

PODUZETNIČKA IGRA

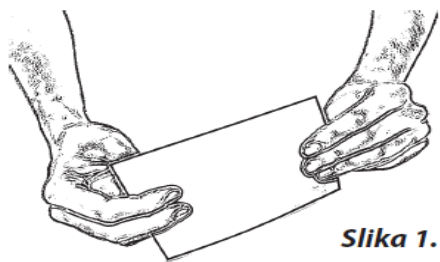
Poduzetnička igra predstavlja simulaciju poduzetničkog poduhvata, a provodi se prema metodologiji Međunarodne organizacije rada (International Labour Organisation - ILO). Koristi se kao dio seminara "Započnite vlastiti posao" Međunarodne organizacije rada koji se provodi u više od 50-tak zemalja, a ocijenjen je kao jedan od najboljih seminara za poduzetnike početnike.

Poduzetnička igra "Započnite vlastiti posao" je simulacija koja pruža sudionicima uvid u praktično upravljanje malim poduzećem unutar „četiri zida“. Igra sudionicima pruža mogućnost donošenja različitih odluka i prihvatanja odgovornosti za donesene odluke, koje poduzetnici donose u malim poduzećima. Igra simulira stvarno poduzetničko okruženje.

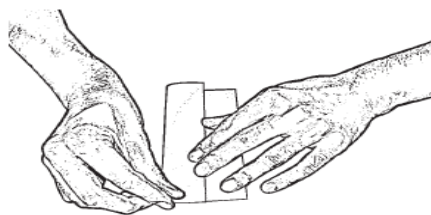
Ciljevi igre:

- **upoznati se s osnovnim poslovnim ciklusom** (dodavanje vrijednosti i stvaranje profita)
- upoznati se s načinom **donošenja odluka** u malim i srednjim poduzećima (potrebe poslovanja, s jedne strane i obitelji (privatni život, s druge strane)
- naučiti **upravljati novčanim tokom u poduzeću**
- naučiti **osnove jednostavnog računovodstva**
- naučiti **upravljati rizikom**

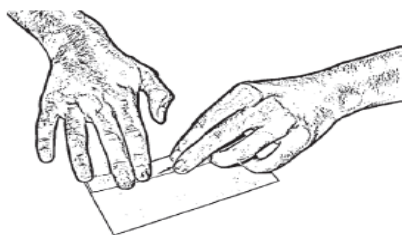
Proizvodnja šešira (cilindara)



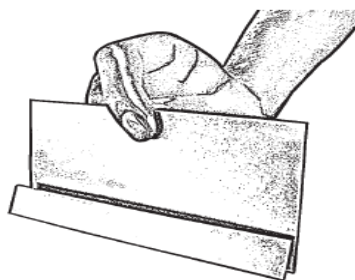
Slika 1.



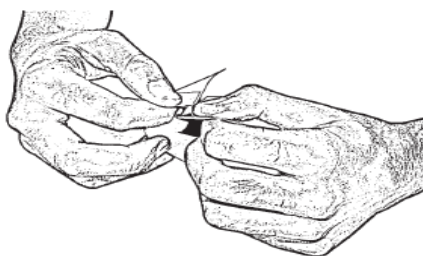
Slika 2.



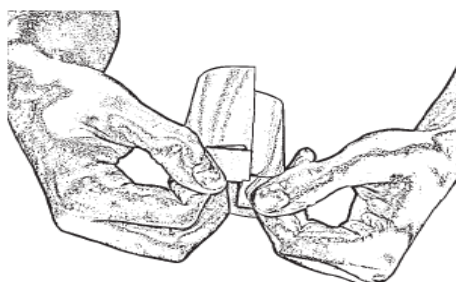
Slika 3.



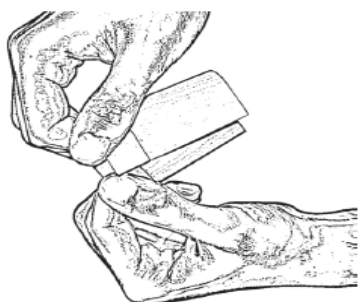
Slika 4.



Slika 5.



Slika 6.



Slika 7.



Slika 8.

