



Prowadzenie gry

Plan

Uczeń steruje grą za pomocą zakładki PLAN.

The screenshot shows the 'PLAN' tab in the JA Titan game. The interface includes a navigation menu with 'PLAN', 'REPORTS', 'ANALYSIS', and 'PRODUCT'. A character portrait is shown with a speech bubble: "This is the big leagues, Boss. Enter your plan below or click on the buttons to the right to get some advice from your staff." Below this is a table for planning:

Plan	Q0	Q 1	Projection
Unit Price	30.00	30.00 - +	Resources: \$81,756.00 Available Cash: \$31,756.00 Credit Line: \$50,000.00
Unit Production <small>Capacity: 1400 units</small>	1050	1050 - +	Expenses: \$25,757.13
Marketing <small>Decision Detail</small>	2800.00	2800.00 - +	Result: \$55,998.88
R & D <small>Decision Detail</small>	1050.00	1050.00 - +	Production Cost/Unit: \$18.17 Utilization: 75%
Capital Investment <small>Depreciation: \$2800</small>	2800.00	2800.00 - +	
Charitable Giving	26.00	26.00 - +	

A 'SUBMIT' button is located below the table. On the right, there is an 'ADVICE' panel with buttons for Unit Price, Unit Production, Marketing, R & D, Capital Investment, and Charitable Giving. A 'RANKING' sidebar on the left shows 'Lila Inc.' in 3rd place. The bottom of the window shows 'Copyright © 1999-2006, JA Worldwide, All Rights Reserved. JA Titan™ is a trademark of JA Worldwide. Help promote JA Titan.' and a 'BEST BUY' logo.

Tu podejmuje decyzje dotyczące ceny, wielkości produkcji, marketingu, nakładów na badania i rozwój, inwestycji i wydatków na działalność charytatywną.

Decydując o wydatkach marketingowych, może też określić ich przeznaczenie.

Może wybrać:

VIM Mass Mailing – mailing bezpośredni za pomocą poczty elektronicznej,

FlexiPaper Ads – reklamy na papierze Flexi,

SkyBoards Ads – reklama na billboardach ciągniętych przez samoloty,

Hologen Ads – reklama z wykorzystaniem hologenu.

W przypadku wydatków na badania i rozwój również może precyzować, na co zostaną przeznaczone pieniądze. Zostanie to omówione szerzej w zakładce PRODUKT.

Analizy

Ważną częścią gry jest dokonywanie analiz, które powinny poprzedzać podejmowanie decyzji. Analizę danych przeprowadza się w zakładce ANALIZY (ANALYSIS). Forma graficzna ułatwia pracę. Zachęcamy uczniów do korzystania z tych analiz.



Uczeń może zobaczyć i analizować wykresy dotyczące zdolności produkcyjnych i produkcji (Capacity & Production; przypominamy, że najlepiej wykorzystywać zdolności produkcyjne w 80% +/-5%). W kolejnej zakładce może porównać faktyczną sprzedaż i zamówienia (Sales & Orders), a w kolejnej cenę jednostkową i koszty (Price & Cost). Może też tworzyć własne wykresy (Custom Graphs), definiując, które zmienne chce zobrazować graficznie.

Wykresy mogą dotyczyć firmy (Company) lub całej branży (Industry).

Produkt

Sukces rynkowy w dużej mierze zależy od produktu. Warto w niego inwestować. Efekty wydatków na badania i rozwój nie zawsze pojawią się już w następnym kwartale. Udoskonalanie produktu to proces długotrwały i kosztowny, ale bardzo opłacalny w długim okresie. Decyzje, nad czym prowadzić prace badawcze, podejmuje się w zakładce PRODUKT (PRODUCT).



Uczeń może tu wybrać kolor (Select a color), zobaczyć, nad czym prowadzone są prace badawcze (Features), a także zwiększyć na niektóre z nich wysokość nakładów (Spent more on R&D).

Gdy naciśnie przycisk Szczegóły decyzji (DECISION DETAIL), będzie mógł wskazać, czego mają dotyczyć prace badawcze, a także zmienić wysokość przeznaczanych na nie sum.



Prace mogą być prowadzone nad:

- ▲ Cieniutką obudową (Wafer-Thin Case), która będzie zajmowała niewiele miejsca w domowym centrum rozrywki.
- ▲ Generatorem mocy (Fusion Power), który umożliwia korzystanie z hologeneratora, gdy nie ma prądu lub jesteśmy poza domem.
- ▲ Chipem Z (Z-chip), który zmieni standardowe oprogramowanie hologeneratora i umożliwi oglądanie najlepszych programów.
- ▲ Wizją zapachu (Smell-O-Vision), dzięki czemu będzie można poczuć zapach oglądanego obiektu.
- ▲ Wideokonferencjami (Video Conferencing) umożliwiającymi spotkania w holoprzestrzeni. Spotkania rodzinne od tej chwili nie będą już takie same.
- ▲ Modułem gier (Gaming Module) pozwalającym uruchamiać najnowsze gry w trzech wymiarach.
- ▲ Anteną satelitarną, za pomocą której ściąga się prezentacje hologeneratorowe z dowolnego zakątka ziemi.
- ▲ Pilotem (Remote Control) do zdalnego sterowania hologeneratorem z dowolnego pokoju w domu.
- ▲ Kamerą (Camera) służącą do dzielenia się holofilmami ze znajomymi i rodziną.
- ▲ Tytanową obudową, która ochroni hologenerator przed skutkami upadku, uderzenia, a nawet kopnięcia.