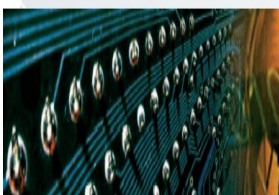
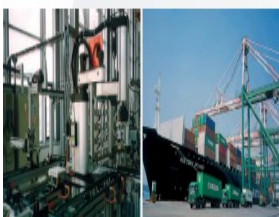




- Στο τέλος του παιχνιδιού θα καταλάβετε πως η δημιουργία μίας μικρομεσαίας επιχείρησης δεν είναι μόνο αριθμοί λογιστικές πράξεις και σχεδιαγράμματα .
- Όλοι έχετε κάτι να δώσετε στην ομάδα σας .
- Σκοπός της ομάδας είναι να στήσει μία μικρομεσαία επιχείρηση .
- Μία μικρομεσαία επιχείρηση είναι μία προέκταση του χαρακτήρα του ανθρώπου που την δημιουργεί . Αντανακλά τα πλεονεκτήματα ή ακόμα και τα μειονεκτήματα του .



Δημιουργία εικονικής επιχείρησης

Παπακωνσταντίνου Κωνσταντίνος ΠΕ 18.02

Γενικές πληροφορίες που αφορούν το παιχνίδι

Για να συμμετάσχετε στο παιχνίδι θα πρέπει να δημιουργηθούν ομάδες 2-4 ατόμων . Ο διαχωρισμός των ομάδων θα γίνει στην αρχή του παιχνιδιού . Κάθε ομάδα θα έχει ένα όνομα . Τα άτομα που ανήκουν σε μία ομάδα (για τις ανάγκες του παιχνιδιού θα ονομάζονται συνέταιροι) είναι ισάξια υπεύθυνοι για την πορεία της ομάδας .

Σκοπός της ομάδας είναι να στήσει μία μικρομεσαία επιχείρηση κοντά στην περιοχή του σχολείου με πραγματικά δεδομένα . Η περιοχή που θα δηλωθεί σαν έδρα της ομάδας έχει αποφασιστική σημασία για την εξέλιξη του παιχνιδιού , αφού η περιοχή θα καθορίσει και τα δεδομένα του (κόστος λειτουργίας - κόστος εγκατάστασης κλπ) .

Η ομάδα δεν έχει δυνατότητα χρηματοδότησης μιας και είναι στο ξεκίνημα της . Το μόνο που έχει στην διάθεση της είναι η αγάπη για το εγχείρημα , ο ενθουσιασμός και οι οικονομίες των συνεταίρων που την αποτελούν (για τις ανάγκες του παιχνιδιού είναι 15.000 €) .

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα διαπιστώσετε πως μόνο οι γνώσεις δεν θα είναι αρκετές για να ανταποκριθείτε στις ανάγκες του , αφού θα πρέπει εκτός των άλλων να σχεδιάσετε (ζωγραφίσετε), να βάλετε την φαντασία σας να δουλέψει , να συνδυάσετε αλλά και να εκτιμήσετε καταστάσεις . Αυτό είναι άλλωστε που το κάνει παιχνίδι , στο οποίο όλοι έχετε κάτι να δώσετε



στην ομάδα σας . Στο τέλος του παιχνιδιού θα καταλάβετε πως η δημιουργία μίας μικρομεσαίας επιχείρησης δεν είναι μόνο αριθμοί, λογιστικές πράξεις και σχεδιαγράμματα , αλλά ένα κομμάτι , ένα δημιούργημα του επιχειρηματία που την δημιούργησε . Μία προέκταση του χαρακτήρα του , που αντανακλά τις δεξιότητες ή και τις αδυναμίες του .-

Τα δεκατρία σημεία του παιχνιδιού

Κάθε ομάδα πρέπει να έχει ένα τετράδιο για τις ανάγκες του παιχνιδιού . Στο τετράδιο αυτό θα πρέπει να καταγραφούν τα εξής :

- 1) Το όνομα της ομάδας και τα άτομα που την αποτελούν .
- 2) Την έδρα /στοιχεία της ομάδας και το αντικείμενο ασχολίας .
- 3) Το σήμα καθώς και το σλόγκαν της επιχείρησης .
- 4) Την μακέτα του χώρου .

5) Πίνακας με τα πάγια έξοδα / σταθερά .

6) Ανάλυση του ανταγωνισμού .

7) Ανάλυση της αγοράς .

8) Ανάλυση των προμηθευτών .

9) Τιμολογιακή πολιτική .

10) Εύρεση του νεκρού σημείου της επιχείρησης .

11) Μείγμα Μάρκετινγκ / μείγμα προώθησης = Κουπόνια /

Διαφημιστικά / δώρα / Διαγωνισμοί / Λαχνοί / Συσκευασίες με εκπτώσεις .

12) Μείγμα Μάρκετινγκ / μείγμα Διαφημιστικό = Ραδιόφωνο , Τηλεόραση , Εφημερίδες , Περιοδικά , Ταχυδρομείο , Υπαίθρια διαφήμιση , αφίσες)

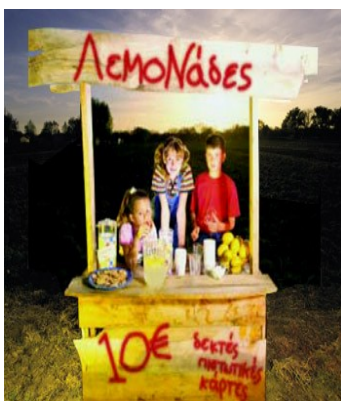
13) Ταμειακό προϋπολογισμό για ένα έτος .



