οι CEOs κατά τη συμμετοχή τους σε ένα παιχνίδι. Στη συνέχεια θα δούμε αναλυτικά αυτές τις ενέργειες και το πως εκτελούνται βήμα-βήμα στην πλατφόρμα.

3.3.1. Παίρνοντας αποφάσεις

Οι σελίδες, με τη βοήθεια των οποίων ένας CEO θα πάρει αποφάσεις σχετικά με την πορεία της εταιρείας του σε κάθε κύκλο, είναι προσβάσιμες από το μενού στα δεξιά της κεντρικής σελίδας επεξεργασίας οποιασδήποτε εταιρείας, στην κατηγορία "Αποφάσεις".

Χρηματοοικονομικά

Σε αυτή την κατηγορία θα βρούμε αποφάσεις τις οποίες καλείται να λάβει ένας CEO και που αφορούν στα χρηματοοικονομικά της εταιρείας του. Οι αποφάσεις της συγκεκριμένης κατηγορίας είναι οι εξής:

- **Αίτηση νέου επενδυτικού δανείου:** Εδώ εισάγουμε το ποσό του νέου επενδυτικού δάνειο που αιτούμαστε να καταβληθεί. Μετά την καταβολή του νέου δανείου αφενός αυξάνεται η αξία των παγίων της εταιρείας κατά το ποσό που ζητείται και αφετέρου, στο ποσό που ζητείται προστίθεται το τυχόν υπόλοιπο ποσό οφειλής από προηγούμενο επενδυτικό δάνειο. Επιπλέον, υπολογίζεται η νέα μηνιαία δόση για το συνολικό ποσό, με βάση το επιτόκιο και τον αριθμό των δόσεων που ισχύουν.

- **Νέα ανάληψη ποσού από το λογαριασμό κίνησης:** Εδώ εισάγουμε το ποσό που θέλουμε να τραβήξουμε από

το λογαριασμό κίνησης μας. Το δάνειο κίνησης το μελετήσαμε αναλυτικά στο κεφάλαιο "Δημιουργία νέου σεναρίου". Περιληπτικά, να θυμίσουμε πως το δάνειο κίνησης είναι ένας ανοιχτός λογαριασμός πίστωσης ο οποίος μοιάζει με πιστωτική κάρτα και ο οποίος έχει ένα πιστωτικό όριο. Ο συγκεκριμένος λογαριασμός είναι ιδιαίτερα χρήσιμος στην περίπτωση όπου υπάρξει κάποιο ταμειακό πρόβλημα στην εταιρεία σε κάποιο κύκλο, καθώς το ταμείο συμπληρώνεται με μετρητά από το λογαριασμό κίνησης. Σ' αυτή την περίπτωση το δάνειο κίνησης θεωρείται έκτακτο και το επιτόκιο του είναι υψηλότερο από το κανονικό.

- **Πληρωμή προς το δάνειο κίνησης:** Εδώ εισάγουμε το ποσό το οποίο θέλουμε να αποπληρώσουμε από ένα δάνειο κίνησης που έχουμε λάβει στο παρελθόν.

— Αποφάσεις Χρηματοοικονομικών Εταιρείας

Αίτηση νέου επενδυτικού δανείου

€ 0,00



Νέα ανάληψη ποσού από το λογαριασμό κίνησης

€ 0,00



Πληρωμή προς το λογαριασμό κίνησης

€ 0,00



Επιπλέον στη συγκεκριμένη σελίδα, κάτω από τις αποφάσεις που καλούμαστε να λάβουμε βλέπουμε και κάποιους υπολογισμούς που αφορούν στα χρηματοοικονομικά της εταιρείας. Οι υπολογισμοί αυτοί αφορούν στα εξής ποσά:

- **Ταμείο:** Εδώ βλέπουμε τα μετρητά που έχει στη διάθεση της η επιχείρηση. Από το ταμείο γίνονται όλες οι πληρωμές και στο ταμείο καταλήγουν όλες οι εισπράξεις.
- **Οφειλή δανείου κίνησης:** Το ποσό το οποίο χρωστάμε να αποπληρώσουμε στο δάνειο κίνησης.
- **Τόκοι δανείου κίνησης:** Οι τόκοι που οφείλουμε να καταβάλουμε για το δάνειο κίνησης που έχουμε λάβει. Στα δάνεια κίνησης έκτακτης ανάγκης χρεώνονται τόκοι με το επιτόκιο έκτακτου δανείου.
- **Διάφορες εισπράξεις:** Εδώ υπολογίζονται έσοδα της εταιρείας τα οποία δεν εντάσσονται σε κάποια άλλη κατηγορία.
- **Διάφορες δαπάνες:** Εδώ υπολογίζονται δαπάνες (ή απώλειες) της εταιρείας τα οποία δεν εντάσσονται σε άλλη κατηγορία.
- **Οφειλή επενδυτικού δανείου:** Το υπόλοιπο οφειλής της εταιρείας για επενδυτικό δάνειο. Θα πρέπει να θυμίσουμε πως το επενδυτικό δάνειο χρησιμοποιείται αποκλειστικά για την αγορά πάγιου εξοπλισμού.
- **Τόκοι επενδυτικού δανείου:** Τόκοι για την προηγούμενη περίοδο επί του επενδυτικού δανείου.
- **Δόση επενδυτικού δανείου:** Το ποσό (τοκοχρεολύσιο) που πληρώνεται στον τρέχοντα κύκλο του παιχνιδιού για την εξόφληση επενδυτικού δανείου.
- **Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός:** Η αξία των εγκαταστάσεων και εξοπλισμού (μηχανημάτων, κτλ) της εταιρείας.
- **Γραμμή πίστωσης κεφαλαίων κίνησης:** Το πιστωτικό όριο (μέγιστο ποσό που μπορεί να εκταμιευτεί) του λογαριασμού πίστωσης της εταιρείας. Σε περίπτωση που ξεπεραστεί αυτό το όριο εφαρμόζεται στο δάνειο το επιτόκιο έκτακτου δανείου.

