



## Web Marketplace Yönetim Simülatörü

Web Marketplace internet ortamında işleyen bir yönetim simülatörüdür. Marketplace Internet teknolojisiyle, 14 senedir sürekli geliştirilen yönetim modelinin birleşiminden oluşmaktadır.

Marketplace, sürekli değişkenlik gösteren, çetin rekabetin olduğu ve müşterilerin taleplerinin ve beklentilerinin sürekli artış gösterdiği bir pazaryerinde, firmanızı en ideal şartlarda yönetip rakiplerimize üstünlük sağlamanızı gerektiren, eğlenceli ve öğretici simülasyonlar dizisidir.

Simülasyon, katılımcıları sanal bir iş dünyasında girişimci olarak bir firma oluşturmalarını ve firmanın başarısı için stratejiler ve taktikler geliştirmelerini ve aynı zamanda diğer sanal firmalarla rekabet etmelerine olanak vermektedir.

Katılımcılar firmalarını birkaç karar dönemi süresince yönetirler. Her karar süresi bir yıl içerisindeki Çeyreğe karşılık gelmektedir. Örneğin: 4 çeyrek, bir Yıl olarak değerlendirilmektedir. Katılımcılar, ekipler halinde arka arkaya durum değerlendirmesi yaparak stratejilerinin geçerliliğini sınarlar ve gelecekte başarı elde edebilmek için sürekli rakibi ve pazar şartlarını göz önünde tutarak karar alırlar.

### Yaparak Öğrenmek

Katılımcılar takımlar halinde çalışarak, zaman baskısı altında ve çevrelerinden ve kendi kararlarından kaynaklanan belirsizliklerle mücadele ederek, en iyi ve en doğru kararları almaya gayret ederler. Ancak "en iyi ve en doğru karar" pazaryerinde sürekli değişmektedir. Katılımcılar sürekli performanslarını değerlendirdiklerinden ve değişkenler karşısında stratejilerini revize etmek zorunda olduklarından, iş idaresi konseptlerini ve iş dünyasında başarı için gereken ideal düşünme şeklini içselleştirirler.

Sanal iş ortamı rekabetçi ruhu kamçılar. Rekabet ve çekişme bulaşıcıdır. Daha da önemlisi öğrenmeyi körükler ve kişilerin başarı isteği onları daha eda araştırmacı kılar. Amaç dostane bir ortamda diğer katılımcılara üstünlük sağlamaktır. Diğerlerine üstünlük sağlama dürtüsü sonucunda öğrenme kendiliğinden gelişmektedir.

### Öğrenme Stratejisi

Katılımcılar birer girişimci olarak bir işi kurarlar ve sahfa sahfa geliştirirler. Katılımcılar işlerinin yaşam döngüsü çerçevesinde kararlarını alırken her sahfa yeni karar ve yönetim becerisi gerektiren unsurlar programlarda katılımcıların karşısına çıkmakta ve böylece her aşamada yeni bir konuya hakim olma ve öğrenilenlerle yeni kavramların birbirleriyle nasıl etkileşim sağladığı daha açık anlaşılmaktadır.

Çalışmalar süresince, stratejik planlama, müşteri değeri oluşturma, bütçeleme ve kar analizi gibi önemli aktiviteler tekrarlanmaktadır. Bu tür kavram ve uygulamaları sürekli tekrarlamak suretiyle katılımcıların bu konulara hakim olmaları en iyi şekilde sağlanmaktadır.

İş idaresinin tüm karmaşıklığını birden katılımcılara sunmaktansa aşama aşama ve zor kavramları sık tekrarlarla sunmak katılımcıların öğrenme isteğini ve düzeyini arttırmaktadır.

## **Büyük Resme Odaklanma**

Marketplace'te katılımcılar iş idaresinin temel fonksiyonları ve birimler arası etkileşimlerle yoğun olarak çalışmaktadır. Finansın, pazarlamaya etkisi, üretimin insan kaynaklarına etkisi, satışın idareye etkisi vs. gibi birimler arası sıkça yaşanan etkileşimler ekiplerin başatmeleri gereken diğer kompleks kararlardır. Simülasyon ilerledikçe katılımcıların birimler arası süreçlerin önemini anlama düzeyleri katlanarak artmaktadır.

## **Kolay kurulabilme özelliği**

Web ortamında ki Marketplace, yükleme, bağlantı veya diskette ihtiyaç duymaz. Marketplace uygulama merkezi eğitmenin direktifleri doğrultusunda oyunları kurar ve bundan sonra oyunların tüm uygulama aşamalarını merkezden idare edilir.

