

Polska ekipa - druga na świecie

Final konkursu Global Management Challenge

Po raz pierwszy w naszym kraju rozegrany został światowy finał konkursu Global Management Challenge. Reprezentacja Polski - drużyna GroM - zajęła drugie miejsce, dystansując po drodze siedemnaście zagranicznych zespołów i ustępując jedynie drużynie z Chin.

W maju br. w Warszawie zakończyła się światowa edycja konkursu Global Management Challenge - Euromanager 2005 (GMC). Konkurs ma formę symulacji biznesowej, w której od ćwierć wieku zmagają się drużyny z kilkunastu krajów. To największe międzynarodowe przedsięwzięcie oparte na symulacjach biznesowych, w którym uczestniczyło już ponad 370 tysięcy osób na całym świecie. Idea konkursu narodziła się 26 lat temu w Portugalii w firmie SDG, która stworzyła zaawansowaną grę strategiczną z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem, współpracując przy jej opracowaniu z profesorami szkoły biznesu Strathclyde University z Wielkiej Brytanii.

Międzynarodowe narzędzie szkoleniowe

Organizatorem polskiej, szóstej już edycji konkursu jest BIGRAM Personnel Consulting. Konkurs rozgrywany w latach 2000-2005 w naszym kraju pod nazwą Euromanager Poland od tego roku nosi nazwę Global Management Challenge jako ujednolicony międzyna-

rodowy projekt. W ponad dwudziestu państwach od 2006 roku będzie organizowany pod wspólną nazwą oraz wspólnym logo. Konkurs uważany jest przez wiele firm za ciekawe narzędzie szkoleniowe. Zgodnie z ideą nauki poprzez praktykę służy weryfikacji i poszerzaniu wiedzy z zakresu zarządzania całym przedsiębiorstwem. Celem konkursu jest również promocja uczestniczących osób oraz firm, które nie boją się nowych koncepcji w procesie rozwoju kadry menedżerskiej.

Co roku w państwach, których przedstawiciele biorą udział w konkursie, odbywają się równoległe lokalne jego edycje. Wyłoniona zwycięska drużyna reprezentuje swój kraj podczas Światowych Finałów. Międzynarodowe rozgrywki są najważniejszym wydarzeniem każdej edycji konkursu. Do tej pory rywalizujące ze sobą drużyny spotykały się w Lizbonie, Paryżu, Makao i na Maderze. Tym razem - w maju br. najlepsi reprezentanci z 19 państw przyjechali do Warszawy. O tytuł najlepszego „wirtualnego zarządcy” 2005 roku walczyły: Belgia, Boliwia, Brazy-

lia, Chiny, Czechy, Francja, Grecja, Hiszpania, Hongkong, Indie, Makao, Meksyk, Niemcy, Polska, Portugalia, Rumunia, Singapur, Słowacja, Włochy.

W reprezentacjach biorących udział w finałach nie zabrakło studentów uczelni wyższych, studentów MBA, menedżerów oraz pracowników naukowych. Dla przykładu drużyna z Niemiec składała się z menedżerów firmy Festo. Kierownikiem zespołu z Indii był dyrektor zarządzający Suzuki Maruti India. Polską reprezentację stanowili absolwenci wspierani przez firmę Microsoft, obecnie pracownicy, m.in. Banku Millennium i Instytutu Fizyki PAN.

Zwycięzcy konkursu

W półfinałowych rozgrywkach, które odbyły się w Sali Notowań Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, wyłoniono osiem zespołów. Jedynym kryterium oceny efektywności zarządzania zespołów była wartość akcji przedsiębiorstw uzyskana na wirtualnej giełdzie. Do finału awansowały ekipy z takich krajów, jak: Brazylia, Belgia, Chiny, Hiszpania, Niemcy, Portugalia, Włochy oraz Polska. Ostateczna rywalizacja rozegrała się w warszawskim hotelu Polonia Palace. Wyniki ogłoszono podczas uroczystej kolacji w Galerii Porczyńskich. Pierwsze miejsce zajęła drużyna z Chin, drugie - Polski, trzecie - Hiszpanii.

Zwycięski zespół GMC 2005 z Chin osiągnął wartość akcji swojego przedsiębiorstwa na wirtualnym rynku na poziomie 2,107 euro. Drużyny z tego właśnie kraju od lat już wzbudzają respekt w trakcie światowych rozgrywek. Okazuje się bowiem, że to do nich należy najwięcej zwycięstw w historii konkursu. Chińska ekipa składała się z pięciu absolwentów studiów MBA, obecnie konsultantów firmy doradztwa strategicznego Beijing Riskcontrol Management & Consulting Co. Ltd (zobacz zdjęcie obok). Z kolei reprezentacja Polski - zespół GRoM - to: Robert Zawitkowski, Łukasz Zawitkowski, Marcin Dębski, Łukasz Michałowski (zobacz zdjęcie na str. 91). Polska drużyna powtórzyła ubiegłoroczny sukces naszych studentów, którzy w światowych finałach w Lizbonie zajęli pierwsze miejsce.