— Υπολογισμοί Χρηματοοικονομικών Εταιρείας

Ταμείο	€ 80.000,00		
Οφειλή δανείου κίνησης	€ 0,00		
Τόκοι δανείου κίνησης	€ 0,00		
Διάφορες εισπράξεις	€ 0,00		
Διάφορες δαπάνες	€ 0,00		
Οφειλή επενδυτικού δανείου	€ 0,00		
Τόκοι επενδυτικού δανείου	€ 0,00		
Δόση επενδυτικού δανείου	€ 0,00		
Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός (αξία)	€ 0,00		
Γραμμή πίστωσης κεφαλαίων κίνησης	€ 20.000,00		

Ο χρήστης αφού πάρει τις κατάλληλες αποφάσεις θα πρέπει να τις υποβάλει πατώντας

Αποθήκευση αποφάσεων

Παραγωγή

Σε αυτή την κατηγορία θα βρούμε τις αποφάσεις παραγωγής που αφορούν στην εταιρεία αλλά και στο προϊόν που παράγει η εταιρεία. Οι αποφάσεις παραγωγής εταιρείας είναι οι εξής:

- **Παραγγελία πρώτων υλών:** Εδώ ο χρήστης εισάγει την αξία της παραγγελίας επιπλέον πρώτων υλών για την

τρέχουσα περίοδο. Η παράδοση των πρώτων υλών είναι άμεση.

- **Πώληση πρώτων υλών:** Σε περίπτωση μεγάλης ποσότητας πρώτων υλών στην αποθήκη, η εταιρεία μπορεί να πουλήσει κάποιες από αυτές. Η τιμή πώλησης πρώτων υλών είναι σαφώς μικρότερη από την τιμή στην οποία αγοράστηκαν, έτσι η εταιρεία θα έχει απώλειες από τη συγκεκριμένη συναλλαγή.

Στη συνέχεια ακολουθούν κάποιοι υπολογισμοί σχετικοί με την παραγωγή της εταιρείας:

- **Αποθήκη πρώτων υλών:** Εδώ ο χρήστης βλέπει την αξία των πρώτων υλών που βρίσκεται στην αποθήκη.

- **Εργάτες παραγωγής:** Σε αυτό το πεδίο μπορούμε να δούμε τον αριθμό των εργατών παραγωγής της εταιρείας μας τη δεδομένη χρονική στιγμή.

- **Δαπάνες αμοιβών:** Πρόκειται για τις δαπάνες εργατικού κόστους για τους εργάτες παραγωγής την τρέχουσα περίοδο. Στις συγκεκριμένες δαπάνες δεν περιλαμβάνονται οι δπάνες για την εκπαίδευση νέου προσωπικού ή για απόλυση.

- **Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός:** Η αξία των εγκαταστάσεων και εξοπλισμού της εταιρείας.

— Αποφάσεις Παραγωγής Εταιρείας

Παραγγελία πρώτων υλών (αξία)

€ 0,00



Πώληση πρώτων υλών (αξία)

€ 0,00



— Υπολογισμοί Παραγωγής Εταιρείας

Αποθήκη πρώτων υλών (αξία)

€ 0,00



Εργάτες παραγωγής

0



Δαπάνες αμοιβών

€ 0,00



Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός (αξία)

€ 0,00



Οι αποφάσεις παραγωγής προϊόντος εταιρείας είναι οι εξής:

- **Στόχος παραγωγής επόμενης περιόδου:** Εδώ ο χρήστης εισάγει τις μονάδες προϊόντος που τίθεται ως στόχος να παραχθούν σε αυτόν τον κύκλο. Τα παραγόμενα προϊόντα του κύκλου προστίθενται στα υπάρχοντα αποθέματα.

Θα πρέπει να υπολογίζουμε πως ο στόχος παραγωγής είναι δυνατόν να μην επιτευχθεί καθώς θα πρέπει η εταιρεία να διαθέτει επαρκή πάγια, να υπάρχει διαθέσιμη επαρκής ποσότητα πρώτων υλών καθώς και επαρκές προσωπικό για την παραγωγή των συγκεκριμένων μονάδων προϊόντος. Σε περίπτωση στόχου παραγωγής πολλαπλών προϊόντων την ίδια περίοδο, οι απαραίτητοι πόροι θα πρέπει να επαρκούν για το σύνολο των στόχων. Αλλιώς, η τελική παραγωγή είναι ένα ποσοστό (μικρότερο του 100%) των στόχων των προϊόντων.

- **Δαπάνες R+D περιόδου:** Εδώ οι CEOs θα πρέπει να αποφασίσουν το ποσό που θα καταβάλουν για Research and Development για το προϊόν. Η έρευνα και η ανάπτυξη βελτιώνει την ποιότητα ενός προϊόντος. Η βελτίωση αυτή έρχεται μετά την πάροδο κάποιας περιόδου από την πραγματοποίηση της δαπάνης.

