



# ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

## ΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

### 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

#### **a. Σύνομο ιστορικό των παιγνίων εικονικών επιχειρήσεων**

Τα παίγνια εικονικής επαγγελματικής-επιχειρηματικής δραστηριότητας είναι ένας παγκοσμίως δοκιμασμένος εκπαιδευτικός θεσμός, που δίνει την δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν πρακτική εργασιακή εμπειρία σε έναν η περισσότερο εργασιακούς τομείς. Τα τελευταία 30 χρόνια ο θεσμός αυτός έχει εξαπλωθεί ραγδαία σε πολλές χώρες του κόσμου και κυρίως της Ευρώπης.

Στην Ελλάδα πρωτοεφαρμόσθηκε το 2000 στη Σιβιτανίδειο Σχολή στα πλαίσια του ΕΠΕΑΕΚ (ΥΠΕΠΘ) και τα αποτελέσματά του αξιολογήθηκαν τόσο θετικά, ώστε στα πλαίσια του Γ΄ ΚΠΣ έχει γενικευθεί η εφαρμογή του στο σύνολο των ελληνικών δευτεροβάθμιων και τριτοβάθμιων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Το πρόγραμμα χαρακτηρίσθηκε επίσης ως «βέλτιστη πρακτική» σε ευρωπαϊκό επίπεδο (*Πράσινη Βίβλος για την Επιχειρηματικότητα στην Ευρώπη, ΓΔ Επιχειρήσεων, EU, 2003*).

#### **b. Σκοπιμότητα και στόχοι**

Το σκεπτικό λειτουργίας του μοντέλου βασίζεται στην δημιουργία του κατάλληλου περιβάλλοντος μέσα στο οποίο οι σπουδαστές θα μπορούν να ιδρύουν και να στεγάζουν εικονικές επιχειρήσεις οι οποίες μετά από μια περίοδο εκπαίδευσης θα λειτουργούν μιμούμενες τις συνθήκες λειτουργίας αντίστοιχων πραγματικών επιχειρήσεων.

Η ιδιαιτερότητα της μίμησης των πραγματικών συνθηκών λειτουργίας μιας επιχείρησης έχει αποδειχθεί ότι αποτελεί διαδικασία πρωτότυπη και ελκυστική για τους σπουδαστές, ενεργοποιώντας έτσι τις διαθέσεις τους για ουσιαστική συμμετοχή και μάθηση. Παράλληλα η εμπειρία και οι γνώσεις που αποκτούν μετά από την συμμετοχή τους στο παίγνιο τους επιτρέπει να διαμορφώνουν πολύ πιο συγκεκριμένο επαγγελματικό όραμα καθώς και να προετοιμάζονται καλύτερα και με ισχυρότερο ψυχολογικό σθένος για την αντιμετώπιση της σκληρής επαγγελματικής πραγματικότητας.

Ο βασικός σκοπός του μοντέλου του παιγνίου είναι η καλλιέργεια του επιχειρηματικού πνεύματος που οδηγεί στην κατανόηση του τρόπου σκέψεως ενός επιχειρηματία-ιδιοκτήτη μιας μικρής επιχείρησης, του τρόπου λειτουργίας του οργανισμού της, καθώς και των προβλημάτων που αντιμετωπίζει. Από την επίτευξη του σκοπού αυτού προκύπτουν τα εξής οφέλη:

Ο σπουδαστής-εργαζόμενος στην εικονική επιχείρηση κατανοεί τον τρόπο σκέψης καθώς και τα προβλήματα ενός εργοδότη όπως αυτά προκύπτουν υπαγορευόμενα από το περιβάλλον της επιχείρησης. Η κάθε επιχείρηση, ανεξαρτήτως μεγέθους, είναι ένας οργανισμός που πρέπει να είναι κατασκευασμένος και να λειτουργεί με τέτοιο τρόπο ώστε

να επιβιώνει μέσα στις συνθήκες που υπαγορεύει ένα μη ελεγχόμενο από τον εργοδότη και τους εργαζόμενους περιβάλλον. Η προσαρμογή της λειτουργίας του οργανισμού μέσα στο επιχειρηματικό περιβάλλον με τέτοιο τρόπο ώστε να επιβιώνει και να παράγει κέρδος αποτελεί και την σαφέστερη περιγραφή της δουλειάς του εργοδότη.