Zasady gry

W konkursie biorą udział 3-5-osobowe zespoły złożone przede wszystkim z pracowników firm działających w różnych branżach, a także najlepszych studentów szkół ekonomicznych

i technicznych z całego kraju. Celem gry jest poprowadzenie wirtualnej firmy w symulowanej rzeczywistości rynkowej tak, by osiągnęła ona jak najwyższą wartość akcji. Jest to jedyne kryterium konkursu. Po zarejestrowaniu u organizatora każda drużyna otrzymuje podręcznik zawierający szczegółowe zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa. Dodatkowo przed każdym etapem drużyny zapoznają się z historią wirtualnej firmy, która obejmuje pięć ostatnich kwartałów finansowych. Zadaniem zespołu jest opracowanie i wdrożenie własnej strategii. Podstawą są cyklicznie otrzymywane informacje zawierające szczegółowy opis potencjału przedsiębiorstwa oraz warunków otoczenia rynkowego.

Gra jest interaktywna - to ważna zaleta symulacji. Uzależnia wyniki danej firmy nie tylko od trafnych decyzji wewnętrznych, ale również od umiejętności przewidywania zachowań innych wirtualnych firm, czyli innych graczy. W każdym etapie gry zespoły zostają podzielone na tzw. miniryunki, wewnątrz których

prowadzona jest bezpośrednia konkurencja. Konkurs porównywany jest do gry w szachy - skuteczność działania jest uzależniona od umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika.

Oprogramowanie uwzględnia obecność nieprzewidywalnych czynników, które wpływają na globalny rynek i światowe zasoby. Mogą to być kryzysy polityczne, katastrofy i utraty transportu, ludzi, produktów czy wirusy komputerowe. Uczestnicy gry muszą zatem zmierzyć się z taką dziedziną, jak zarządzanie w sytuacji kryzysowej: przewidują elementy zagrożenia, aby zminimalizować jego negatywne skutki dla firmy.

Wirtualna firma prowadzi działalność na rynku Unii Europejskiej oraz w obszarze krajów NAFTA. Stosuje zarówno tradycyjne formy sprzedaży, jak też e-commerce (handel elektroniczny). Gra wymaga decyzji i ustaleń zarówno na poziomie strategicznym oraz operacyjnym obejmującym wszystkie obszary funkcjonowania firmy:

- analiza kondycji finansowej (pełne sprawozdanie finansowe, monitorowanie rentowności, kontrola zadłużenia, wysokość dywidend itp.),
- planowanie produkcji (wielkość i asortyment produkcji, środki produkcji itp.),
- marketing (ceny, promocja, nakłady na reklamę itp.),
- kontrola jakości (m.in. modyfikacja produktów),
- sprzedaż (regiony geograficzne sprzedaży, kanały dystrybucji itp.),
- logistyka (gospodarka zapasami, wybór środków transportu itp.),
- zarządzanie kadrami (m.in. rekrutacja, zwalnianie, szkolenie, motywowanie, wynagradzanie w systemie pensji i prowizji),



Zwycięska ekipa z Chin: (od prawej) Ren Jijun, Liu Bin, Liu Xiangdong, Shi Dong i Guo Ying (przy mikrofonie).

• zarządzanie w sytuacji kryzysowej.

Poszczególne drużyny wpisują podjęte ustalenia do specjalnych „arkuszy decyzyjnych”, które są zamieszczone na stronie internetowej organizatora konkursu. Wcześniej każdy zakwalifikowany zespół otrzymuje swój kod dostępu do swojego arkusza. Dzięki temu komunikacja z uczestnikami konkursu i między nimi odbywa się drogą elektroniczną. Nie jest też potrzebny stały osobisty kontakt z organizatorem. Członkowie zespołów biorących udział w grze sami ustalają terminy spotkań tak, aby nie kolidowały one z codziennymi obowiązkami.

Nauka na dziś, szansa na przyszłość

Udział w konkursie pozwala rozszerzyć horyzonty zarówno studentom, jak i osobom z ogromnym doświadczeniem biznesowym - zwracali na to uwagę polscy uczestnicy konkursu.