Τέλος, στη συγκεκριμένη κατηγορία υπάρχουν και κάποιοι υπολογισμοί που αφορούν στην παραγωγή των προϊόντων της εταιρείας:

- **Αποθέματα έτοιμου προϊόντος:** Εδώ βλέπουμε το στοκ έτοιμου προϊόντος. Από αυτό το στοκ γίνονται οι πωλήσεις της περιόδου.

- **Παραγωγή προϊόντος προηγούμενης περιόδου:** Οι μονάδες προϊόντος που τελικά παράχθηκαν στον

προηγούμενο κύκλο. Σε περίπτωση που δεν υπήρχαν επαρκείς πόροι για να επιτευχθεί ο στόχος παραγωγής, η παραγωγή μπορεί να υπολείπεται των στόχων.

— Αποφάσεις Παραγωγής Προϊόντος Εταιρείας

Στόχος παραγωγής επόμενης περιόδου (μονάδες)

0



Δαπάνες R+D περιόδου

€ 0,00



— Υπολογισμοί Παραγωγής Προϊόντος Εταιρείας

Αποθέματα έτοιμου προϊόντος (μονάδες)

0



Παραγωγή προϊόντος προηγούμενης (μονάδες)

0



Ο χρήστης αφού πάρει τις κατάλληλες αποφάσεις θα πρέπει να τις υποβάλει πατώντας

Αποθήκευση αποφάσεων

Ανθρώπινοι πόροι

Στη συγκεκριμένη κατηγορία αποφάσεων ο χρήστης μπορεί να λάβει αποφάσεις που αφορούν στο ανθρώπινο δυναμικό της επιχείρησης:

- **Νέες προσλήψεις:** Σε αυτό το πεδίο ο χρήστης εισάγει τον αριθμό των εργαζομένων που θα προσλάβει στην εταιρεία άμεσα.

• **Απολύσεις:** Εδώ ο χρήστης προσδιορίζει τον αριθμό των εργαζομένων της εταιρείας που θα απολυθούν άμεσα.

Στη συνέχεια, ακολουθούν κάποιοι υπολογισμοί που αφορούν στο ανθρώπινο δυναμικό της εταιρείας:

• **Δαπάνες Προσλήψεων:** Εδώ υπολογίζονται οι δαπάνες αυτού του κύκλου για τις προσλήψεις και την αρχική εκπαίδευση του νέου προσωπικού της εταιρείας.

• **Δαπάνες απολύσεων:** Εδώ υπολογίζονται οι δαπάνες απόλυσης αυτού του κύκλου.

• **Εργάτες παραγωγής:** Σε αυτό το πεδίο ο χρήστης μπορεί να ελέγξει τον αριθμό των εργατών παραγωγής της εταιρείας τη δεδομένη χρονική στιγμή.

• **Δαπάνες αμοιβών:** Σε αυτό το πεδίο υπολογίζονται οι δαπάνες εργατικού κόστους για τους εργάτες της εταιρείας για την τρέχουσα περίοδο. Στις δαπάνες αμοιβών δεν συνυπολογίζονται οι δαπάνες για εκπαίδευση νέου προσωπικού ή για απόλυση εργαζομένων.

— Αποφάσεις Ανθρωπίνων Πόρων Εταιρείας

Νέες προσλήψεις



Απολύσεις



— Υπολογισμοί Ανθρωπίνων Πόρων Εταιρείας

Δαπάνες προσλήψεων

€ 0



Δαπάνες απολύσεων

€ 0



Εργάτες παραγωγής

0



Δαπάνες αμοιβών

€ 0,00



Ο χρήστης αφού πάρει τις κατάλληλες αποφάσεις θα πρέπει να τις υποβάλει πατώντας .

Πωλήσεις

Στη συγκεκριμένη κατηγορία αποφάσεων ο χρήστης θα βρει αποφάσεις σχετικές με τις πωλήσεις της εταιρείας:

• **Τρέχουσα τιμή πώλησης:** Σε αυτό το πεδίο ο χρήστης προσδιορίζει την τιμή στην οποία θα διατίθεται το προϊόν στον τρέχοντα κύκλο.

• **Δαπάνη μάρκετινγκ περιόδου:** Εδώ ο χρήστης θα πρέπει να εισάγει τις συνολικές δαπάνες μάρκετινγκ για την περίοδο αυτή. Οι δαπάνες επιμερίζονται εξίσου σε όλους τους μήνες της περιόδου.

Τέλος, υπάρχουν οι εξής υπολογισμοί που αφορούν στην συγκεκριμένη κατηγορία αποφάσεων:

• **Πωλήσεις προηγούμενης περιόδου:** Εδώ υπολογίζονται οι πωλήσεις για την τρέχουσα περίοδο. Αυτό το πεδίο είναι χρήσιμο όταν χρησιμοποιούμε την πρόβλεψη αποφάσεων (βλ. σχετικό κεφάλαιο) για κάποια περίοδο. Κατά την πρόβλεψη ο χρήστης πρέπει να δώσει στο σύστημα μια εκτίμηση για τις πωλήσεις της περιόδου, ώστε να μπορέσει το σύστημα να υπολογίσει τα έσοδα της περιόδου.