Katılımcılar internette bağlantılı herhangi bir bilgisayardan şifrelerini kullanarak oyunlarına bağlanabilirler ve gerekli kararları almaya başlarlar. Marketplace'in diğer simülasyonlara kıyasla en önemli özelliği, eğitmenlere kurulum külfetinden kurtarmakta ve böylece eğitmenler eğitime odaklanabilmektedirler.

## **Kullanım Kolaylığı**

Marketplace görünüm ve ikonların yerleşimi bakımından son derece "user friendly" dir. Karar verme aşamaları sırayla gitmektedir, bu da kullanıcının ne zaman ne karar vermesi gerektiğini kolaylaştırmaktadır. Katılımcılar için gereken tüm bilgiler ekranda karşılındadır.

## **Katılımcıların ilerleyişinin takibi**

Marketplace'de eğitmen, katılımcıların "karar ortamlarını" sürekli görebilmekte ve ilerleyişi takip edebilmektedir. Eğitmen, her öğrencinin ne derece katılımcı olduğunu, nasıl kararlar aldığını görmekle beraber ekiplerin sonuçlarını da anında değerlendirme imkanına sahiptir.

Marketplace, çok kapsamlı raporlar oluşturabilme özelliğindedir. Bu raporlar ve grafikler katılımcıların zorluk çektikleri alanların tespitinde çok yararlı olmakta bu da eğitmenin hangi konulara ağırlık vermesi gerektiğini açıkça ortaya koymaktadır.

## **Balanced Scorecard - Performans Ölçüm karnesi**

Marketplace katılımcıların performanslarını otomatik olarak değerlendirmekte ve kıyaslama yapabilmek için kolay bir formatta sunmaktadır.

Değerlendirme:

- Talep yaratma becerileri
- Kar
- Müşterilerin beklentilerini ne düzeyde karşılandığı
- İleriye dönük yatırım
- Öz kaynakların kullanımı

- Çalışanların motivasyonu
- Yatırımcılara değer yaratma

Balance Scorecard bir ekibin güçlü ve zayıf yanlarını kolayca tespit etmede yardımcı ve ekiplerin performanslarını kıyaslamada yararlı bir araçtır

## Lisan

Orta düzey İngilizce simülasyonlar için yeterlidir. Eğitim aktarımları Türkçe'dir.

## Katılımcı Profili

İyi düzeyde İngilizce bilen ve iş idaresinde söz sahibi olan tüm yetkililer Marketplace oyunlarını oynayabilirler. Özellikle orta ve üst düzey yöneticilerin, yeni bilgiler öğrenmeleri ve bildikleri konuları pekiştirmeleri bakımından marketplace oyunları son derece yararlıdır.

İş idaresinde söz sahibi, orta ve üst düzey katılımcıların ilgisini en çok çeken program Integrated Business Management veya Venture Strategy programları olmaktadır. Daha ileri düzeydeyse Strategic Corporate Management programı önerilmektedir. Minimum 3 gün gerektiren bu simülasyon için katılımcı profili genel olarak firmaların karar alma seviyesindeki yetkililerden oluşmaktadır.

## Uygulama Yöntemleri

3 günlük (program zorluğuna bağlı olarak gün sayısı belirlenmektedir) sınıf eğitimi olarak uygulanmaktadır. İdeal sınıf 4 er'li 4 gruptan oluşmaktadır. Ancak, istenilmesi durumunda 32 katılımcıyıda uygulama yapılabilmektedir.

## Alt Yapı

Marketplace programları internet'te bağlanılabilen ve printer olan her ortamda kolayca gerçekleştirilmektedir. Her üç Katılımcı için bir bilgisayar olması yeterlidir. Kararlar bir bilgisayardan girilerek değerlendirilmektedir.

## Programlar

Marketplace çeşitli düzeylerdeki yöneticilere farklı konulara odaklanan simülasyonlar sunmaktadır.

## Marketplace'in Tarihçesi

Ernest R. Cadotte Ph.D. Marketplace'in yaratıcısıdır. Kendisi University of Tennessee'de Pazarlama Profesörüdür. The Marketplace projesi 15 yıl önce bir deneme çalışması olarak başladı ve manuel ortamda oynandı. Marketplace'in 6. versiyonu, çeşitli alanlardan (yönetim, felsefe, pedagoji, matematik, işletme, özel sektör) uzmanların katkısıyla oluşturuldu. Şu anda yaklaşık 24 ülkede 3 farklı dilde oynanan marketplace programları bu güne kadar geliştirilen iş idaresi simülasyonlarının en kapsamlılarıdır.