

أهلا بك في لعبة الأعمال

ترتكز اللعبة على نموذج يحاكي آليّات العمل في سوق افتراضيّة تتنافس فيها عدّة منشآت صناعيّة تقوم بإنتاج وتسويق عددٍ من المنتجات المتباينة.

تعرف على المكونات الأساسية في لعبة الأعمال!

منشأة

تتمثل بفريق من اللاعبين (ويجب ألاّ يزيد عددهم في كل فريق على أربعة) يقومون بإدارة هذه المنشأة من خلال القرارات التي تتخذونها بصورة جماعية.

منتج

يتحدّد كلّ منتجٍ بمجموعةٍ من السمات، وتكون سمات المنتج الواحد (بما في ذلك قيمته الاستعماليّة) مشتركةً بين جميع المنشآت المتنافسة.

جولة

تمثّل كلّ جولة سنةً واحدةً من حياة المنشأة. يقوم أعضاء الفريق الذي يمثّل المنشأة باتخاذ مجموعة من القرارات في بداية و نهاية الجولة.

ما هو السياق العام للعبة الأعمال؟



يتوزّع المشاركون في اللعبة في فرقٍ بحيث يمثّل كلّ فريقٍ إدارة إحدى المنشآت المتنافسة.

تشتمل تشكيلة كلّ فريقٍ على أربعة أدوار هي: مدير عام / مدير ماليّ / مدير تسويق / مدير إنتاج. يكون العمل ضمن الفريق تشاركيّاً، والغرض من توزيع الأدوار هو دفع أعضاء الفريق لتنظيم العمل فيما بينهم. وتقع على عاتق المدير العام مسؤوليّة التنسيق بين الأعضاء وإيجاد حلول توفيقيّة عند حدوث تعارض في وجهات النظر.

يجري تنفيذ اللعبة على شكل عددٍ من الجولات المتعاقبة، يكون على الفريق اتخاذ مجموعة من القرارات في كلّ جولة، وتتمثّل هذه القرارات بعددٍ من القيم الكميّة يحدّدها أعضاء الفريق ويعتمدونها بصورةٍ جماعيّة، وذلك بعد قيامهم بتحليل وضع المنشأة وإجراء ما يلزم من حسابات في ضوء ما يوفّره لهم النموذج من معلومات بخصوص حالة السوق وأوضاع المنافسين.

عند بدء اللعبة تكون أوضاع المنشآت المتنافسة متطابقةً وفق عددٍ من المحدّدات، وفي كلّ جولة يقوم النموذج بتطبيق آليات عمل السوق على مجمل القرارات التي اتخذتها الفرق خلال الجولة، ثمّ يعدّل وضع كلّ منشأةٍ بما يوافق النتائج التي تمّ التوصّل إليها، وتصبح الأوضاع المعدّلة والمتباينة للمنشآت هي الأساس الجديد الذي تُبنى عليه الجولة اللاحقة.

بعد انقضاء العدد المقرّر من الجولات توقف اللعبة، ويجري تقييم المنشآت وترتيبها استناداً إلى الأوضاع النهائيّة التي آلت إليها.

من المستحسن أن يتروح عدد المنشآت (5 و 20 منشأة)، وعدد المنتجات بين (2 و 5 منتجات). أمّا عدد الجولات فيجب الّا يقل عن 7 عند كل تطبيق للعبة

كيف نبدأ بلعبة سيمو؟



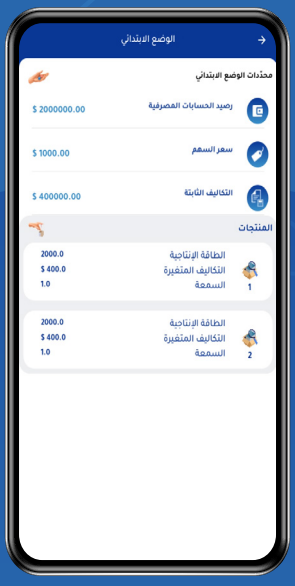
يقوم مدير اللعبة بإنشاء لعبة جديدة من خلال الواجهة الخاصة به التي تتيح له كافة الخيارات الازمة لإدارة اللعبة. يتولد لكل لعبة رمز جديد ورمز (QR) يتيح للاعبين الإنضمام إلى اللعبة باستخدام أحد الرمزين.