The screenshot shows a web interface with a blue header bar containing the text 'test_pr'. Below the header, there are two main sections. The first section is titled 'Αποφάσεις Πωλήσεων Εταιρείας' (Company Sales Decisions) and contains two input fields: 'Τρέχουσα τιμή πώλησης' (Current sales value) and 'Δαπάνη μάρκετινγκ περιόδου' (Marketing expense for the period), both set to '€ 0,00'. The second section is titled 'Υπολογισμοί Πωλήσεων Εταιρείας' (Company Sales Calculations) and contains one input field: 'Πωλήσεις προηγούμενης περιόδου' (Sales of previous period), set to '0'. Each input field has an information icon (i) and a chart icon.

Ο χρήστης αφού πάρει τις κατάλληλες αποφάσεις θα πρέπει να τις υποβάλει πατώντας

Αποθήκευση αποφάσεων

3.3.2. Χρησιμοποιώντας την πρόβλεψη

Μόλις ο χρήστης υποβάλλει όλες τις αποφάσεις (και τις τέσσερις σελίδες που εξετάσαμε) ενεργοποιείται το κουμπί της δέσμευσης στις συγκεκριμένες αποφάσεις. Μέχρι τη δέσμευση των αποφάσεων όμως, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να εισάγει και να αποθηκεύει αποφάσεις κατά βούληση και να δοκιμάσει τη λειτουργία της *Πρόβλεψης* προκειμένου να παρατηρήσει τις επιπτώσεις που θα έχουν οι αποφάσεις αυτές στην εταιρεία του και να τις βελτιώσει προτού δεσμευτεί σε αυτές.

Για να χρησιμοποιήσει τη συγκεκριμένη λειτουργία ο χρήστης θα πρέπει να έχει υποβάλλει και τις τέσσερις κατηγορίες αποφάσεων που εξετάσαμε. Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξει στο μενού στα δεξιά της σελίδας της εταιρείας του, στην κατηγορία "Η Εταιρεία Μου" την επιλογή "Πρόβλεψη".

Προηγούμενος Κύκλος

⚠️ Η εταιρεία δεν είναι σε πρόβλεψη.

🔄 Επιστροφή από πρόβλεψη...

Επόμενος Κύκλος

ℹ️ Η εταιρεία είναι έτοιμη για να μεταβεί (forecast) στον επόμενο κύκλο.

➡️ Εξωτερικές Παράμετροι

Αποθήκευση αποφάσεων

test_pr

➡️ Παράμετροι Πρόβλεψης

Πωλήσεις προηγούμενης περιόδου

🔄 Πρόβλεψη

Στη σελίδα της πρόβλεψης, εφόσον έχουν υποβληθεί όλες οι αποφάσεις, το κουμπί **🔄 Πρόβλεψη** έχει ενεργοποιηθεί.

Σε περίπτωση που δεν είναι ενεργοποιημένο, θα πρέπει να ελέγξουμε μέσω του μενού της εταιρείας ότι όλες οι αποφάσεις έχουν όντως υποβληθεί με επιτυχία. Έτσι, επιλέγουμε στο μενού στην κατηγορία "Η Εταιρεία Μου" την επιλογή "Κατάσταση" και βλέπουμε σε ποια από τις τέσσερις σελίδες αποφάσεων υπάρχει πρόβλημα:

Σελίδα	Κατάσταση
Χρηματοοικονομικά	Υπεβλήθη
Παραγωγή	Υπεβλήθη
Ανθρώπινοι Πόροι	Υπεβλήθη
Πωλήσεις	Υπεβλήθη

Εφόσον η εταιρεία είναι έτοιμη να μεταβεί σε πρόβλεψη, ο χρήστης θα πρέπει να δώσει στο σύστημα μια παράμετρο για την πρόβλεψη, τις πωλήσεις της προηγούμενης περιόδου. Με τη βοήθεια αυτής της παραμέτρου θα μπορέσει το σύστημα να υπολογίσει τα έσοδα της εταιρείας για τον κύκλο που θα προβλέψουμε. Αφού δοθεί η συγκεκριμένη τιμή ο χρήστης θα πρέπει να επιλέξει **Αποθήκευση αποφάσεων** και στη συνέχεια να μεταβεί στην κατάσταση πρόβλεψης επιλέγοντας **🔄 Πρόβλεψη**.

Αν μετά από αυτό επιστρέψουμε στην κεντρική σελίδα της εταιρείας μας θα δούμε πως το ρολόι του παιχνιδιού έχει προχωρήσει και πως βρισκόμαστε στον επόμενο κύκλο. Αυτό, φυσικά, είναι κάτι που συμβαίνει "εικονικά" και είναι ορατό μόνο στους παίκτες που διαχειρίζονται τη

συγκεκριμένη εταιρεία. Σε αυτή τη φάση ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει τις επιπτώσεις που είχαν οι αποφάσεις του στην εταιρεία, μελετώντας τους υπολογισμούς και τις αναφορές που έχουν παραχθεί με βάση τις αποφάσεις αυτές.

Για να συνεχιστεί το παιχνίδι, η εταιρεία θα πρέπει να επιστρέψει από την κατάσταση πρόβλεψης. Για να γίνει αυτό, όταν είμαστε έτοιμοι, στη σελίδα της πρόβλεψης επιλέγουμε

 Επιστροφή από πρόβλεψη...

το οποίο έχει πλέον ενεργοποιηθεί από τη στιγμή που η εταιρεία έχει περιέλθει σε κατάσταση πρόβλεψης.