PRAVILA IGRE:

Sudionici igre podijele se u timove (4-5 članova). Svakom timu banka daje kredit od 160 NJ (novčanih jedinica) koji je svaki tim dužan vratiti s kamatama na kraju poslovnog ciklusa (29. dana u mjesecu) u iznosu od 200 NJ.

U tablici poslovnog ciklusa je objašnjeno što se radi unutar poduzeća u pojedinom danu u tjednu. Potrebno je naglasiti kako se na određeni dan smije činiti samo ono što je navedeno, te da voditelj igre ima pravo kazniti tim koji ne postupa po pravilima. Voditelj igre mora pratiti koliko članovi pojedinih timova prihvaćaju rizik da budu kažnjeni za nepoštivanje pravila.

Četvrtak - banka isplaćuje timove. Prvi četvrtak isplaćuje kredit, a ostale prihod od zarade prodaje šešira. Posljednji četvrtak u mjesecu je dan kada timovi trebaju vratiti kredit s kamatama.

Petak - dan za planiranje. Planira se koliko će se proizvesti šešira u sljedećem tjednu, koliko će se sredstava potrošiti na namirnice u trgovini, a koliko timovi planiraju štedjeti (kako je sva štednja a vista, banka ne plaća kamate na štednju).

Subota - kupovina u trgovini mješovite robe

Nedjelja - dan za odmor. Ne smije se niti planirati.

Ponedjeljak - kupuje se sirovina za proizvodnju šešira u trgovini „Konac“. Ta trgovina jedina u gradu prodaje sirovine po cijeni 40 NJ po komadu. Ukoliko ne iskoristite sirovinu ili odlučite proizvod ne nuditi trgovini „Veseli šešir“, možete u srijedu ponuditi trgovini „Konac“. Povrat sirovine plaća se 20 NJ po komadu.

Utorak - proizvodnja šešira. Vremenski ograničena od 1 – 1,5 minute. Voditelj igre treba paziti na vrijeme i kako su se članovi tima organizirali u proizvodnom procesu. Ne smiju se služiti nikakvim pomagalicama - ravnalima, olovkama, bilježnicama i sl.

Srijeda - prodaja šešira. Trgovina „Veseli šešir“ jedina u gradu otkupljuje šešire po cijeni od 80 NJ po komadu. No, „Veseli šešir“ kupuje samo kvalitetno izrađene šešire i svaki šešir testira (baca ga o stol). Ukoliko se šešir rastvori prilikom testiranja vlasnik trgovine „Veseli šešir“ ga gužva, baca i nema prema timu nikakvih novčanih obveza. Nakon otkupa šešira potrebno ih je sve uništiti kako ne bi bilo pokušaja prijevare tijekom sljedećeg ciklusa proizvodnje.

Prije no što započnete s planiranjem, razmotrite različite pristupe upravljanju poduzetničkim pothvatom.

- **Tajkunica Tanja** - obožava svoj poduzetnički pothvat. Ne zamara se štednjom, a svo svoje slobodno vrijeme i sredstva ulaže u svoje poslovanje. Često zaboravlja na potrebe svoje obitelji.
- **Štedljivi Šime** - mrzi kada mora preuzeti bilo kakav rizik. Najsretniji je kada sav svoj ostvareni profit oroči u banci, gdje je novac najsigurniji. Preoprezan je i kao razlog toga njegovo poslovanje nikada ne dođe u fazu rasta i razvoja.
- **Pohlepni Pero** - sve prihode svog poslovanja promatra kao vlastitu plaću. Ne štedi nikada, a sav novac koristi kako bi ispunio sve svoje želje (novi automobil, skupa odjeća, skupa elektronička oprema i sl.)
- **Mudri Mate Mišo** - koji pažljivo planira svoje poslovanje: ulaže u poslovanje kako bi poduzeće raslo i razvijalo se, štedi dio profita kako ne bi došlo do bankrota uslijed nepredviđenih troškova, troši samo onoliko koliko mu dopuštaju njegova osobna primanja (plaća).

