

WHO IS DEVELOPING THE COFFE "ENTERPRISE SIMULATION"? KTO PRZYGOTOWUJE GRĘ "PRZEDSIĘBIORSTWO SYMULACYJNE"?

The research and development of the COFFE outputs is being carried out by a group of 6 experts in Lifelong Learning, which are:

- Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie, Lead Partner, Poland, www.wsei.lublin.pl
- Centrul pentru Promovsrea Invatari Permanente, Romania, www.cpip.ro
- RCI – Research and Consultancy Institute Ltd, Cyprus, www.rci.com.cy
- Cambra Oficial de Comerç I Indústria de Terrassa, Spain, www.cambraterrassa.es
- Polska Fundacja Ośrodków Wspomagania Rozwoju Gospodarczego "OIC POLAND" w Lublinie, Poland, www.oic.lublin.pl
- GEA College – Fakulteta za podjetništvo, Slovenia, www.gea-college.si

Projekt jest realizowany w ramach programu „Uczenie się przez całe życie” przez 6 instytucji z różnych krajów. Są to:

- Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie, Polska – Lider Projektu www.wsei.lublin.pl
- Centrul pentru Promovsrea Invatari Permanente, Rumunia, www.cpip.ro
- RCI – Research and Consultancy Institute Ltd, Cypr, www.rci.com.cy
- Cambra Oficial de Comerç I Indústria de Terrassa, Hiszpania, www.cambraterrassa.es
- Polska Fundacja Ośrodków Wspomagania Rozwoju Gospodarczego "OIC POLAND" w Lublinie, Polska, www.oic.lublin.pl
- GEA College – Fakulteta za podjetništvo, Słowenia, www.gea-college.si

The game will be open also after the finish of the COFFE project. Partners of the project will be moderators in their own country. So, contact them, play the game, have fun and gain new knowledge!

Gra będzie dostępna także po zakończeniu realizacji projektu COFFE. Partnerzy biorący udział w realizacji projektu będą pełnić funkcje moderatorów gry w swoich krajach. Skontaktuj się z organizacją, która działa w Twoim kraju jeśli chcesz się pobawić i zdobyć nowe umiejętności!

This project has been funded with the support from the European Commission (agreement no 2013-1-PL1-LEO05-37816). This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

Projekt jest realizowany przy wsparciu Komisji Europejskiej (umowa numer 2013-1-PL1-LEO05-37816). Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora, Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Coordinator:

Partners:



ENTERPRISE SIMULATION SYMULACJA PRZEDSIĘBIORSTWA

Do you ever wonder how the company operates?
**Czy zastanawiałeś/
zastanawiałaś się kiedyś w
jaki sposób funkcjonują
firmy?**

Do you ever wonder what are the key managerial competences?
**Czy zastanawiałeś/
zastanawiałaś się kiedyś
jakie są najważniejsze
kompetencje kierownicze?**

Do you ever wonder what makes a successful entrepreneur?
**Czy zastanawiałeś/
zastanawiałaś się kiedyś co
sprawia, że przedsiębiorcy
odnoszą sukces?**

If the answer is YES, then we have an answer for you.

Try our online game and find out!



Jeśli TAK, mamy dla Ciebie propozycję!

Zagraj w naszą grę i poznaj odpowiedzi na Twoje pytania.

<http://coffe-enterprise.wsei.lublin.pl/>

[COFFE-Enterprise-simulation/615027655228109](https://www.facebook.com/COFFE-Enterprise-simulation/615027655228109)



COFFE – Competences of future: a 23 months initiative that started in October 2013, funded by the Lifelong Learning Programme, under Leonardo da Vinci action and coordinated by Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (University of Economics and Innovation in Lublin). COFFE project proposes transferring and modernizing an on-line tool “Simulation Enterprise” based during Polish national Project “Key Competence School” (2008-2012), supported from Human Capital Operational Programme to “Enterprise Simulation”, dedicated to vocational school students which enables users to run virtual enterprise producing mobile phones and manage it an environment reflecting real economic conditions. The game is concentrated on developing entrepreneurial skills and encouraging users to run in the future own business. Pilot testing was done in all partner countries: Poland, Romania, Cyprus, Spain and Slovenia.