3.3.3. Δέσμευση στις αποφάσεις

Όταν για μια εταιρεία έχουν υποβληθεί και οι τέσσερις σελίδες αποφάσεων και οι CEOs της εταιρείας είναι σίγουροι για αυτές τις αποφάσεις, η εταιρεία είναι έτοιμη να δεσμευτεί σε αυτές και να προχωρήσει στον επόμενο κύκλο.

Οι χρήστες που διαχειρίζονται την εταιρεία θα πρέπει μέσω του πίνακα ελέγχου (κεντρική σελίδα

 Έτοιμη για τον επόμενο κύκλο...

διαχείρισης της εταιρείας) να επιλέξει . Όταν η εταιρεία γίνει έτοιμη για τον επόμενο κύκλο οι CEOs δεν μπορούν να κάνουν αλλαγές στις αποφάσεις που έχουν πάρει.

Όνομα Παιχνιδιού:	testGame
Κατάσταση:	Σε εξέλιξη
Κύκλος:	1
Διάρκεια παιχνιδιού (σε χρόνια):	3
Μήνες ανά κύκλο:	12
Σύνολο κύκλων:	3
Αρχή του έτους	
 Η εταιρεία δεν είναι δεσμευμένη στις αποφάσεις της για τον επόμενο κύκλο ...	
 Έτοιμη για τον επόμενο κύκλο...	

Σε περίπτωση που το κουμπί δέσμευσης δεν είναι ενεργοποιημένο, θα πρέπει να ελέγξουμε μέσω του μενού της εταιρείας ότι όλες οι αποφάσεις έχουν όντως υποβληθεί με επιτυχία. Έτσι, επιλέγουμε στο μενού στην κατηγορία "Η Εταιρεία Μου" την επιλογή "Κατάσταση" και βλέπουμε ποια από τις τέσσερις σελίδες αποφάσεων δεν έχει υποβληθεί.

Μόλις η εταιρεία δεσμευτεί στις αποφάσεις της, περιμένει το παιχνίδι να μεταβεί στον επόμενο κύκλο. Αν η μετάβαση στον επόμενο κύκλο είναι ορισμένη σε "Αυτόματη", το παιχνίδι θα μεταβεί στον επόμενο κύκλο αυτόματα μόλις όλες οι εταιρείες δεσμευτούν στις αποφάσεις τους για τον τρέχοντα κύκλο. Αν η μετάβαση στον επόμενο κύκλο είναι ορισμένη σε "Ελεγχόμενη" τότε όλες οι εταιρείες, αφού δεσμευτούν για τις αποφάσεις τους, θα πρέπει να περιμένουν το δημιουργό του παιχνιδιού να προχωρήσει το ρολόι.

 Η εταιρεία είναι έτοιμη για τον επόμενο κύκλο.
Περιμένοντας τον δημιουργό του παιχνιδιού να
προχωρήσει το ρολόι ...

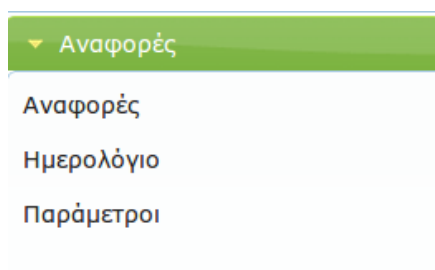
Οι παίκτες θα πρέπει να ειδοποιηθούν από το δημιουργό του παιχνιδιού όταν το ρολόι έχει προχωρήσει, προκειμένου να κάνουν "Refresh" στη σελίδα της εταιρείας τους και να προχωρήσουν με τον επόμενο κύκλο του παιχνιδιού.

Μετά το πέρας ενός κύκλου, υπολογίζεται το σκορ που πέτυχε κάθε εταιρεία και παράγονται κάποιες αναφορές οι οποίες δείχνουν αναλυτικά τις επιπτώσεις των αποφάσεων στην εταιρεία.

4. Σκορ και Αναφορές

4.1. Αναφορές

Στο μενού που βρίσκεται στα δεξιά της σελίδας κάθε εταιρείας υπάρχει το υπομενού "Αναφορές". Εκεί ο χρήστης μπορεί να δει το σκορ που κατάφερε στις προηγούμενες περιόδους καθώς επίσης και αναλυτικά στοιχεία σχετικά με την μέχρι τώρα πορεία της εταιρείας.



Οι CEOs της εταιρείας επιλέγοντας "Αναφορές" μεταβαίνουν σε μια σελίδα με τρεις καρτέλες. Στην πρώτη καρτέλα με τον τίτλο "Σκορ" οι παίκτες μπορούν να ενημερωθούν για τη βαθμολογία της εταιρείας τους στους κύκλους του παιχνιδιού που έχουν ολοκληρωθεί μέχρι τώρα.