Η κατανόηση της δουλειάς του εργοδότη εξηγεί τις ενέργειες του και οδηγεί στην θεμελίωση καλύτερης ποιότητας σχέσεων μεταξύ εργοδοσίας και εργαζομένων. Παράλληλα δίνει τη δυνατότητα στους σπουδαστές να λειτουργήσουν σαν εργοδότες και οι ίδιοι, αφού καμία από τις ενέργειες και υποχρεώσεις του εργοδότη δεν θα τους είναι άγνωστη.

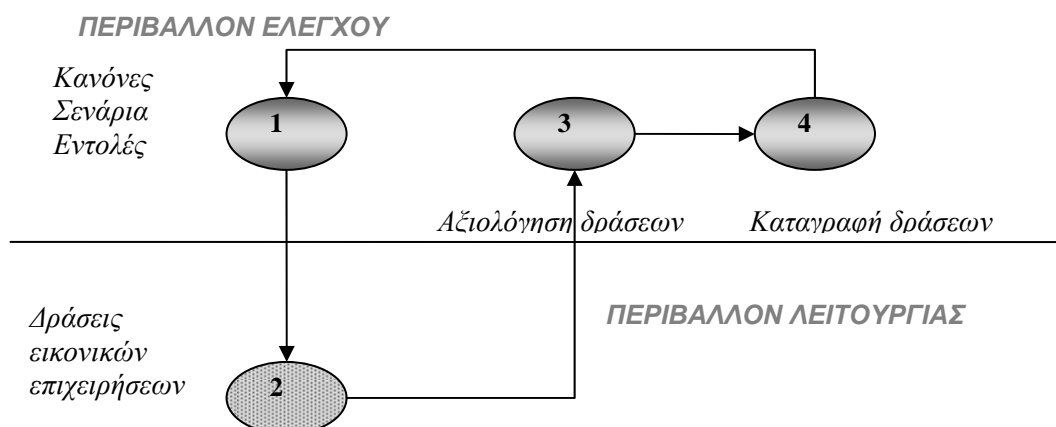
Ο σπουδαστής-εργαζόμενος στην εικονική επιχείρηση έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί και να συμμετέχει σε όλες τις οργανικές θέσεις της επιχείρησης σαν εργαζόμενος. Από την διαδικασία αυτή και από τα προβλήματα που αντιμετωπίζει κατά την διάρκεια της λειτουργίας της εικονικής επιχείρησης αποκτάται η πολυπρόσητη εργασιακή εμπειρία.

## 2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

### a. Βασικά υποσυστήματα

Για τον σχεδιασμό του περιβάλλοντος του παιχνιδιού πρόκειται να χρησιμοποιηθεί ως βάση ένα μοντέλο το οποίο αποτελείται από δύο κατηγορίες λειτουργικών οργάνων ή μονάδων. Η κάθε μία από αυτές στοιχειοθετεί από μόνη της ένα υποσύστημα του μοντέλου. Οι σχέσεις επικοινωνίας μεταξύ των δύο υποσυστημάτων έχουν την μορφή δράσεων και αναδράσεων και συνθέτουν την λειτουργία του μοντέλου του παιχνιδιού.

Στο πρώτο υποσύστημα δίνεται η ονομασία ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΛΕΓΧΟΥ και στο δεύτερο ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ, όπως φαίνονται στο παρακάτω διάγραμμα.

