

Interaktivní hra "Naše firma"



Interaktivní hra • Interaktivní hra "Naše firma"



Interaktivní hra "Naše firma"

Příručka k <http://hra.aceducation.cz/>

Příručka pro hráče

<http://hra.aceducation.cz/>

Příručka pro hráče

© 2013 BrusTech s.r.o.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být reprodukována, vydávána, ukládána v zobrazovacích systémech nebo přenášena jakýmkoliv jiným způsobem včetně elektronického, fotografického či jiného záznamu bez výslovného svolení vydavatele.

AC Education s.r.o.

Lisabonská 2394/4
19000 Praha 9 - Libeň

IČ: 27971601
DIČ: CZ27971601

Obsah

INTERAKTIVNÍ HRA "NAŠE FIRMA"	1
PREAMBULE	6
1. NÁVŠTĚVNICKÁ ČÁST.....	8
1.1. OBEČNÉ FUNKCE PORTÁLU PRO NÁVŠTĚVNÍKY	9
1.1.1. Vyhledávání.....	9
1.1.2. Mapa stránek.....	11
1.1.3. Poslat odkaz.....	11
1.1.4. Tisk stránky.....	12
1.2. O PROJEKTU.....	13
1.3. KONTAKT	13
1.3.1. Kontaktní formulář.....	14
2. ČÁST PRO ÚČASTNÍKY – HRÁČE INTERAKTIVNÍ HRY 15	
2.1. PŘIHLAŠOVÁNÍ A REGISTRACE	15
2.1.1. Přihlášení.....	15
2.1.2. Zapomenuté heslo.....	16
2.1.3. Registrace.....	17
2.2. ADMINISTRACE ÚČASTNÍKŮ.....	17
2.3. INTERAKTIVNÍ HRA „NAŠE FIRMA“	19
3. PODPORA	28

Preambule

Toto je uživatelská příručka pro používání interaktivní hry.

Smyslem příručky je představení webového portálu a interaktivní hry jeho budoucím uživatelům a hráčům včetně názorného návodu pro využití jeho jednotlivých funkcí v návaznosti na příslušnost k dané skupině uživatelů, kterými jsou:

- návštěvníci portálu,
- účastníci hry - hráči.

Jednotlivé kapitoly se věnují příslušným záložkám a oddílům portálu a popisům funkcí využitelných jednotlivými skupinami uživatelů.

V textu bude využit náhled na jednotlivé stránky a funkce portálu.

Interaktivní hra "Naše firma"



Některé prvky náhledového obrázku budou pro lepší vysvětlení označovány číselnou značkou, která bude rozepsána dále v textu.

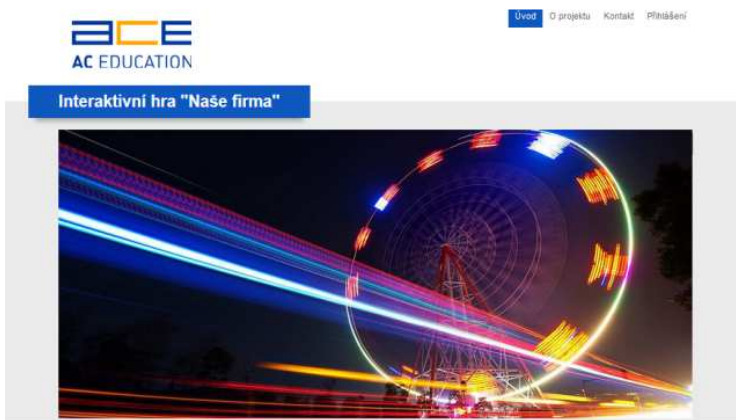
Vizuální zobrazení značky, např.:

1, 2, 3 atd.

1. Návštěvnická část

V této části se seznámíme s funkcemi portálu z hlediska návštěvníka a tedy skupiny uživatelů, která bude využívat nabídku portálu.

Rovněž dojde k představení obecných funkcí portálu i funkcí méně významných, nicméně užitečných.



Každá podstránka portálu má svou unikátní URL adresu konstruovanou logicky podle názvu stránky. Díky tomu je stránka a její adresa i snadno zapamatovatelná a snadno odkazovatelná z externích webů.

Například stránka „Kontakt“ má tvar URL (tvar webové adresy) jednoduše *<http://hra.aceducation.cz/kontakt>*

Tip:

Z každé podstránky se dostaneme zpět na úvodní stránku kliknutím na logo portálu vlevo nahoře.