يقوم مدير اللعبة بإدخال المحددات العامة للعبة التي تنقسم إلى محدات عامة بما فيها عدد المنشآت و المنجات و الجولات إضافة إلى معدّل الضريبة على الأرباح المحقّقة؛ معدّل الفائدة على الانكشاف المصرفي؛ معامل ضبط الانكشاف؛ المدّة القانونيّة لاحتساب الاهتلاك.



تضم المحددات العامة أيضاً الوضع الأبتدائي (وهي محددات موحّدة بين جميع المنشآت) ومحددات سمات المنتج التي تختلف من منتج لآخر. يمكن للاعب الدخول إلى اللعبة بعد موافقة مدير اللعبة على طلب الانضمام لبتمكن عندها من الإطلاع على محددات اللعبة، ومن ثم تحديد المنشآة التي سينضم إليها والدور الذي سيشغله ضمن المنشآة (إذا قلّ العدد عن أربعة فيلزم أن يتولّى بعض أعضاء المنشآة أكثر من دور)



الوضع الابتدائي

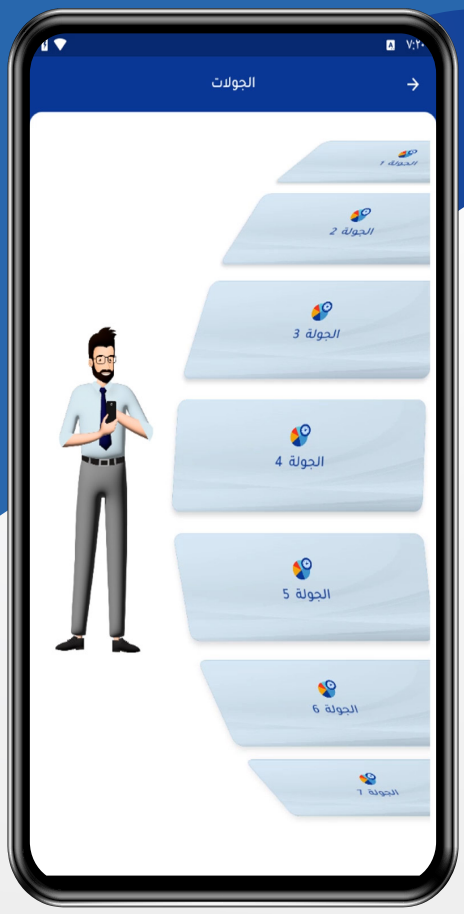


محددات اللعبة



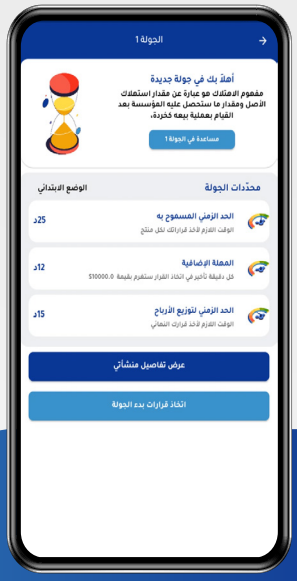
سمات المنتج

ما الذي يقوم به اللاعب خلال الجولة ؟



بعد اكتمال توزع اللاعبين صمن المنشآت بمكن البدء باللعبة من خلال بدابة الجولة الأولى بقرار من مدير اللعبة (مدير اللعبة هو المسؤول عن بدء الجولة وإنهاءها) وعلى اللاعبين اتخاذ القرارات المتعلقة بالجولة ضمن الأزمنة المحددة من قبله. تنقسم قرارات الجولة إلى قرارات بدء الجولة (وهي عبارة عن اربع قيم من أجل كل منتج) وقرارات نهاية الجولة (وهو يتمثّل بالنسبة التي سيجري اقتطاعها من الربح المحقّق في الجولة).