- Euromanager to bardzo rozbudowany i zaawansowany symulator - wymarzone studium przypadku, które daje prawie nieograniczone możliwości nauki poprzez praktykę, a zatem - rozwoju - mówił podczas odbierania dyplomu Robert Zawitkowski, szef zwycięskiej polskiej drużyny. - Dla studentów stanowi szansę na zasmakowanie roli dyrektorów, prezesów, właścicieli firm. Osobom z doświadczeniem biznesowym daje niepowtarzalną szansę wypróbowania skuteczności wielu strategii i posunięć, które znajdują odzwierciedlenie w realnym świecie. Natomiast wszystkim uczy tego, co w realnym świecie jest niezbędne: współpracy, podejmowania szybkich i trafnych decyzji, wrażliwości ekonomicznej oraz otwartości na różne pomysły, współdziałania w grupie i dochodzenia do kompromisu.



Ekipa polska: (od prawej) Robert Zawitkowski (przy mikrofonie), Łukasz Michalowski, Łukasz Zawitkowski i Marcin Dębski.

- Udział w tym konkursie był w całości był to uczestnicy pro-
jednym z ciekawszych doświad-
czeń w naszym dotychczasowym
życiu zawodowym - podkreślała w
imienu swojej drużyny Adriana
Krajewska, przedstawicielka firmy
Winkowski Sp. z o.o. - Dopiero z
perspektywy czasu możemy ocenić
efektywność tego narzędzia
szkoleniowego. Największym
wyzwaniem była praca w zespole,
gdzie było kilka, czasem bardzo
różnych zdań. Często musieliśmy
dokonywać trudnych wyborów
co do priorytetowych działań na
rynku, a w efekcie wypracować
wspólną strategię
przedsiębiorstwa. W związku
z tym, że jesteśmy pracownikami
jednego działu, nie mieliśmy pro-
blemów z pogodzeniem pracy
z konkursem. Każdy z nas, po sa-
modzielnej analizie wyników,
wnosił propozycje rozwiązań i po
kilku godzinnych dyskusjach po-
dejmowaliśmy ostateczną decyzję.

Michał Kierzkowski z Banku Millennium wyjaśniał, że przygotowania do konkursu rozpoczęły się w styczniu, wtedy ustalono skład drużyny. Okazało się, że

gramu rozwoju kompetencji mene-
dżerskich „People Grow!” w Ban-
ku Millennium, w tym dwie
osoby, które właśnie miały objąć
swoje pierwsze kierownicze stano-
wiska. Właściwe przygotowania
rozpoczęły się od opracowania ar-
kuszy kalkulacyjnych.

- Później, w trakcie symulacji,
na bieżąco wymienialiśmy się wie-

dzą, dyskutując i szukając optymalnych wariantów w zakresie rentowności, ryzyka i opcji wzrostu - powiedział Michał Kierzkowski. - W półfinale spotkaliśmy przyszłych triumfatorów, z których jeden zresztą w trakcie trwania konkursu został przyjęty do Banku Millennium i także do programu People Grow! Udział w Euromanagerze dał mi wiele satysfakcji, pozwolił nawiązać nowe znajomości, wreszcie wpłynął na mój bardziej kompleksowy i wnikliwy sposób patrzenia na przedsiębiorstwo. Wiedzę zdobytą w symulacji wykorzystuję na co dzień, pracując w ramach kolejnej rotacji

w departamencie decyzji kredytowych, wydziale przedsiębiorstw. Jest też druga strona medalu: wiedzę zdobywaną w departamencie mam nadzieję użyć jeszcze kiedyś w... kolejnej edycji Euromanagera.

Do zobaczenia w Makao!

Już trwają przygotowania do kolejnej, siódmej edycji konkursu Euromanager - Global Management Challenge 2006. Światowa finałowa rozgrywka odbędzie się w kwietniu przyszłego roku w Makao. Zalety udziału w konkursie wydają się bezcenne - każdy uczestnik gry może dzięki symulacji biznesowej sprawdzić swoją

wiedzę i umiejętności w dziedzinie zarządzania przedsiębiorstwem. Zgłoszone zespoły otrzymają pod ręką oraz dane historyczne (raporty finansowe) firmy, którą będą wirtualnie zarządzać. Jasne i jedyne kryterium zwycięstwa mierzonego zdobyciem najwyższej wartości akcji zarządzanego przedsiębiorstwa, z pewnością podgrzewa atmosferę. Jednak przede wszystkim w grze chodzi o naukę podejmowania różnego rodzaju decyzji - tych, które dotyczą bieżących działań firmy, i tych związanych z realizacją długoterminowej strategii biznesowej.

Halina Guryn