Nyní stručně představme obecné funkce, možnost kontaktu na provozovatele a na konci této sekce představme nejdůležitější část z pohledu účastníka - hráče.

1.1. Obecné funkce portálu pro návštěvníky

Určité funkce jsou na portálu obecné a přístupné pro všechny podstránky. Ukažme nyní Vyhledávání, Mapa stránek, Tisk stránky a Poslat doporučení.

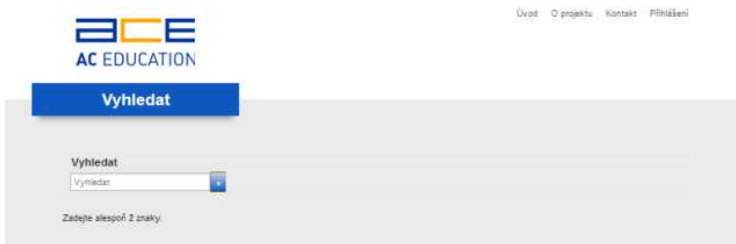
Ikonky pro tyto funkce najdete vlevo dole.



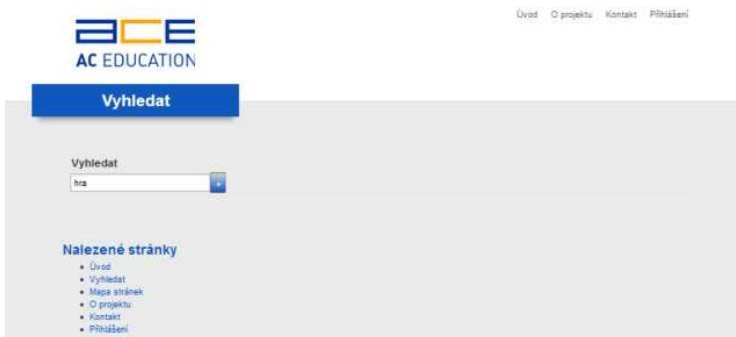
1.1.1. Vyhledávání

Portál nabízí možnost rychlého vyhledání informace, kterou nějaká podstránka nebo profil obsahuje.

Kliknutím na ikonku lupy se zobrazí vyhledávací políčko.



Do něj zadáte hledaný řetězec a dostanete výsledky nalezených podstránek. Všechny výsledky jsou aktivní, tj. lze je rozkliknout.



To jsme již na podstránce s URL adresou <http://hra.aceducation.cz/vyhledat/...>

Tip:

Vámi hledaný řetězec se pak po rozkliku odkazu do detailu stránky nebo profilu v obsahu vizuálně zvýrazní.

1.1.2. Mapa stránek

Mapa stránek vypíše přehledně stromovou strukturu stránek. Tento pohled usnadní orientaci v případě hlubší struktury portálu.

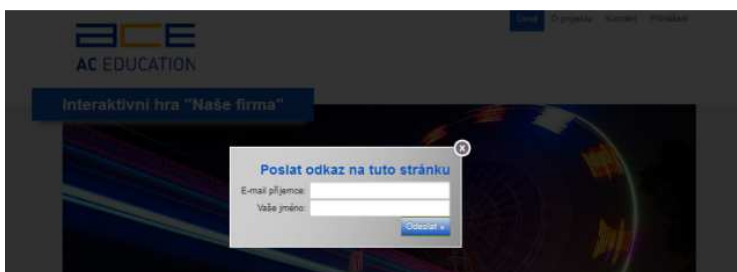


1.1.3. Poslat odkaz

Smyslem této funkce je usnadnit „doporučení“ konkrétní stránky návštěvníkem svým známým. Návštěvník tak nemusí otevírat svůj poštovní program, nemusí kopírovat webovou adresu ani nic psát. Stačí kliknout na ikonku obálky a vyvolat tak okénko pro odeslání mailu, kde zadá pouze email příjemce a své jméno. Okénko je zvýrazněno také ztmavnutím okolního obsahu.

Tip:

Okno pro odesílání zavřeme intuitivním kliknutím na křížek v pravém horním rohu, můžeme ale použít také klik myší kdekoliv kolem



Zbytek již zařídí portál. Odešle příjemci zprávu o tom, že mu daný návštěvník stránku doporučuje, a připojí i odkaz pro rychlé kliknutí přímo do podstránky rovnou z mailu.