بنتج عن كل جولة مجموعة من القيم تتمثل بنتائج الجولة و الوضع الجديد للمنشآت المتنافسة و مؤشرات السوق (مجموعة قيم من أجل كل منتج) والتي تُبنى من خلالها قرارت الجولة اللاحقة.



يمكن للاعب الإطلاع على الأزمنة المحددة من قبل مدير اللعبة ووضع المنشأة قبل البدء بالقرارات.



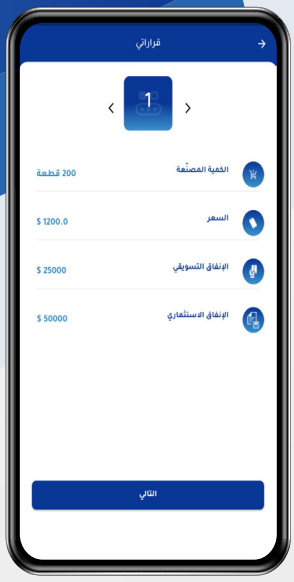


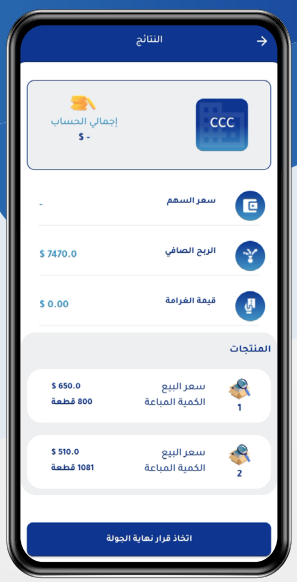
يقوم اللاعب فيما بعد ببدء تثبيت القرارات المتعلقة بالمنتجات بعد تقييم وضع المنشأة ومتابعة مؤشرات السوق ويتم اتخاذ القرار الذي يمثل المنشأة بصورة جماعية ضمن الفريق.



بعد تسليم القرارت من قبل كافة الفرق وانتهاء زمن الجولة يتم تحديد مدة زمنية لاتخاذ قرار إنهاء الجولة من قبل مدير اللعبة.

بعد الإطلاع على قرارات الجولة والنتائج المبدئية يتم تحديد نسبة توزيع الأرباح لإنهاء الجولة الحالية.





كيف تتم عملية التقييم في سيمو؟



بعد انتهاء كل جولة تحسب نتائج الجولة وتشتمل على القيم التالية (الربح الصافي المحقّق في الجولة؛ نسبة الربح الموزّع؛ الكميّة المباعة من كلّ منتج؛ سعر البيع لكلّ منتج) من أجل كلّ منشأة من المنشآت المتنافسة.

بعد انتهاء كافة الجولات المطروحة يجري تقييم النتائج التي حقّقتها المنشآت على امتداد اللعبة بمقارنة أوضاعها النهائيّة وفق معيارين: مؤشّر الأداء ومؤشّر الاستمراريّة.

بحيث يعبر مؤشر الأداء عن الجانب التكتيكي المباشر لأداء المنشآة متمثّلاً بما حقّقته كلّ منشأة من نتائج ماليّة في الجولات المنصرمة.



فيما يعبر مؤشر الاستمرارية عن الجانب الاستراتيجي غير المباشر متمثّلاً بما قامت به هذه المنشأة لتنمية قدرتها على المنافسة وتعزيز احتمال تحقيقها لنتائج جيّدة فيما لو كانت اللعبة ستستمرّ لجولات إضافيّة.

يجري دمج التقييمَين الناتجَين عن مؤشّرَي الأداء والاستمراريّة للحصول على تقييم إجماليّ على سلّمٍ من مائة نقطة، ويمثّل هذا التقييم النتيجة النهائيّة للمنشأة في اللعبة.