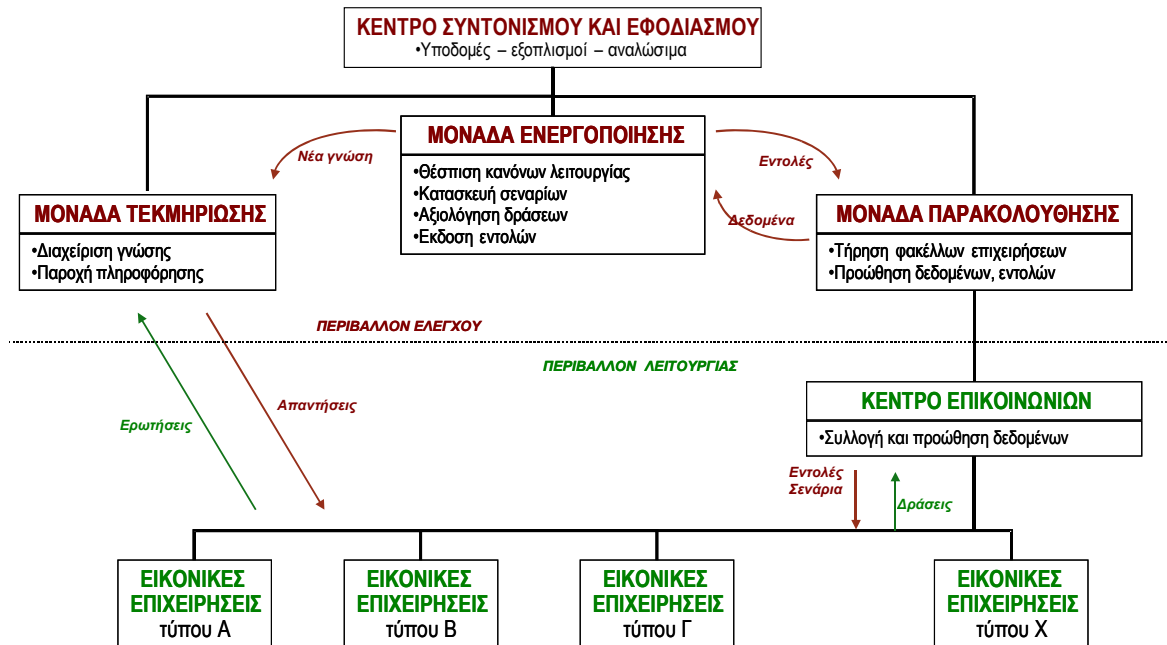


Το πρώτο υποσύστημα (Περιβάλλον Ελέγχου) στελεχώνεται από εμπειρογνώμονες και είναι υπεύθυνο για την παραγωγή όλων των σεναρίων και εντολών εξομοίωσης της πραγματικότητας και για τον έλεγχο των αναδράσεων του δεύτερου υποσυστήματος.

Το δεύτερο υποσύστημα (Περιβάλλον Λειτουργίας), που στελεχώνεται από τους εκπαιδευόμενους, είναι εκείνο που εφαρμόζει τις δράσεις των εικονικών επιχειρήσεων και φροντίζει για την προώθηση της επικοινωνίας από και προς το πρώτο υποσύστημα.

### b. Οργανωτική – λειτουργική διάρθρωση του μοντέλου

Στο ακόλουθο διάγραμμα φαίνεται η οργανωτική – λειτουργική διάρθρωση του μοντέλου των εικονικών επιχειρήσεων.



Η *Μονάδα Τεκμηρίωσης* είναι η γνωστική μονάδα του μοντέλου και έχει την ευθύνη της εκπαίδευσης, της παροχής πληροφόρησης και της συνεχούς συμβουλευτικής δράσης καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ανήκει στο περιβάλλον ελέγχου του παιχνιδιού. Ο ρόλος της μονάδας τεκμηρίωσης είναι να μιμείται όλους τους εξωτερικούς συμβούλους που μπορεί να χρειάζεται μια ΜΜΕ κατά την διάρκεια της λειτουργίας της.