1.1.4. Tisk stránky

Kliknutím na ikonku tiskárny vyvoláme možnost tisku dané stránky. Stránka se pro tisk formátuje tak, aby se rozložila správně na rozměr listu A4 a byla správně čitelná na bílém pozadí.

1.2. O projektu



AC EDUCATION

kontakt@akvimi.cz | x



O projektu

Tento projekt společnosti AC Education s.r.o. se orientuje na vytvoření sítě aktivně spolupracujících kariérových a výchovných poradců na základních školách v Ústeckém kraji.

Reg. č. projektu: CZ.1.07/1.1/34/02/0038

Období realizace projektu: 1.1.2013 – 31.12.2014

Cíle projektu:

Hlavním cílem projektu je realizace trojúhelníkové spolupráce vedoucí k vytvoření podmínek pro možnost vzniku, vzniku a následně odborné i metodické podpory sítě spolupracujících kariérových a výchovných poradců na základních školách a zaměstnavatelů v Ústeckém kraji, jejíž práce povede, spolu s dalšími výstupy projektu, ve výsledku ke zvýšení kvality výuky a poradenských aktivit na školách a především lepší soběpochopení žáků kvalifikované se lépe rozhodovat o svém dalším studijním, resp. profesním směřování.

Cílové skupiny:

Primární cílovou skupinou projektu jsou žáci základních škol vzdělávající se v jejich 6. - 9. ročnících, které čeká rozhodování se o svém dalším studijním, resp. profesním směřování. Do projektu bude zapojeno min. 800 žáků z min. 20 základních škol působících v Ústeckém kraji. Žáci budou do projektu zapojováni přímo v rámci svých škol prostřednictvím interakce se sekundární cílovou skupinou projektu, jejíž tvoří kariéroví poradcí těchto škol. Za "kariérové poradce" jsou pro účely tohoto projektu označovány výchovní poradci, kariéroví poradci (pokud jimi škola disponuje) a učitelé předmětu Věda povolání.

Hlavní aktivity projektu tvoří:

- tvorba a přímá podpora práce aktivní sítě kariérových / výchovných poradců a zaměstnavatelů,
- přenos zkušeností se zahraničí prostřednictvím realizace tzv. zahraničních stáží kariérových / výchovných poradců, v jejich rámci budou tyto možnosti nahlédnout ustálené dobré praxe používané v procesech kariérového poradenství v jiných zemích EU,
- přímá práce se žáky základních škol a cílem podpořit jejich soběpochopení pro kvalifikovanější rozhodování se o svém dalším studijním, resp. profesním směřování,
- vyvíjení metodiky spolupráce základních škol a zaměstnavatelů jako podporného materiálu pro možnost iniciace vzniku a práci sítě škol a zaměstnavatelů jako významného článku kariérového a výchovného poradenství na úrovni počátečního vzdělávání.

- Bližší informace o projektu naleznete na jeho webových stránkách! -

Na této podstránce naleznete detailní informace k projektu „Interaktivní hra – Naše firma“.

1.3. Kontakt

Návštěvník může v záložce Kontakt **1** využít zveřejněných údajů v hlavním obsahu pro spojení s provozovatelem.

Kontakt

AC Education s.r.o.
Lisabonská 2394/4
19000 Praha 9 - Libeň
IČ: 27971601
DIČ: CZ27971601

ID datové schránky společnosti: JJ7wnn4r



Jméno

E-mail

Zadejte Vaši dotaz či přání.

Odeslat

1.3.1. Kontaktní formulář

Nicméně lze využít také kontaktní formulář **2** a napsat provozovateli přímo z webu.

Vyplněný formulář obdrží provozovatel mailem a může na něj reagovat.

Proto doporučujeme vyplnit mailové políčko (je ale jinak volitelné) nebo připsat do textu např. telefonní číslo.

2. Část pro hráče interaktivní hry

Přístup pro účastníky má svá specifika a těmi se budeme zabývat v této části.

2.1. Přihlašování a registrace

2.1.1. Přihlášení



Rozklikem odkazu **1** „Přihlášení“ se objeví přihlašovací formulář **2**.

Pro přihlášení stačí vyplnit

- e-mail,
- heslo.

Pokud je přihlášení úspěšné, objeví se hláška a administrace.

Pokud je heslo chybné, můžete se zkusit přihlašovat opětovně.

