

FI

Vysoká škola
ekonomická v Praze
Fakulta financí a účetnictví

ffu.vse.cz

Představení počítačové hry Titan

Alena Králová

Ekonomické hry – aktivizující metody vyučování

Různé druhy her

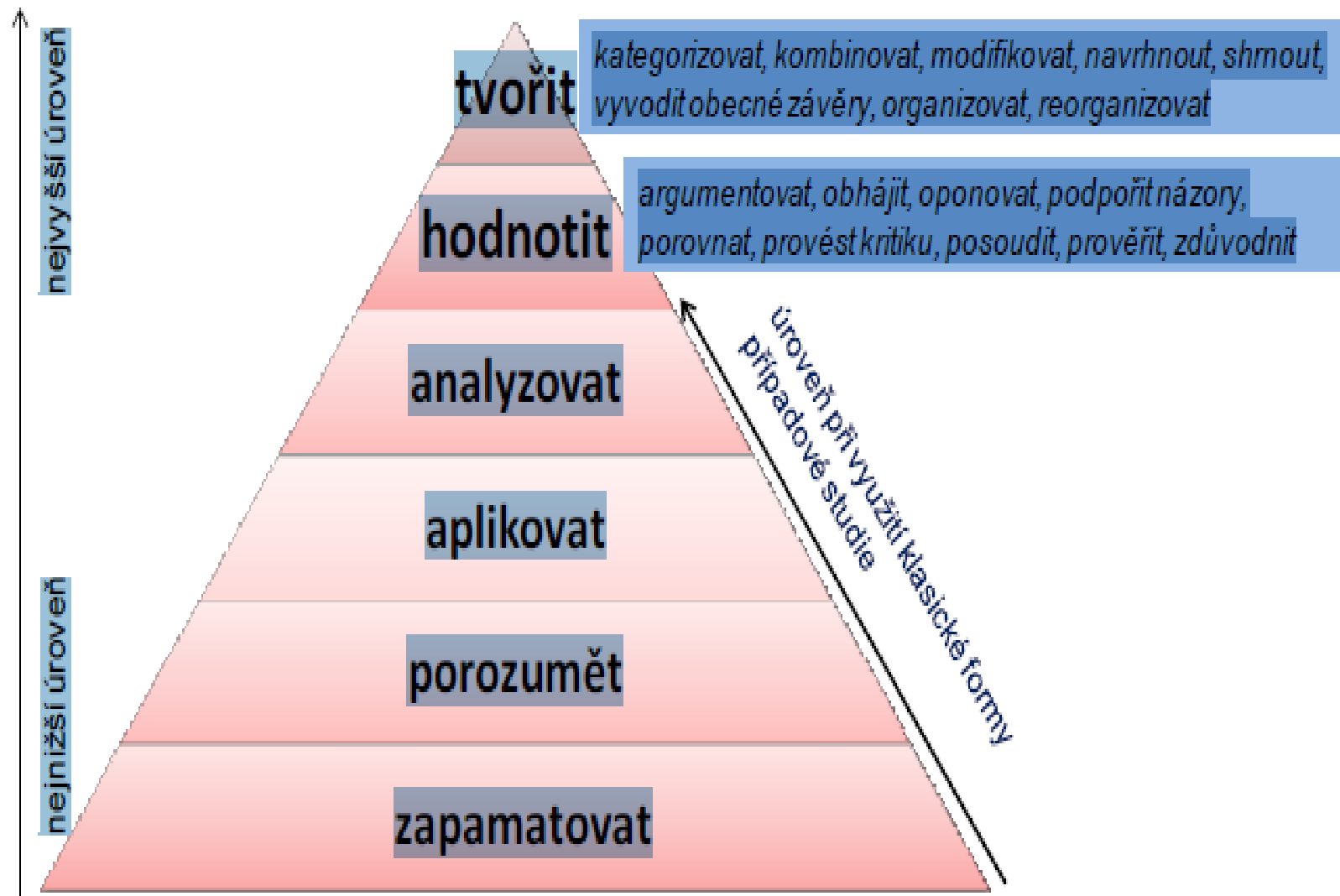
- Motivační x expoziční x fixační
- Postihují všeobecnou problematiku x dílčí
- Ručně hrané (deskové) x na počítači (simulační)

1. Ekonomické hry jako vyučovací metoda

Používají se v ekonomických tématech pokud studenti ve vyučovacím procesu dosáhli:

- určité úrovně ekonomického vzdělávání (intelektuální schopnosti, určitý stupeň předpokládaných znalostí např. z předchozích ročníků)
- určitý stupeň znalostí z běžného života, vyšší míru odpovědnosti,

Model dosahování kompetencí (podle taxonomie Blooma)



Pravidla učitele při práci s hrou

- **Příprava** – seznámení se situací, rozdání podkladů (materiálů)
- **Vysvětlení pravidel hry**
- **Organizace práce studentů** - hraní problematiky v jednotlivých kolech (průběžné hodnocení výsledků jednotlivých kol)
- **Zhodnocení celkové situace** (celkových výsledků) a **vyvození závěru** (ve vztahu k teorii)

Simulační manažerská počítačová hra Titan

- Simulační cvičení z oblasti ekonomie a řízení
- Soutěž týmů v řízení a vzájemné konkurenci při výrobě a prodeji stejnorodého výrobku v jednotlivých kolech (manažerské rozhodování)
- Výroba a prodej fiktivního výrobku (nového technologického výrobku či služby), ve společnosti je o ně velký zájem
- Začíná se s rozhodováním ve stabilní ekonomice, která poskytuje příležitosti růstu a zisku
- Všechny firmy v odvětví mají stejné šance na vítězství

Cíl hry:

- Naučí studenty využívat získané teoretické poznatky ke strategickému ekonomickému myšlení
- Porozumějí finančním zprávám
- Naučí studenty analyzovat chování konkurenčních subjektů (firem), a tomu přizpůsobit rozhodování ve vlastní firmě
- Podporuje výchovu k podnikavosti

Výstupy učení (kritéria hodnocení)

- schopnost pracovat v týmu, prosadit se v týmu z hlediska své zodpovědnosti za určitý firemní úsek
- schopnost vidět a chápat informace v širších souvislostech, zapojovat se do diskusí
- schopnost činit rozhodnutí, přijímat za ně odpovědnost, schopnost profesionální komunikace
- schopnost formulovat své myšlenky, vyjadřovat se srozumitelně a souvisle
- schopnost vyhodnotit finanční zdraví firmy a nacházet a navrhopvat řešení jeho zlepšení

2. Seznámení s rozhodovacími parametry

Rozhodování v jednotlivých kolech v 6 oblastech:

- 1. Stanovení ceny**
- 2. Množství výrobků**
- 3. Výdaje na marketing**
- 4. Výdaje na investice**
- 5. Výdaje na výzkum a vývoj**
- 6. Výdaje na charitativní účely**

Jedno kolo představuje 3 měsíce běžného hospodářského roku

Performance Index (PI) – index výkonů

- **Celkové zisky** 50% PI (čisté zisky)
- **Potenciál poptávky** 10% PI (podíl firmy na celkových výdajích na marketingu a vývoji)
- **Potenciál nabídky** 10% PI (podíl firmy na celkové výrobní kapacitě v odvětví)
- **Produktivita** 10% (zmenšuje se, je-li využití VK mimo rozmezí 85%)
- **Podíl na trhu** 10%
- **Růst** 10% (zvětšuje se, jestliže nárůst prodeje firmy se za nárůstem v odvětví zvětšuje)

3. Podkladové materiály a literatura

- Příručka pro učitele s popisem simulace
- *Pro registrované účastníky na adrese <http://oldtitan.ja.org>*
- Finanční zprávy
 - **Zpráva o situaci v odvětví**
 - **Zpráva o firmě**

4. Seznámení s postupem při hře

- **Příprava** – seznámení s problematikou, rozdání výkazů a formulářů
- **Vysvětlení problematiky** (rozdělení třídy do firem - výběr jména, volba manažera, zápis firem do PC, rozdání výkazů a zpráv (odvětví a vlastní firmy), seznámení s informacemi a s odbornou anglickou terminologií)
- **Vlastní hra - řešení problematiky** (výběr informací z výkazů, výpočty a zadání rozhodnutí do počítače, tisk či prohlédnutí výkazů a zpráv)
- **Zhodnocení situace**

6. Procvičení herní strategie

- simulace několika kol ve stabilní ekonomice,
- možnost simulace kol v různých fázích hospodářského cyklu
- možnost soutěží skupin mezi třídami, školami, státy

Účinný nástroj učení!