

Junior Achievement Latvia
Biznesa simulācijas spēles JA TITAN
NOLIKUMS
2017./2018.mācību gads

TITAN programma	Biznesa simulācijas spēlē JA TITAN spēlētāji iejūtas vadītāju lomā – katrai komandai ir savs uzņēmums online vidē, kuru iespējams attīstīt pēc pašu vēlmes, tirgojot nākotnes personalizētos portatīvos datorus. Pieņemot veiksmīgus biznesa attīstības lēmumus, spēlētāji attīsta uzņēmumu un sacenšas ar citiem, veiksmīgi nesot peļņu uzņēmuma dalībniekiem. TITAN spēle guvusi plašu atbalstu skolotāju un skolēnu vidū visā pasaulē, kā viens no labākajiem veidiem, kas ne tikai iemāca ekonomikas un biznesa vadības teoriju, bet arī māca pielietot to praksē!
Mērķis	Biznesa simulācijas spēles TITAN mērķis ir palīdzēt jauniešiem apgūt uzņēmējdarbību un uzņēmējdarbības prasmes, uz tehnoloģijām balstītā mācību pasākumā. Jauniešiem jāprot darboties augsto tehnoloģiju virtuālā nozarē.
Ieguvumi skolēniem no TITAN	Biznesa simulācijas spēle TITAN skolēniem dod iespēju gan apgūt dažādus jēdzienus, gan pilnveidot zināšanas un iemaņas: Jēdzieni – biznesa vadība, kapitāla ieguldījumus, fiksētās izmaksas, mainīgās izmaksas, mārketinga, tirgus izpēte, cena, produkta dzīves cikls, ražošana, pētniecības un attīstība. Prasmes – informācijas analīze, kritiskā domāšana, lēmumu pieņemšana, matemātikas iemaņas, plānošana, grupu darbs, risks un rentabilitāte u.c.
TITAN spēles uzdevumi	Spēles gaita. JA Latvia dalībroskolu skolēni, veido komandas 2- 4 cilvēku sastāvā. Spēle ir sadalīta pa ceturkšņiem, un katrā no tiem skolēni veic informācijas analīzi un pieņem lēmumus par ražojamās produkcijas apjomu, produkta cenu, mārketinga aktivitātēm, attīstību un modernizāciju, kā arī investīcijām.
Dalībnieki	JA Latvia 9.-12. klašu skolēni
Kritēriji un vērtēšana	Veiksmīgākais uzņēmums TITAN spēlē skolas, reģionālajā čempionātā un valsts līmeņa pusfinālā tiek noteikts pēc panākumu indeksa („Performance Index”), kas tiek veidots no 5 rādītājiem: Nesadalītā peļņa jeb neto peļņa – nosaka 50% no uzņēmuma panākumu indeksa. Pieprasījuma potenciāls – uzņēmuma ieguldījumi mārketingā un A&M attiecība pret nozares uzņēmumu investīcijām šajās sfērās. Šis faktors veido 20% no indeksa. Piedāvājuma potenciāls tiek vērtēts kā uzņēmuma ražošanas jaudas attiecība pret nozares ražošanas jaudu. Šis faktors veido 10% no indeksa. Tirgus daļa ir uzņēmuma pārdotās produkcijas apjoma attiecība pret nozarē pārdotās produkcijas apjomu. Šis faktors veido 10% no indeksa. Attīstība ir uzņēmuma apgrozījuma pieauguma attiecība pret nozares apgrozījuma pieaugumu. Ja uzņēmuma apgrozījums aug straujāk nekā nozares apgrozījums, indekss pieaug; un otrādi. Šis faktors veido 10% no indeksa. Katra spēles kārta tiek izvērtēta atsevišķi un uzvarētāju nosaka katrā grupā pēc panākuma indeksa.
1. posms.	Septembris - janvāris. TITAN konsultācijas par spēles stratēģijām RTU RBS JA TITAN mājaslapā un forumā www.rbs.lv/titan . Piedalās JA Latvia dalībroskolu vidusskolas skolēni.
2. posms. Skolas TITAN čempionāts	Oktobris-novembris. Skolas čempionātu rīko katra JA Latvia sadarbības izglītības iestādes.
3. posms. Reģionālais TITAN čempionāts	Novembris-decembris. Reģionālo čempionātu rīko sadarbības skolu koordinatori pilsētās un reģionos: Liepājā, Jelgavā, Bauskā, Rīgā, Valmierā, Madonā, Daugavpilī vai citās vietās. Par čempionāta norises laiku paziņo JA Latvijai, aizpildot pieteikuma formu www.jal.lv TITAN sadaļā. Pēc čempionāta norises, iesniedzot aizpildītu protokolu www.jal.lv TITAN (protokola forma- www.jal.lv TITAN sadaļa).
4. posms. Latvijas TITAN čempionāta pusfināla spēle	Pusfināls norisinās online – no 10.-19. janvārim, 2018. Pusfināla spēlē piedalās reģiona uzvarētāju 1.-3. vietu ieguvēji ar augstāko panākuma indeksu savā grupā. To nosaka JA Latvia pēc iesūtītajiem reģionālajiem protokoliem.