COFFE – Competences of future: 23-miesięczny projekt, koordynowany przez Wyższą Szkołę Ekonomii i Innowacji w Lublinie, którego realizacja została rozpoczęta w październiku 2013 r. dzięki wsparciu z programu Leonardo do Vinci (w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”). Głównym celem projektu jest modernizacja i transfer gry online „Przedsiębiorstwo Symulacyjne”, która została opracowana na potrzeby realizacji polskiego projektu „Szkoła Kluczowych Kompetencji (2008-2012) –współfinansowanego ze środków POKL. Gra „Przedsiębiorstwo Symulacyjne” jest przeznaczona dla uczniów szkół zawodowych. Gracze wcielają się w rolę przedsiębiorców prowadzących firmę produkującą telefony komórkowe, zaś celem gry jest utrzymanie i rozwój działalności firmy w warunkach zbliżonych do prawdziwych warunków na rynku. Uczestnictwo w grze pomaga młodym ludziom rozwijać umiejętności z zakresu przedsiębiorczości, pozwala także na sprawdzenie tych umiejętności, co może stanowić zachętę do założenia własnej firmy w przyszłości. Pilotażowe testowanie gry zostało przeprowadzone w krajach partnerskich, biorących udział w projekcie: Polsce, Rumunii, Cyprze, Hiszpanii oraz Słowenii.

? **Who is it aimed at? Do kogo jest skierowany projekt?**

COFFE project will cause an increase of entrepreneurial attitudes amongst young people (mainly vocational school students, secondary school students) and other interested in development their entrepreneurial skills, increase their knowledge from macro-economy as well as popularize using modern training methods (e-learning and simulation games) which are recently becoming more attractive and effective. Of course as well for the teachers and trainers who will use the tool in everyday work.

Projekt COFFE przyczyni się do rozwoju postaw przedsiębiorczych wśród młodych ludzi (głównie uczniów szkół zawodowych i liceów). Projekt będzie także bardzo przydatny dla wszystkich tych, którzy są zainteresowani rozwojem swoich umiejętności z zakresu przedsiębiorczości, poszerzaniem wiedzy z dziedziny makro-ekonomii, a także popularyzowaniem wykorzystania nowoczesnych metod szkoleniowych (e-learningu, gier symulacyjnych), które ostatnio stają się coraz bardziej popularne. Projekt będzie również bardzo pomocny dla nauczycieli i trenerów, którzy będą wykorzystywać grę w swojej codziennej pracy.

? **What are the expected outcomes? Jakie są oczekiwane rezultaty?**

- Develop on-line simulation game
 - Develop tool settings which reflect economical conditions of partner countries
 - Use modern technologies to make the training process as attractive as possible
 - Promote entrepreneurship, innovativeness and self-employment
- All outcomes will be made available in English, Polish, Romanian, Greek, Spanish and Slovenian language.

- opracowanie gry symulacyjnej dostępnej online
 - opracowanie zestawu narzędzi odzwierciedlających warunki ekonomiczne w krajach partnerskich
 - wykorzystanie nowoczesnych technologii do uatrakcyjnienia nauczania
 - promowanie przedsiębiorczości, innowacyjności i samozatrudnienia
- Wszystkie opracowane w projekcie rezultaty będą dostępne w następujących językach: angielskim, polskim, rumuńskim, greckim, hiszpańskim oraz słoweńskim

Participants will gain entrepreneurship knowledge and develop competences from area such as:

- Finance
- Marketing
- Investment
- Logistics
- Human resources
- Decision making
- Strategy
- IT
- Foreign languages
- Teamwork

Users will train:

- Analytical and logical thinking
- Associating facts and making decisions based on delivered data
- Planning and implementing settled goals
- Creativity
- Innovativeness
- Using modern technologies and internet to storage
- Create and exchange information, work in team,...

Gracze biorący udział w grze, uzyskają wiedzę i kompetencje z następujących obszarów:

- Finanse
- Marketing
- Inwestycje
- Logistyka
- Zasoby Ludzkie
- Podejmowanie decyzji
- Strategia
- IT
- Języki obce
- Praca w zespole

Gracze będą mieli także okazję ćwiczyć następujące umiejętności:

- Logiczne i analityczne myślenie
- Analizowanie faktów i podejmowanie decyzji w oparciu o uzyskane dane
- Planowanie i wdrażanie wyznaczonych celów
- Kreatywność
- Innowacyjność
- Wykorzystywanie nowoczesnych technologii i Internetu
- Przygotowywanie i wymiana informacji
- Praca w zespole