Zapomenuté heslo se dá kdykoliv obnovit, viz následující část.

Tip:

Zapomenuté heslo lze snadno obnovit bez nutnosti kontaktovat provozovatele.

2.1.2. Zapomenuté heslo

V případě zapomenutého hesla se nabízí funkce 3 pro jeho obnovení. Zadáte do příslušného políčka e-mail a systém prověří správnost e-mailu v databázi.



Pokud shodu nalezne, zašle na tuto e-mailovou adresu okamžitě nové heslo a uživatel je informován hláškou, že má heslo očekávat ve své mailové schránce. Pokud se zadá chybný mail, objeví se chybová hláška.

Nové heslo je vygenerováno náhodnou kombinací. Do mailu přijde stručná zpráva spolu s průvodním textem.

Nové heslo použijte pro úspěšné přihlášení. Doporučujeme, abyste si jej pak změnili na heslo Vaše vlastní.

2.1.3. Registrace

Noví účastníci - hráči se mohou zaregistrovat vyplněním názvu fiktivní firmy, e-mailové adresy a hesla do příslušných políček. Do poštovní schránky jim přijde ověření, které je nutno potvrdit (kliknout na odkaz), aby byla registrace kompletní. Poté lze plně využívat možnosti portálu.

2.2. *Administrace účastníků*

Po úspěšném přihlášení se objeví úvodní stránka administrace.

V celém portálu pak bude zobrazena informace o přihlášení, bude-li se chtít hráč vrátit z jakékoli jiné stránky zpět na tuto úvodní, stačí kliknout na svůj login.



Na úvodní stránce může hráč provést změny přihlašování (odkaz „Editace“), vstoupit do Live konzultace, bude-li konzultant online (odkaz „Live spojení“), vstoupit do hry, příp. se odhlásit.

K odhlášení hráče dojde:

- při nečinnosti delší než cca 30 minut (žádné kliknutí),
- při zavření všech oken prohlížeče,
- při odhlášení skrze kliknutí na **1** „Odhlásit“ nebo na **2** křížek vedle loginu, tj. e-mailové adresy hráče.



2.3. Interaktivní hra „Naše firma“

Tato interaktivní hra spočívá v simulaci podnikání. Hráč si z několika možností vybere obor, ve kterém by chtěl podnikat. Obor lze v prvním týdnu podnikání změnit, přesto je dobré důkladně zvážit, který obor by byl pro hráče zajímavý, než výběr provede.

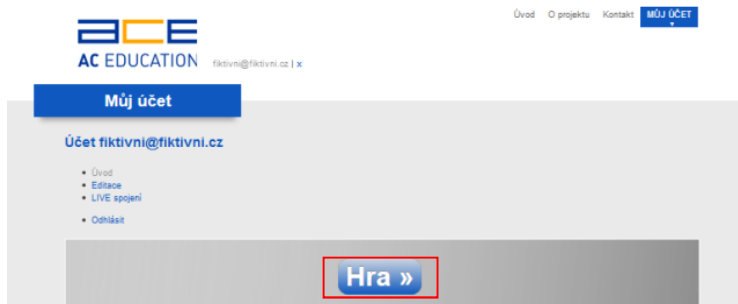
Hra je rozdělena do časových bloků (1 blok = 1 týden) a sestává z několika různých událostí týkajících se podnikání v daném oboru.

Hráč se rozhoduje pro nabízené volby u každé události. Hra není postavena na principu správných a špatných odpovědí. Podstatou je, že se hráč něčím zabývá a na základě informací a případné pomoci od lektora sám rozhoduje, volí mezi nejrůznějšími situacemi, které mohou v podnikání nastat, nese za svá rozhodnutí zodpovědnost. Volby hráče se pak projeví v dalším průběhu podnikání – např. hráč přijme několik zaměstnanců, což znamená vyšší náklady pro firmu spojené s pořízením zázemí pro zaměstnance (stůl, židle apod.), se mzdami pro zaměstnance atd. Na druhou stranu může taková firma zvládnout větší zakázku než samotný živnostník.

