

Το Young Business Talents είναι ένας διαγωνισμός με επιχειρηματικό προσομοιωτή (business simulator) για μαθητές 1ης, 2ας, 3ης Λυκείου (κάθε τύπου) που θα τους επιτρέψει να εξασκηθούν στη λήψη όλων των αποφάσεων μέσα σε μια εικονική 'εταιρεία', την εταιρεία της ομάδας των . Όλο το παιχνίδι των επιχειρήσεων πραγματοποιείται στο Διαδίκτυο εκτός από τον Εθνικό Τελικό.

Μια διαδικασία φαινομενικά εύκολη, αποδεικνύεται στην πράξη πολύ πιο πολύπλοκη. Η λειτουργία της όποιας εταιρείας μέσα στην αγορά, εξαρτάται από πολλούς άλλους παράγοντες, πέραν των όποιων αποφάσεων λαμβάνει η κάθε διοίκηση, και σίγουρα εξαρτάται από τον ανταγωνισμό στον κάθε κλάδο. Αυτό είχαν τη δυνατότητα να το διαπιστώσουν έμπρακτα κάποιοι από τους μαθητές του ΓΕΛ Καρπερού.



Στο Young Business Talents συμμετείχαν συνολικά 14 μαθητές της Α΄ και Β΄ τάξης του ΓΕΛ Καρπερού, σχηματίζοντας 4 ομάδες. Συγκεκριμένα:

**Από την Α΄ τάξη δημιουργήθηκαν 2 ομάδες, στις οποίες συμμετείχαν οι παρακάτω μαθητές:**

- Στην πρώτη ομάδα, με το όνομα LMNTRIX, πήραν μέρος οι **Αναστασίου Μαρία, η Φίλιου Ευαγγελία και ο Παπαγεωργόπουλος Γεώργιος.**
- Στην δεύτερη ομάδα, με το όνομα 4\_US, πήραν μέρος οι **Κερασίδης Χρήστος, η Παπακώστα Δήμητρα, η Ζούλι Γκλεντίσα και ο Κυριάκος Νικόλαος.**

**Από την Β΄ τάξη δημιουργήθηκαν άλλες 2 ομάδες, στις οποίες συμμετείχαν οι παρακάτω μαθητές:**

- Στην πρώτη ομάδα, με το όνομα FANTASTIC\_4, πήραν μέρος ο **Αναστασίου Ιωάννης, ο Παπαθεοδώρου Απόστολος, ο Σιδηρόπουλος Γεώργιος και ο Κουτούλας Παναγιώτης.**

- Στην δεύτερη ομάδα, με το όνομα ARTISTS\_BUSINESS, πήραν μέρος **η Μυρτσιώτη Αθανασία, η Παππά Ιωάννα και η Μπαγκρί Μαρία.**

Οι μαθητές, λαμβάνοντας υπόψη το σενάριο του διαγωνισμού, κλήθηκαν να διοικήσουν μια εικονική επιχείρηση παραγωγής δύο αγαθών. Σκοπός τους ήταν η όσο το δυνατόν καλύτερη διαχείριση της επιχείρησης, με μεγιστοποίηση των κερδών σε κάθε γύρο, αλλά και σε κάθε φάση, προκειμένου να ανεβούν στην κατάταξη της βαθμολογίας.

### **Διαδικασία**

Οι ομάδες διοικούσαν εικονικά την επιχείρησή τους, με τη βοήθεια του προσομοιωτή, χωρίς να γνωρίζουν εκ των προτέρων τα ακριβή αποτελέσματα. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός ενός Επιχειρηματικού Σχεδίου πριν από κάθε γύρο ήταν απαραίτητος, καθώς έδινε τη δυνατότητα στις ομάδες να διορθώσουν όποιες αποφάσεις δεν οδηγούσαν στους επιθυμητούς στόχους.

Σε κάθε φάση, οι ομάδες καλούνταν να σχεδιάσουν ένα Επιχειρηματικό Σχέδιο, λαμβάνοντας υπόψη το σενάριο και τις πληροφορίες του διαγωνισμού. Συγκεκριμένα, στο Επιχειρηματικό Σχέδιο έπρεπε να υπολογίσουν και να σχεδιάσουν τα βήματα της εταιρείας τους, σε όλους τους τομείς λειτουργίας, να πάρουν δηλαδή αποφάσεις χρηματοοικονομικές, μάρκετινγκ, ανθρώπινου δυναμικού, παραγωγής, κ.ά. Ο προσομοιωτής επεξεργαζόταν τα δεδομένα όλων των ομάδων και παρουσίαζε στο τέλος κάθε γύρου τα αποτελέσματα της κερδοφορίας τους.

### **Αποτελέσματα**

Από τις 4 ομάδες μόνο μία, η ομάδα της Β΄ τάξης με το όνομα ARTISTS\_BUSINESS, ολοκλήρωσε τη διαδικασία και έφτασε στα ημιτελικά, όπου, δυστυχώς, η έως τότε επιτυχεύουσα κερδοφορία δεν επέτρεψε τη συμμετοχή της στον Τελικό της Αθήνας. Ωστόσο, η προσπάθειά της θα ανταμειφτεί με ένα αναμνηστικό δίπλωμα από τους διοργανωτές.

Οι υπόλοιπες ομάδες, αν και δεν κατάφεραν να ολοκληρώσουν τη φάση των Ημιτελικών, παρουσίασαν ιδιαίτερα ικανοποιητικά αποτελέσματα κερδοφορίας, αφήνοντας πολλές ελπίδες για τις μελλοντικές συμμετοχές.

### **Συμπεράσματα**

Η διοίκηση της όποιας επιχείρησης αποτελεί ένα στοίχημα για τον επιχειρηματία και οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να το διαπιστώσουν αυτό στην πράξη. Η διαδικασία αυτή τους έκανε πιο «πλούσιους» σε εμπειρίες που πιθανόν να τους φανούν χρήσιμες στο άμεσο ή μακρινό μέλλον...

**ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ σε ΟΛΕΣ τις ΟΜΑΔΕΣ που ΣΥΜΜΕΤΕΙΧΑΝ στο #ΥΒΤ 2015-16, και στην Καθηγήτρια τους κ.Τσερτσενέ Ευαγγελία ΠΕ09**

**Από το  
ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΚΑΡΠΕΡΟΥ  
Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**