



Fot. Dariusz Sala

### **Mistrzem być – wywiad ze zwycięzcami ogólnopolskiej rozgrywki symulacji biznesu**

W czerwcu 2006 roku odbył się Finał II Edycji Polskiej Rozgrywki Symulacji Biznesu – Web Marketplace. Drużyna reprezentująca Wydział Zarządzania AGH w składzie: Ewa Gajoszek, Sylwia Kowalczyk, Roger Książek, Michał Mlak i Maciej Nowakowski zwyciężyła, pokonując inne zespoły z polskich ośrodków akademickich. W ścisłym finale wzięło udział 5 zespołów:

- PROFIcom - Wydział Zarządzania, Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie
- HostNet - Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie
- Micro Cyber Gang - Wydział Zarządzania, Politechnika Białostocka
- IQComp - Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu
- eXcel Comp - Akademia Ekonomiczna w Poznaniu.

Rozgrywka finałowa stała na jeszcze wyższym poziomie niż w ubiegłym roku - przyznaje organizator II edycji Marian Kapuściński z WSZiB w Krakowie. Uczestnicy korzystali z jednej z wersji Web Marketplace – Venture Strategy. Końcowa ocena działalności firmy, zarządzanej przez uczestników rozgrywki, przeprowadzona została przy wykorzystaniu Zrównoważonej Karty Wyników. Najlepszym zespołem okazał się PROFIcom a jego końcowy wynik to 994.051 punktów.

#### **Co oznacza taka ilość punktów? Czy w waszej ocenie to dużo czy mało?**

Taka ilość punktów oznacza, że zarządzanie wirtualną firmą może być nie tylko efektywne, ale również efektowne. W ubiegłym roku zwycięska drużyna zdobyła 260.672 punktów, więc tym bardziej cieszy

nas osiągnięty wynik. Należy jednak pamiętać, iż rynek był kreowany przez wszystkich uczestników gry, a wysoki poziom rywalizacji pozwolił nam na zdobycie takiej ilości punktów - odpowiadają uczestnicy rozgrywki.

**Zacznijmy od początku. W pierwszej kolejności odbyły się kwalifikacje do ścisłej rozgrywki finałowej. Rywalizację składającą się z dwóch etapów rozpoczęto piątego maja 2006. Pierwszy etap to tzw. eliminacje. Jak wyglądał przebieg tych eliminacji?**

W eliminacjach wzięło udział kilkadziesiąt zespołów z całej Polski. Rywalizowały one na kilku równoległych rynkach, po siedem zespołów (firm) na każdym. Rozgrywki trwały pięć tygodni i symulowały funkcjonowanie firmy przez osiem kwartałów. Decyzje do przetworzenia należało wysyłać co kilka dni (co odpowiadało kwartałowi w symulatorze) według ustalonego harmonogramu. Do finału przechodziło pięć zespołów z najlepszymi wynikami. Wiedza, którą posiadaliśmy ograniczała się wyłącznie do informacji o naszym rynku.

**Po przebrnięciu eliminacji nastął czas finału.**

Finał to wersja gry, z którą spotkaliśmy się po raz pierwszy. Najtrudniejszym elementem gry był krótki czas na podjęcie decyzji. Ostateczna rozgrywka trwała bowiem dwa dni a na podjęcie każdej decyzji mieliśmy tylko 3 godziny.

**Jakim nakładem czasu został osiągnięty ten sukces?**

Ciężko powiedzieć, ponieważ nie przywiązywaliśmy wagi do jego liczenia. Pracowaliśmy tyle ile było potrzeba w zależności od wymagań kwartału. Jeśli jednak już mamy przybliżyć czas poświęcony grze to wynosił on średnio 8 godzin na kwartał w eliminacjach oraz całe dwa dni na finał.

**Co było najtrudniejsze w tej rozgrywce?**

Trudności było wiele. Jednak chyba najwięcej problemu sprawiało nam wyprzedzanie konkurencji w oferowaniu lepszych i tańszych produktów. Należało cały czas szukać kompromisów pomiędzy zaspokajaniem potrzeb naszych klientów a osiąganiem przez firmę wyniku pozwalającego jej na dalszą działalność i rozwój. Aby myśleć o wygranej należało być zawsze o krok przed konkurencją.

**Jaka jest recepta na zwycięstwo?**

Przede wszystkim ludzie i zespół jaki tworzą. Bez odpowiedniej współpracy osiągnięcie tego sukcesu nie było by możliwe. Oczywiście na całkowity sukces wpływ miało wiele elementów. Pominięcie któregośkolwiek z nich mogło w każdej chwili przesądzić o osiągniętym wyniku, dlatego tak ważna była współpraca i zrozumienie wewnątrz grupy. W trakcie rozgrywki mieliśmy możliwość korzystania z laboratorium komputerowego oraz wsparcia w osobie opiekuna zespołu. Wpływ na zwycięstwo miała także możliwość zapoznania się z symulatorem biznesu w trakcie zajęć na przedmiocie obieralnym Symulacja biznesu - Marketplace.

**Czego można się nauczyć korzystając z symulatora biznesu?**

Przede wszystkim symulatory biznesu takie jak Marketplace to doskonały sposób nauki. Mieliśmy okazję obracać ogromnym kapitałem a jedynym ryzykiem było niepowodzenie w grze. Mogliśmy w wirtualnej praktyce sprawdzić naszą wiedzę oraz umiejętności zdobyte podczas studiów. Nauczyć się jak wykorzystywać szanse i unikać zagrożeń.

**Wzorem ubiegłego roku organizatorzy przygotowali liczne atrakcyjne nagrody. Ich wręczenie dla najlepszego zespołu miało miejsce we wrześniu podczas uroczystej gali. Czy możecie zdradzić jakie to były nagrody?**

Otrzymaliśmy nagrody rzeczowe w postaci m.in. odtwarzaczy mp3, pamięci przenośnych, myszek optycznych, książek, jak również możliwość odbycia praktyki w BRE Banku. Jednak dla nas najcenniejszą nagrodą jest wygrana sama w sobie i satysfakcja, że jesteśmy najlepsi w Polsce. Należy także dodać, iż wyróżnił nas także macierzysty Wydział, wręczając listy gratulacyjne oraz dodatkowe nagrody, wręczone na posiedzeniu Rady Wydziału.

**Przed wami możliwość reprezentowania Naszego kraju na arenie międzynarodowej w rozgrywkach ogólnoswiatowych Web Marketplace. Czy z racji zwycięstwa w Polsce skorzystanie z prawa pierwszeństwa, przysługującego „mistrzom” i wystartujecie w rozgrywkach ogólnoswiatowych?**

Oczywiście, skorzystamy z szansy jaką otrzymaliśmy. Przed nami trudne wyzwanie, któremu postaramy się sprostać. Tym samym pragniemy zapewnić, iż dołożymy wszelkich starań by godnie reprezentować naszą uczelnię na arenie międzynarodowej.

**Na koniec jeszcze jedno pytanie. Jak zostać „mistrzem świata”?**

To pytanie pozostawimy na razie bez odpowiedzi ;-)

Dr inż. *Marek Dudek*