Η *Μονάδα Ενεργοποίησης* είναι το κέντρο εξουσίας του παιχνιδιού έχοντας την ευθύνη του καθορισμού όλων των δεδομένων, τόσο του επιχειρησιακού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο λειτουργούν όλες οι εικονικές επιχειρήσεις, όσο και των σεναρίων και εντολών που καθορίζουν τις δράσεις της κάθε εικονικής επιχείρησης. Ο ρόλος της είναι σημαντικός για την λειτουργία του παιχνιδιού, αφού ασχολείται καθαρά και μόνον με την επιχειρηματική λειτουργία των εικονικών επιχειρήσεων και είναι ο πυρήνας απ' όπου ξεκινούν, καταλήγουν και αξιολογούνται όλες οι δράσεις των εικονικών επιχειρήσεων.

Η *Μονάδα Παρακολούθησης* είναι το κέντρο καταγραφής των συμβάντων του παιχνιδιού έχοντας συγχρόνως και την ευθύνη για όλες τις επικοινωνίες μεταξύ των οργάνων του μοντέλου. Αποτελεί τον συνδετικό κόμβο μεταξύ του περιβάλλοντος ελέγχου και του περιβάλλοντος λειτουργίας, ενώ συγχρόνως έχει και τον ρόλο της γραμματείας του παιχνιδιού.

### c. Διαμόρφωση κανόνων λειτουργίας και εκπαιδευτικών σεναρίων

Τα σενάρια λειτουργίας των εικονικών επιχειρήσεων που κατασκευάζονται στο περιβάλλον ελέγχου προωθούνται στο περιβάλλον λειτουργίας όπου υλοποιούνται με δράσεις από τους σπουδαστές-μέλη των επιχειρήσεων αυτών.



Το περιεχόμενο των δράσεων επαναπροωθείται στο περιβάλλον λειτουργίας όπου αξιολογείται και καταγράφεται.

Οι δράσεις των σπουδαστών ως μέλη των εικονικών επιχειρήσεων είναι δεσμευτικές για την κάθε επιχείρηση καθ' όλη την διάρκεια του κύκλου του παιγνίου. Στο τέλος του κάθε κύκλου καταγράφονται οι εμπειρίες και τα σχόλια που προέκυψαν κατά τη διάρκειά του με σκοπό τη βελτίωση της λειτουργίας του επόμενου κύκλου.

Κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης ενός σεναρίου, το περιβάλλον ελέγχου είναι δυνατόν να επεμβαίνει στο περιβάλλον λειτουργίας, δίνοντας εντολές οι οποίες θα τροποποιούν ελαφρά το σενάριο δημιουργώντας προβλήματα στις εικονικές επιχειρήσεις και αναγκάζοντας τους σπουδαστές να παίρνουν αποφάσεις για την αντιμετώπισή τους.

Τόσο το περιβάλλον ελέγχου όσο και το περιβάλλον λειτουργίας του παιγνίου τμηματοποιούνται οργανικά σε λειτουργικές μονάδες ή όργανα που περιγράφονται αναλυτικά στην επόμενη ενότητα του παρόντος.

Τα σενάρια λειτουργίας των εικονικών επιχειρήσεων, που κατασκευάζονται στο περιβάλλον ελέγχου προωθούνται στο περιβάλλον λειτουργίας, όπου υλοποιούνται με δράσεις από τα μέλη των επιχειρήσεων αυτών. Το περιεχόμενο των δράσεων επαναπροωθείται στο περιβάλλον ελέγχου, όπου αξιολογείται και καταγράφεται. Στο τέλος του κάθε κύκλου καταγράφονται οι εμπειρίες και τα σχόλια που προέκυψαν κατά τη διάρκειά του με σκοπό τη βελτίωση της λειτουργίας του επόμενου κύκλου.