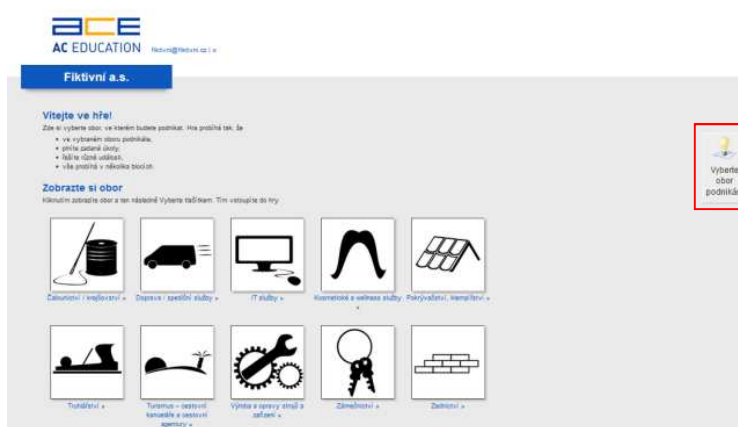
Cílem hry je mít dobrou auru firmy. Ta sestává z pěti aspektů: zodpovědnost, spokojenost, budoucnost, kapacita, finance. Zobrazuje se také finanční ukazatel.

Hráč se celý týden věnuje jednomu bloku událostí, poté lektor jeho práci vyhodnotí a další týden se hráč věnuje dalšímu bloku událostí.

Přihlášený hráč může vstoupit do hry.



Ikonka žárovky po pravé straně obrazovky představuje nápovědu, sděluje, co má hráč udělat (před zahájením podnikání napovídá: „Vyberte obor podnikání“), příp. podává jiné informace.




Při prvním vstupu si hráč z nabízených možností vybere obor podnikání. Kliknutím na ikonku **1** se zobrazí detailní informace **2** k oboru, aby hráč získal alespoň rámcovou představu o tom, čeho se obor týká. Pokud je hráč přesvědčen, že se právě tímto oborem chce zabývat, klikne na odkaz „Zvolit tento obor“ **3**.

The screenshot shows the ACE Education website interface. At the top, the logo 'ACE AC EDUCATION' is visible. Below it, a blue button labeled 'Fiktivní a.s.' is present. The main content area is titled 'Výběr ve hře!' and contains a list of professions represented by icons: 'Čerpací a špičkový', 'Doprava a služební služby', 'IT služby', 'Kamerace a veřejná služba', 'Převážání, svařování', 'Truhlářství', 'Turismus - cestovní kanceláře a cestovní služby', 'Výroba a servis strojů a zařízení', 'Zámečnictví', and 'Zednictví'. A yellow box with the number '1' highlights the 'Čerpací a špičkový' icon. Below the icons, there is a section titled 'Detail oboru: Zednictví' with a photograph of a construction worker. A yellow box with the number '2' highlights the text in this section. At the bottom right of the detail section, there is a blue button labeled 'Zvolit tento obor' with a yellow box containing the number '3' next to it.

Po zvolení oboru se zobrazí základní informace **4** o firmě, vstupní hodnoty aury **5**, hodnota vstupního kapitálu **6** a aktuální události k řešení **7**.



Fiktivní a.s.



Vyřešte dané události v rámci oborů.

Aktuální události k řešení 7

Výběr formy podnikání

Před zahájením činnosti podnikání je potřeba přesně stanovit formu podnikání. Tato rozhodnutí není nezvratná, ale jsou s ní spojeny určité náklady, závazky a komplikace. Proto je důležité začít toto rozhodnutí velmi pečlivě. Nejprve se musíme rozhodnout, zda budeme podnikat jako fyzická či právnická osoba. Od toho se pak vše odvíjí.

Vybrat

fyzická osoba (na základě živnostenského oprávnění) - OSVČ

právnická osoba zapsaná v obchodním rejstříku (např. společnost s ručením omezeným, akciová společnost, veřejná obchodní společnost)

Zajištění sídla firmy

Zadání vykonávané práci v terénu, resp. vždy a konkrétního zákazníka, proto nepotřebují příslušné prostory ke svému podnikání.

Firma 4

Fiktivní a.s. | **změnit název**

Podniká od 4

03.10.2013 (1. týden)

Obor

Zadnictví | **změnit obor**

Zaměstnanci, dostupné profese a kvalifikace

Seznam všech profesí | **nově**

Účastníci hry

+ Přidat

Kč: 300 000 6

Při dalším vstupu do hry se již rovnou zobrazí náhled s informacemi o firmě a jejími výsledky.