TABLICA POSLOVNOG CIKLUSA

PONEDJELJAK kupovina materijala "Konac"	UTORAK proizvodnja šešira	SRIJEDA prodaja "Veseli šešir"	ČETVRTAK isplata "Valo" banka	PETAK planiranje	SUBOTA trošenje "Super" trgovina	NEDJELJA odmor	ŠTEDNJA				
			1 posudi _____ od banke	2 proizvodnja _____ trgovina _____ štednja _____	3	4					
5 broj materijala	6 broj proizvedenih šešira	7 prodani _____ škart _____ neispravni _____	8 kom x 80 = _____ kom x 20 = _____ ukupno _____	9 proizvodnja _____ trgovina _____ štednja _____	10 iznos potrošen u trgovini _____	11					
12 broj materijala	13 broj proizvedenih šešira	14 prodani _____ škart _____ neispravni _____	15 kom x 80 = _____ kom x 20 = _____ ukupno _____	16 proizvodnja _____ trgovina _____ štednja _____	17 iznos potrošen u trgovini _____	18					
19 broj materijala	20 broj proizvedenih šešira	21 prodani _____ škart _____ neispravni _____	22 kom x 80 = _____ kom x 20 = _____ ukupno _____	23 proizvodnja _____ trgovina _____ štednja _____	24 iznos potrošen u trgovini _____	25					
26 broj materijala	27 najam - 100 broj proizvedenih šešira	28 prodani _____ škart _____ neispravni _____	29 kredit _____ kom x 80 = _____ kom x 20 = _____ ukupno _____	30 zbroj sav novac u ruci _____ + _____							
					ukupni mjesečni prihodi = _____						
<table border="1"> <tr> <td>Ukupno kupljenih materijala</td> </tr> <tr> <td>Ukupno prodanih šešira</td> </tr> <tr> <td>Ukupno škarta</td> </tr> <tr> <td>Ukupno neispravnih</td> </tr> </table>								Ukupno kupljenih materijala	Ukupno prodanih šešira	Ukupno škarta	Ukupno neispravnih
Ukupno kupljenih materijala											
Ukupno prodanih šešira											
Ukupno škarta											
Ukupno neispravnih											

Analiza rezultata Poduzetničke igre

Nakon završetka igre voditelj igre će analizirati i donijeti zaključke, odnosno naglasiti ono što se trebalo kroz igru naučiti. Analiza se radi kroz diskusiju, koju koordinira voditelj, no evo i primjera nekoliko pitanja, kojima možete usmjeriti diskusiju prema onome što želite istaknuti:

- Koliko je šesira svaki od timova proizveo i koliko su profita ostvarili?
- Koji je tim ostvario najviše profita i zašto?
- Kako su se donosile odluke unutar timova? Što su rezultati pojedinih odluka?

Iz ovih pitanja sudionici trebaju naučiti kako manja proizvodnja znači i manji priljev prihoda, a manji prihodi znače i manji profit.

- Koji su od navedenih pristupa (tajnkunica Tanja, štedljivi Šime, pohlepni Pero, Mudri Mate Mišo) koristili pojedini timovi?
- Jesu li timovi mudro razdvajali osobne potrebe od potreba poduzeća?
- Kako biste postupili u stvarnom životu?
- Koliko je svaki od timova potrošio u trgovini? Jesu li kupovali samo ono što je potrebno ili su bili rastrošni?

Iz ovih pitanja sudionici trebaju naučiti kako prihodi poduzeća nisu namijenjeni trošenju za osobne potrebe i zadovoljstva. Za tu svrhu služi plaća.

- Kako su se u timovima donosile odluke? Jeste li svjesno preuzimali rizik?
- Jeste li bilježili sve promjene koje su se događale u poduzeću? je li vam to pomagalo i kako?
- Kako ste se organizirali unutar timova i je li se to odrazilo na rezultat?

Iz ovih pitanja sudionici trebaju naučiti kako treba preuzeti rizik kako bi poduzeće raslo, ali samo onda kada smo točno izračunali što donosi preuzimanje rizika. Bilježenje promjena u poslovanju (jednostavno knjigovodstvo) je iznimno važno za donošenje odluka unutar poduzeća. Organizacija poslovanja je vrlo bitna za samo poslovanje. Dobra organizacija unutar timova uvijek rezultira boljim rezultatom.