### **3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ**

#### **a. Φάσεις υλοποίησης του έργου**

Το έργο υλοποιήθηκε σε τρεις φάσεις ως ακολούθως:

##### *(i) Δημιουργία μοντέλου και εκπαιδευτικού υλικού*

Στη διάρκεια της φάσης αυτής εκπονήθηκαν :

- οι μελέτες σχεδίασης και εφαρμογής του μοντέλου των εικονικών επιχειρήσεων
- δέκα οδηγούς για τη λειτουργία αντίστοιχων επιχειρήσεων και
- το εκπαιδευτικό υλικό για την εκπαίδευση των εκπαιδευτών

##### *(ii) Προετοιμασία υλοποίησης*

Στη διάρκεια της φάσης αυτής:

- ενημερώθηκε το εκπαιδευτικό δυναμικό της Σχολής για τη σκοπιμότητα του θεσμού
- στελεχώθηκαν οι μονάδες του παιγνίου και εκπαιδεύθηκαν τα μέλη τους
- διαμορφώθηκε το τελικό εκπαιδευτικό και διοικητικό υλικό για το παίγνιο
- προκηρύχθηκαν οι εικονικές επιχειρήσεις και στελεχώθηκαν από μαθητές και
- διαμορφώθηκαν κατάλληλα οι απαραίτητοι εκπαιδευτικοί & εργαστηριακοί χώροι



(iii) *Πιλοτική λειτουργία του παιγνίου*

Στη διάρκεια της φάσης αυτής λειτούργησαν οι εξής επιχειρήσεις:

- **Διαφημιστικό Γραφείο** για υπαλλήλους διοίκησης, γραφίστες, διαφημιστές διακοσμητές (κατασκευή εταιρικής ταυτότητας, έκδοση εντύπων και φυλλαδίων για τις υπόλοιπες εικονικές επιχειρήσεις)
- **Εταιρεία Εφαρμογών Πληροφορικής** για προγραμματιστές Η/Υ και τεχνικούς Η/Υ (Μηχανοργάνωση υπηρεσιών και οργανισμών, εγκατάσταση Internet)
- **Κέντρο ελέγχου και επισκευής αυτοκινήτων** για μηχανικούς και ηλεκτρολόγους αυτοκινήτων, υπαλλήλους οικονομικών υπηρεσιών (διενέργεια service, αντιμετώπιση βλαβών, προγραμματισμός και κοστολόγηση υπηρεσιών)
- **Τεχνικό Εργοληπτικό Γραφείο** για δομικούς, σχεδιαστές, διακοσμητές (έκδοση οικοδομικής άδειας, αποτύπωση χώρων, κοστολόγηση εργασιών)
- **Μηχανολογική – Κατασκευαστική Εταιρεία** για μηχανολόγους βιομηχανικών εγκαταστάσεων (κοστολόγηση και προγραμματισμός έργων μεταλλικών κατασκευών)
- **Εμπορική εταιρεία συστημάτων κλιματισμού** για μηχανολόγους, ψυκτικούς, υδραυλικούς, υπαλλήλους οικονομίας-διοίκησης (οργάνωση αποθήκης, παραγγελιών-πωλήσεων, χρήση συστήματος Η/Υ)

Στην υλοποίηση του προγράμματος συμμετείχαν 17 εκπαιδευτικοί και 55 μαθητές από τα πέντε Τ.Ε.Ε. της Σιβιτανιδείου Σχολής

**b. Αξιολόγηση αποτελεσμάτων του έργου**

Μετά το τέλος του προγράμματος ακολούθησε εξωτερική αξιολόγηση, ενώ σε επόμενη αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του από ευρωπαϊκή επιτροπή εμπειρογνομόνων χαρακτηρίστηκε «βέλτιστη πρακτική» σε πανευρωπαϊκό επίπεδο (*Πράσινη Βίβλος για την Επιχειρηματικότητα στην Ευρώπη, ΓΔ Επιχειρήσεων, EU, 2003*).