U každé firmy jsou uvedeny tyto údaje:

- název firmy – lze jej změnit,
- datum, od kdy firma podniká,
- obor, kterým se firma zabývá – ten lze v průběhu 1. týdne změnit,
- zaměstnanci, dostupné profese a kvalifikace – rozbalovátkem se zobrazí seznam všech profesí, které může hráč v rámci svého oboru potřebovat, a pokud hráč v průběhu podnikání nějakého zaměstnance přijme, zobrazí se u konkrétní

profese silueta člověka a počet zaměstnanců dané profese (hráč má tak přehled o tom, jaké profese do oboru patří a jaké má již ve firmě zastoupeny),

- účastníci hry – hru může za jednu firmu hrát více hráčů a systém umožňuje, aby si každý hráč nahrál údaje o sobě, konkrétně „pouze“ jméno a fotku/obrázek (stačí kliknout na odkaz „přidat“ **1**, vyplnit údaje v tabulce **3** a potvrdit na modré tlačítko „Přidat“ – údaj lze samozřejmě také smazat, stačí najet myší na ikonku, tj. fotku/obrázek, tím se zobrazí tlačítko „smazat“ a kliknout na ně),
- obrázek firmy **2** - každý obor má přednastavený obrázek související s oborem, avšak hráč má možnost vložit svůj vlastní obrázek, příp. logo, a to kliknutím na tlačítko „Změnit obrázek“ **2a** (tlačítko se zobrazí, pokud myší najedete na obrázek) a nahrát vlastní obrázek ze svého PC **4**.





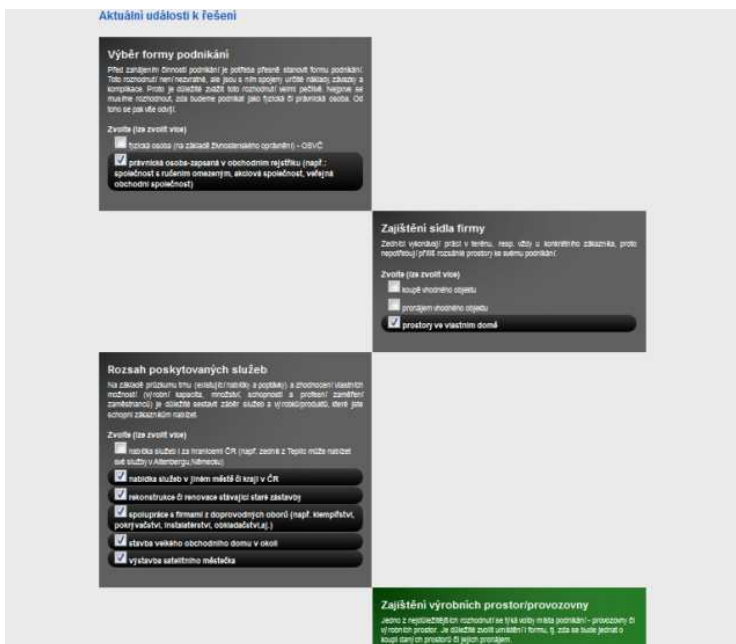
Přidáním účastníků hry a nahráním vlastního obrázku získá hráč „kladné body“ do zodpovědnosti (viz níže).

Ukazatelem úspěšnosti firmy je AURA **5** a finanční ukazatel **6** – hráč vstupuje do prvního kola hry, tj. do prvního bloku událostí, s aurou v hodnotě 50 % a určitým kapitálem, který je nastavený systémem.

Aura sestává z několika aspektů:

- zodpovědnost (důslednost plnění závazků),
- spokojenost (spokojenost ve firmě, loajalita zaměstnanců, kvalita práce),
- budoucnost (konkurenceschopnost, výhled do budoucnosti, prosperita firmy),
- kapacita (volná kapacita, vytížení zakázkami, přetížení lidí),
- finance (peníze a finanční zdraví).