Η κάθε εταιρεία αξιολογείται με βάση την επίδοση της στις εξής 4 κατηγορίες:

- **Αποδοτικότητα:** Προσανατολισμός σε επίτευξη κερδών
- **Φερεγγυότητα:** Προσανατολισμός σε χαμηλές υποχρεώσεις

- **Διαχείριση:** Ελαχιστοποίηση εξόδων και αποθεμάτων, είσπραξη απαιτήσεων
- **Ανάπτυξη:** Επίτευξη πωλήσεων, RnD δαπάνες, εκπαίδευση προσωπικού

Κατά τη δημιουργία του παιχνιδιού σε κάθε κατηγορία έχει αποδοθεί και ένα βάρος το οποίο καθορίζει το πόσο σημαντική είναι η επίδοση της εταιρείας στη συγκεκριμένη κατηγορία. Ο παίκτης μπορεί να δει εξ αρχής τα συγκεκριμένα βάρη στο σχεδιάγραμμα ανάλυσης του σκορ το οποίο φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:

Αρχή του χρόνου

Σκορ

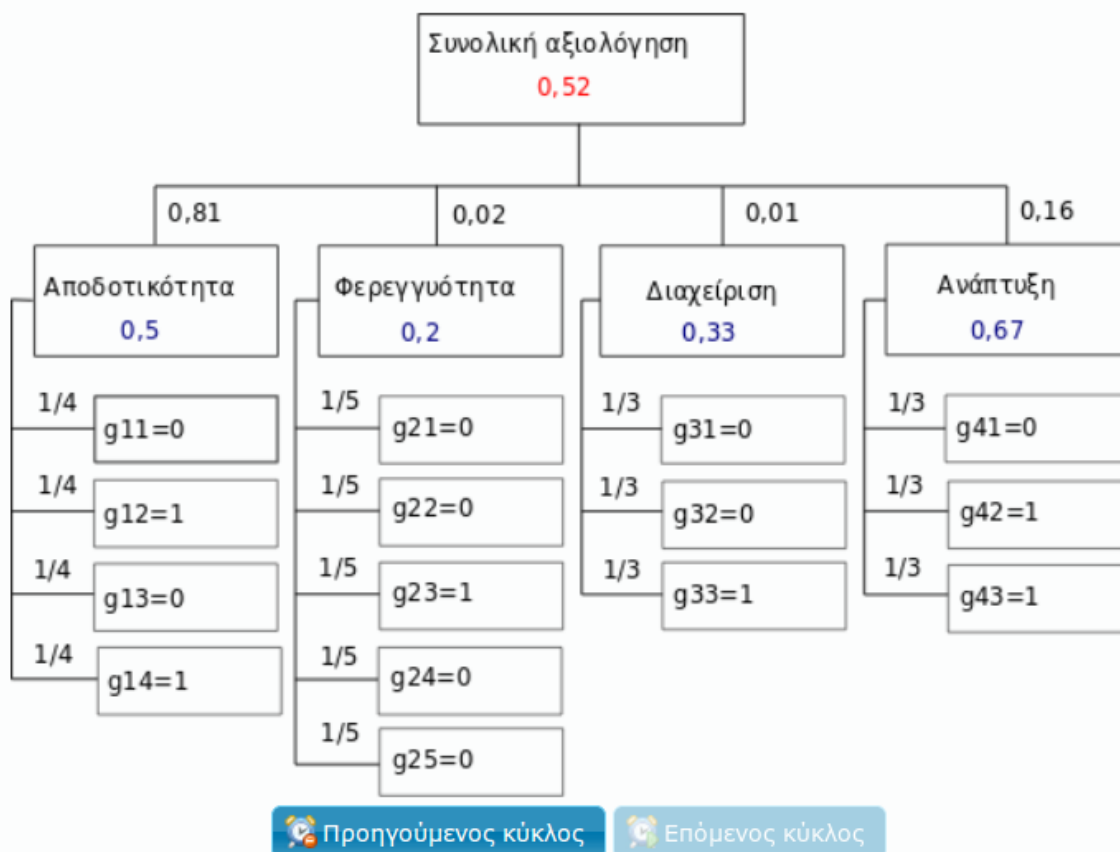
Ισολογισμός

Κατάσταση αποτελεσμάτων χρήσης

Σκορ για το έτος 2

Η βαθμολογία της εταιρείας είναι **0,52**.

Πρόέκυψε ως εξής:



Το σκορ που θα πετύχει η εταιρεία σε κάθε μια από τις παραπάνω κατηγορίες συνδιαμορφώνουν οι λεγόμενοι "Αριθμοδείκτες απόδοσης". Κάτω από το σχεδιάγραμμα υπολογισμού του "Σκορ" οι παίκτες μπορούν να δουν ποιοι είναι και πως υπολογίζονται οι αριθμοδείκτες κάθε κατηγορίας. Οι αριθμοδείκτες που συμμετέχουν στην αξιολόγηση της εταιρείας σε μια συγκεκριμένη κατηγορία έχουν την ίδια βαρύτητα μεταξύ τους.