**ΕΠΑ. Α.
ΜΥΚΟΝΟΥ**

<http://users.sch.gr/kpapakonst/epixiri>

**Δημιουργία επιχείρησης στα
πλαίσια του παιχνιδιού
Business Games 2008-9**



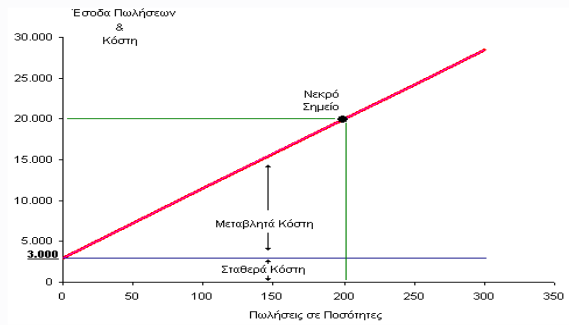
Επαγγελματικό λύκειο

Λίγα λόγια για το νεκρό σημείο

Το νεκρό σημείο είναι εκείνο το σημείο των πωλήσεων που τα έσοδα είναι ίσα με τα έξοδα της επιχείρησης .

Το σημείο αυτό μπορεί να εκφραστεί σε ποσότητα αλλά και σε αξία . Με άλλα λόγια από το σημείο αυτό και επάνω η επιχείρηση αρχίζει να πραγματοποιεί κέρδη . Αυτός είναι και ο λόγος που κάθε επιχείρηση πρέπει να γνωρίζει το σημείο αυτό προκειμένου να πάρει αποφάσεις που θα συμβάλουν στην ανάπτυξη της .

Ο τρόπος εύρεσης του μπορεί να γίνει με μαθηματικές ισότητες ή ακόμα και σχεδιαστικά όπως στο διπλανό σχήμα .



Εύρεση νεκρού σημείου σχεδιαστικά

Το νεκρό σημείο :

$$N.Σ. = \frac{\text{Πάγια έξοδα}}{M. Up}$$

ή

$$\text{Έσοδα} = \text{Έξοδα}$$

Αναλυτικές πληροφορίες για τα δεκατρία σημεία του παιχνιδιού

- Είναι το όνομα της ομάδας που παίρνει μέρος στο παιχνίδι . Το όνομα αυτό μπορεί να είναι οτιδήποτε αρκεί να αντιπροσωπεύει τα μέλη .
- Τα στοιχεία της έδρας της επιχείρησης . Όπως είπαμε πρέπει να είναι κοντά στην ευρύτερη περιοχή του σχολείου . Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναγράφεται και το αντικείμενο ασχολίας της επιχείρησης .
- Θα πρέπει να σχεδιάσετε ή να ζωγραφίσετε ένα σήμα για την επιχείρησή σας το οποίο θα είναι αναρτημένο στην είσοδο του καταστήματος . Το σλόγκαν είναι μία έκφραση μοναδική που αντιπροσωπεύει την επιχείρησή σας .
- Εδώ πρέπει να σχεδιάσετε μία μακέτα του εσωτερικού χώρου της επιχείρησης (κάτοψη) . Στην οποία θα φαίνεται ή όλη διαρρύθμιση του χώρου .
- Τα πάγια έξοδα είναι τα έξοδα εκείνα που δεν μεταβάλλονται / εξαρτώνται από το ύψος των πωλήσεων . Θα πρέπει να ανακαλύψετε όλα τα έξοδα της κατηγορίας αυτής καθώς και το ύψος τους .
- Σε αυτήν την περιοχή που θα ανοίξετε την επιχείρησή σας υπάρχουν πραγματικές επιχειρήσεις που λειτουργούν . Θέλουμε μία καταγραφή των επιχειρήσεων αυτών . Καθώς και μία ανάλυση των δυνατών τους σημείων αλλά και των αδυναμιών που πιστεύετε πως αντιμετωπίζουν .
- Αφορά την πελατεία που έχετε σαν στόχο . Ανάλυση της αγοράς αυτής .
- Από ποιους προμηθευτές θα επιλέξετε να αγοράσετε .
- Εδώ πρέπει να κάνετε μία ανάλυση της τιμολογιακής σας πολιτικής . Δηλαδή πόσο θα αγοράζετε αλλά και πόσο θα πουλάτε τα προϊόντα σας .
- Εύρεση του νεκρού σημείου . Ο τρόπος εύρεσης θα σας δοθεί στον δικτυακό τόπο του παιχνιδιού .
- Το μείγμα προώθησης είναι μία σειρά από ενέργειες . Πόσες από αυτές τις ενέργειες θα ακολουθήσετε ; Γιατί ; Έχετε τα χρήματα ; Είναι κάποια από τα ερωτήματα που πρέπει να απαντήσετε εδώ .
- Ομοίως θα ασχοληθείτε και για το μείγμα διαφήμισης όπως κάνατε και για το μείγμα προώθησης .
- Κατάστρωση ενός ταμειακού προγράμματος για ένα έτος με τα οικονομικά στοιχεία του παιχνιδιού . Ο τρόπος εύρεσης θα σας δοθεί στον δικτυακό τόπο του παιχνιδιού .

**Για το παιχνίδι πρέπει να
χρησιμοποιήσετε πραγματικά
δεδομένα**