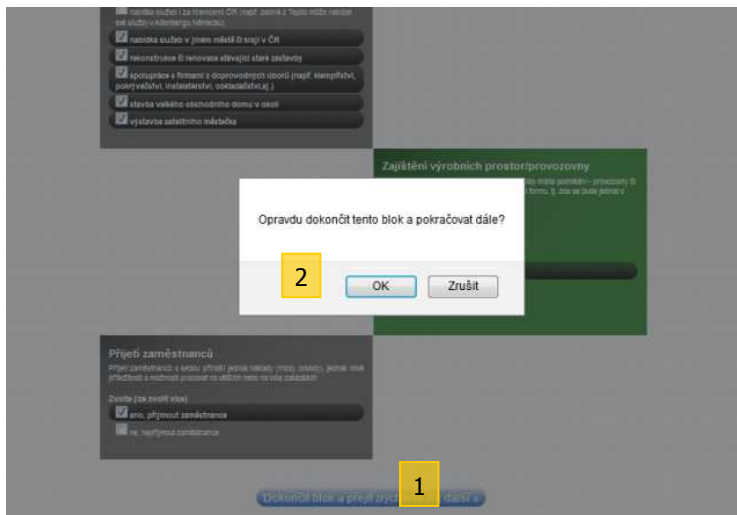
Samotná hra spočívá v tom, že hráč řeší aktuální události, které hra nabízí. Některé události vyžadují zaškrtnutí jedné volby, jiné události umožňují výběr více odpovědí.



Stejně události se zobrazují po celý týden, nové události se zobrazí v dalším týdnu. Po celý týden je možné volby upravovat/měnit.

Výjimkou je situace, kdy má firma povoleno dokončit aktuální blok situací a zrychleně přejít na další. Pak se na konci událostí zobrazí tlačítko **1**, jež umožní ihned

přejít na další blok událostí. Systém hráče pro jistotu ještě vyzve hláškou **2**, zda chce blok opravdu dokončit.



Zpětný návrat do bloku událostí, který byl již ukončen, není možný.

Při vstupu do hry do dalšího bloku událostí hráč již vidí, jak předchozí řešení ovlivnilo auru **3** (každý aspekt se na pomyslné ose může posouvat doleva, do minusových hodnot, a doprava, do plusových hodnot, v rozmezí -100 až +100) a kapitál firmy **4** (může se pohybovat v zisku, ale i ve ztrátě).

Hráč má také možnost shlédnout vybrané volby v předchozích blocích událostí, a to rozkliknutím konkrétního bloku událostí **5**.

The screenshot displays a business simulation interface for a company named "Fiktivní a.s.". At the top left is the logo for "AC EDUCATION" with the email "stav@acuni.cz". A blue header bar contains the company name "Fiktivní a.s.". On the right, there are several performance indicators: a bar chart with the number "3", a green bar for "Spokojenost" (Satisfaction) at 41, a yellow bar for "Kvalifikace" (Qualification) at 43, and a green bar for "Práce" (Work) at 43. A yellow circular badge indicates "aura 50%". Below these is a star rating of 4 stars and a revenue figure of "Kč: 690 000".

The main content area is divided into two columns. The left column features a photo of a construction worker on a roof, a "Bloky" (Blocks) section with a "5" in a yellow box and a "1 2" in a grey box, and a section titled "Aktuální události k řešení" (Current events to be solved). The right column contains a "Firma" (Company) section with details: "Firma: Fiktivní a.s. | země: název", "Podniká od: 01.10.2013 (1 týden)", "Obor: Zpracování | země: název", "Zaměstnanci: dostupné profese a kvalifikace", "Sestava: člen profese | země: název", and "Účastníci hry" (Game participants) with icons for "asistentka" and "šéf".

A dark grey task window titled "Komunikace s úřady" (Communication with authorities) is open, showing a "Zvolte (to svést více)" (Choose (to lead more)) section with three options: "banka, leasingová společnost (např. při nákupu auta, nájem)", "pracovní úřad", and "zpracovatel (úřad, finanční úřad, zdravotní pojišťovna, obchodní společnost, podnikatelství) (při zamyšlení podnikání a praktické podnikání, obchodní příležitosti)".

Může si tak připomenout předchozí kroky v podnikání a i podle toho zvážit kroky následující.

V průběhu hry mu může lektor/administrátor pomoci v podnikání tím, že mu nabídne radu, která se zobrazuje vždy na konci okénka s událostí.

Cílem hry, tj. i cílem podnikání je vybudovat stabilní firmu, jež bude vykazovat dobrou auru i zisk.

3. Podpora

Dotazy k provozu portálu, obsahu, správě profilu a nabídek směřujte k:

AC Education s.r.o.

Lisabonská 2394/4
19000 Praha 9 – Libeň

Ing. Miloš Soukup
soukup@aceducation.cz

Dotazy technického charakteru:

BrusTech s.r.o.
U Rybníka 24
434 01 Most
it@brustech.cz