ΑΡΙΘΜΟΔΕΙΚΤΕΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

A. Απόδοση	
Κέρδη προ φόρων/Σύνολο ενεργητικού (g11)	-116,5
Κέρδη μετά φόρων/Ίδια κεφάλαια (g12)	3,19
Μικτά κέρδη/Σύνολο ενεργητικού (g13)	-108
Καθαρά κέρδη/Μικτά κέρδη g(14)	1,08
B. Φερεγγυότητα	
Βραχυπρόθεσμες υποχρεώσεις/Σύνολο παθητικού και ιδίων κεφαλαίων g(21)	37,5
Σύνολο παθητικού/Σύνολο ενεργητικού g(22)	37,5
Μακροπρόθεσμες υποχρεώσεις/Μακροπρόθεσμες υποχρεώσεις και ίδια κεφάλαια g(23)	0
Κυκλοφορούν ενεργητικό συν ρευστό/Βραχυπρόθεσμες υποχρεώσεις g(24)	0,03
Κυκλοφορούν ενεργητικό/Βραχυπρόθεσμες υποχρεώσεις g(25)	0
Γ. Διαχείριση	
Τόκοι και δαπάνες χρηματοδότησης/Πωλήσεις g(31)	10.000.000
Διοικητικά έξοδα/Πωλήσεις g(32)	10.000.000
Αποθέματα * 365/Κόστος πωλήσεων g(33)	3,38
Δ. Ανάπτυξη	
Μερίδιο αγοράς g(41)	0
Δαπάνες έρευνας και ανάπτυξης διαχρονικά/Πωλήσεις διαχρονικά g(42)	10.000.000
Δαπάνες εκπαίδευσης προσωπικού διαχρονικά/Πωλήσεις διαχρονικά g(43)	10.000.000

Ο χρήστης μπορεί να δει το σκορ και τους αριθμοδείκτες που πέτυχε στις διάφορες περιόδους του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά και .

Ισολογισμός

Στη δεύτερη καρτέλα με τον τίτλο "Ισολογισμός" οι CEOs μπορούν να δουν για κάθε κύκλο του παιχνιδιού την οικονομική κατάσταση της επιχείρησής τους. Στον ισολογισμό ο χρήστης θα συναντήσει δύο στήλες από τις οποίες η πρώτη ονομάζεται Ενεργητικό, ενώ η δεύτερη Παθητικό. Το Παθητικό απεικονίζει τις πηγές προέλευσης των κεφαλαίων που διαχειρίζεται η επιχείρηση, και το Ενεργητικό το που είναι επενδεδυμένα τα κεφάλαια αυτά.

Ισολογισμός Κύκλου 2

Τρέχων κύκλος εταιρίας: 2

Κύκλος | 0 | 1 | 2

ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΟ		ΠΑΘΗΤΙΚΟ	
ΠΑΓΙΟ ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΟ		ΙΔΙΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ	
Επενδύσεις	0,00 €	Συνολικά ίδια	-36.501,49 €
Πάγιο ενεργητικό	0,00 €	κεφάλαια	
ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΟ		ΠΡΟΒΛΕΨΕΙΣ ΚΙΝΔΥΝΩΝ	
Αποθέματα	1.000,00 €	Σύνολο προβλέψεων	0,00 €
Αποθέματα προϊόντων	0,00 €	ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ	
Αποθέματα πρώτων υλών	1.000,00 €	Μακροπρόθεσμα δάνεια	0,00 €
Κυκλοφορούν ενεργητικό	1.000,00 €	Μακροπρόθεσμες υποχρεώσεις	0,00 €
Ρευστά διαθέσιμα	0,00 €	Βραχυπρόθεσμο δάνειο κίνησης	37.501,49 €
Σύνολο ενεργητικού	1.000,00 €	Βραχυπρόθεσμες υποχρεώσεις	37.501,49 €
		Σύνολο παθητικού	37.501,49 €
		Σύνολο παθητικού και ιδίων κεφαλαίων	1.000,00 €

Το Ενεργητικό υπολογίζεται ως το άθροισμα των εξής ποσών:

- **Πάγιο ενεργητικό:** περιλαμβάνει τις επενδύσεις τις οποίες έχει κάνει η εταιρεία.
- **Κυκλοφορούν ενεργητικό:** περιλαμβάνει την αξία των αποθεμάτων προϊόντων και πρώτων υλών.
- **Ρευστά διαθέσιμα**

Το Παθητικό υπολογίζεται ως το άθροισμα των εξής ποσών:

- **Ίδια κεφάλαια:** περιλαμβάνει το Μετοχικό Κεφάλαιο, τα Αποθεματικά της επιχείρησης, κτλ.
- **Προβλέψεις κινδύνων:** περιλαμβάνει κεφάλαια δεσμευμένα για εκτιμήσεις γνωστών μελλοντικών υποχρεώσεων
- **Υποχρεώσεις:** περιλαμβάνει τις μακροπρόθεσμες υποχρεώσεις (μακροπρόθεσμο δάνεια) και τις βραχυπρόθεσμες υποχρεώσεις (βραχυπρόθεσμο δάνειο κίνησης).

Όλες οι παραπάνω ποσότητες συμμετέχουν στον υπολογισμό των διαφόρων αριθμοδεικτών απόδοσης και κατ' επέκταση στο σκορ της εταιρείας.

Κατάσταση Αποτελεσμάτων Χρήσης

Στην τρίτη καρτέλα με τίτλο "Κατάσταση αποτελεσμάτων χρήσης" οι διαχειριστές της εταιρείας μπορούν να δουν το τι προέκυψε από τη λειτουργία της επιχείρησης κατά τη διάρκεια του έτους (κύκλου του παιχνιδιού). Δηλαδή, τα αποτελέσματα χρήσης δείχνουν το οικονομικό αποτέλεσμα (κέρδος ή ζημία) που είχε η επιχείρηση στον χρόνο που πέρασε. Στην εικόνα που ακολουθεί βλέπουμε τις ποσότητες και τους υπολογισμούς που γίνονται προκειμένου να υπολογιστούν τα κέρδη της επιχείρησης. Εφόσον στην εικόνα που βλέπουμε, τα κέρδη είναι αρνητικά συμπεραίνουμε πως η επιχείρηση κατά το 2ο έτος λειτουργίας της είχε ζημία.