<p>Latvijas TITAN čempionāta fināla spēle un vērtēšana</p>	<p>30. janvāris, 2018. Latvijas čempionātā TITAN, kurš notiek RTU Rīgas Biznesa skolā un kurā piedalās 8 labākās komandas no pusfināla komandām (tie varētu būt 1.-2. vietu ieguvēju komandas savās grupās), kuras pusfinālā ir ieguvušas visaugstāko panākumu indeksu. Fināla norises kārtība: tiks izspēlēta fināla spēle un pēc spēles fināla komandas prezentēs žūrijas komisijai savu pielietoto spēles taktiku.</p> <p>Lai veiksmīgi cīnītos par uzvarētāja titulu, komandai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rūpīgi jāiepazīstas ar spēli, tās struktūru un noteikumiem; • Jāapgūst biznesa stratēģijas pamati, svarīgākie rādītāji. Spēlētāji var apgūt nepieciešamo teoriju, kā arī izmantoto spēles menora padomu Titan atbalsta forumā. • Apgūtais jāpielieto spēles stratēģijas formulēšanā un uzlabošanā. • Jāsagatavo prezentācija, kas atspoguļo komandas darbu un rezultātus gan skolas, gan reģionālajās izspēlēs, kā arī finālā. <p>Prezentāciju komanda gatavo pirms došanās uz finālu, atspoguļojot tajā spēles laikā apgūto. Pēc fināla izspēles katrai komandai tiks dots laiks prezentāciju papildināt ar gūto pieredzi finālā.</p> <p>Veiksmīgākais uzņēmums TITAN spēles finālā tiek noteikts pēc 2 kritērijiem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) panākumu indekss; 2) spēles stratēģijas prezentācijas ekspertu komandai, kuras laikā komanda demonstrē spēles laikā uzkrātās zināšanas un prasmi tās pielietot TITAN izspēlē. <p>Panākumu indekss sastāda 80 % no kopvērtējuma, stratēģijas prezentācija- 20%.</p> <p>Spēles stratēģijas prezentācija tiek vērtēta pēc sekojošiem kritērijiem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Zināšanas un to pielietojums. Komanda demonstrē zināšanas un izpratni par biznesa stratēģijas sastāvdaļām, veidošanu un biznesa attīstīšanu, ir definēta spēles stratēģija un pamatota tās maiņa. Skolēni demonstrē, ka ir veikuši teorijas izpēti un prot to pielietot Titan simulācijā. Sastāda 34% no vērtējuma. 2) Veiktie aprēķini. Komanda stratēģijas izveidē veikusi pārdomātu datu un rādītāju analīzi. Sastāda 33% no vērtējuma. 3) Prezentēšanas prasmes. Prezentācijas struktūra, prezentācijas un argumentācijas prasmes, komandas gars. Prezentācijas maksimālais garums - 5 minūtes. Sastāda 33% no vērtējuma. <p>Katrā no 3 kategorijām ekspertu žūrija piešķir atzīmi vērtējuma skalā no 1 līdz 4, kopējo rezultātu aprēķinot kā vidējo. Piemēram, saņemot atzīmes 3, 3 un 4, kopējais vērtējums ir 3.33.</p> <p>Vērtējumu nozīme:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Kritērijs nav izpildīts vai izpildīts slikti 2-Kritērijs izpildīts tikai daļēji 3-Kritērijs izpildīts, taču redzamas būtiskas nepilnības 4-Kritērijs pilnībā izpildīts <p>Kopējais rezultāts tiek aprēķināts pēc formulas: Rezultāts = PI/100*0.8+prezentācija*0.2</p>
<p>JA TITAN spēle</p>	<p>http://titanpublic.ja.org/ iespēja patstāvīgi apgūt JA TITAN spēli. Rokasgrāmata par TITAN spēli ir JA Latvija skolēnu un skolotāju profilos. JA TITAN Latvijā tiek īstenots sadarbībā ar RTU Rīgas Biznesa skolu, kas nodrošina mentora atbalstu JA TITAN spēles apguvei - www.rbs.lv/titan</p>
<p>Kontakti</p>	<p>JA Latvija Birojs Rīgā Tālrunis: 67339656; e-pasts: JAL projektu koordinatore Airita Mileika – Plūme, airita@jal.lv; www.jal.lv</p>