Αποτελέσματα Χρήσης Έτους 2

Τρέχων κύκλος εταιρίας: 2

Κύκλος | 0 | 1 | 2

Έσοδα πωλήσεων		0,00 €
Μείον Κόστος πωλήσεων	108.000,00 €	
Μικτά κέρδη		-108.000,00 €
Μείον Διοικητικά έξοδα Δαπάνες έρευνας και ανάπτυξης Δαπάνες διαθέσεως	2.510,00 € 1.000,00 € 100,00 €	
Λειτουργικά κέρδη		-111.610,00 €
Πλέον Έσοδα από πωλήσεις στοιχείων ενεργητικού Μείον Τόκοι και λοιπές δαπάνες χρηματοδότησης	0,00 € 4.891,49 €	
Κέρδη προ φόρων		-116.501,49 €
Μείον Φόροι	0,00 €	
Καθαρά κέρδη		-116.501,49 €

Ημερολόγιο

Στο υπομενού "Αναφορές" η δεύτερη επιλογή που συναντάει ο χρήστης είναι το "Ημερολόγιο". Εκεί βλέπουμε για κάθε κύκλο του παιχνιδιού αναλυτικές πληροφορίες για τις ενέργειες της εταιρείας κατά τη διάρκεια του κύκλου όπως για παράδειγμα πόσα χρήματα περιείχε το ταμείο στην αρχή του κύκλου, πόσοι εργάτες προσελήφθηκαν και πόσοι απολύθηκαν, πόσα προϊόντα παράχθηκαν, πόσα πουλήθηκαν, κτλ.

Ημερολόγιο Κύκλου 2

Τρέχων κύκλος εταιρίας: 2

Κύκλος | 0 | 1 | 2

Ημερολόγιο κύκλου 2
Στην αρχή του κύκλου, το ταμείο περιείχε 80.000,00 €
Απολύθηκαν 0 εργάτες με κόστος 0,00 €
Οι προσλήψεις 5 εργατών κόστισαν 2.500,00 €
Προστέθηκαν 5 εργάτες στην παραγωγή
Αγοράστηκαν πρώτες ύλες αξίας 1.000,00 € και πουλήθηκαν πρώτες ύλες αξίας 0,00 €, εισπράττοντας 0,00 €
Αποκτήθηκαν πάγια αξίας 0,00 €
Για το επενδυτικό δάνειο πληρώθηκαν σε τοκοχρεολύσια 0,00 €
Δαπανήθηκαν 1.100,00 € σε Marketing και σε RnD
Οι στόχοι παραγωγής του προϊόντος test_pr απαιτούν 10 α/ωρες, πρώτες ύλες αξίας 100,00 € και πάγια αξίας 8,33 €
Συνολικά, οι στόχοι παραγωγής απαιτούν 10 α/ωρες, πρώτες ύλες αξίας 100,00 € και πάγια αξίας 8,33 €
Οι διαθέσιμοι πόροι παραγωγής ανέρχονται σε 12.960 α/ωρες, πρώτες ύλες αξίας 1.000,00 € και πάγια αξίας 0,00 €
Οι στόχοι παραγωγής επιτεύχθηκαν κατά 0%

Παράμετροι

Τέλος, στο υπο-μενού "Αναφορές" η τρίτη επιλογή με τίτλο "Παράμετροι" οδηγεί σε μια σελίδα όπου ο κάθε παίκτης μπορεί να δει και να μελετήσει τις παραμέτρους με βάση τις οποίες δημιουργήθηκε το τρέχον παιχνίδι, η εταιρεία που διευθύνει και το προϊόν που εμπορεύεται. Αυτές οι παράμετροι και η μελέτη τους θα τον βοηθήσουν κατά την λήψη των αποφάσεων για την επιχείρηση του για κάθε κύκλο.

Εταιρία: mycomp

— Παράμετροι Παιχνιδιού (Αρχικοποίηση)

Ποσοστό έκπτωσης για την πώληση πρώτων υλών	10%	 
Μηνιαίο κόστος αποθήκευσης πρώτων υλών (ποσοστό επί της αξίας)	2%	 
Ώρες εργασίας/μήνα	180	 
Μέγιστες ώρες υπερωριών/μήνα	20%	 
Κανονικό ωρομίσθιο κόστος εργασίας	€ 10,00	 
Υπερωριακό ωρομίσθιο κόστος εργασίας	€ 15,00	 
Κόστος αρχικής κατάρτισης	€ 500,00	 
Χρόνος για την ένταξη στην παραγωγή (μήνες)	0	 
Κόστος απόλυσης	€ 1.000,00	 

— Παράμετροι Εταιρείας (Αρχικοποίηση)

Επιτόκιο επενδυτικού δανείου	3%	 
Αριθμός δόσεων εξόφλησης επενδυτικού δανείου	36	 
Επιτόκιο δανείου κίνησης	7%	 
Επιτόκιο έκτακτου δανείου κίνησης	15%	 
Γραμμή πίστωσης κεφαλαίων κίνησης	€ 20.000,00	 
Ταμείο	€ 0,00	 
Εγκαταστάσεις και εξοπλισμός (αξία)	€ 0,00	 

test_pr

— Παράμετροι Προϊόντων (Αρχικοποίηση)

Ανθρώπινο κόστος ανά μονάδα προϊόντος	1	 
---------------------------------------	---	---