

eTRADE

dr Marian Krupa



SCENARIUSZ gry:

W dobie globalizacji i rynków elektronicznych działalność handlowa nie ma granic. Nie mniej jednak, nie każda e-inwestycja i nie każdy segment e-ryнку jest opłacalny. Pozostaje zawsze dylemat w jakim zakresie wdrożyć strategię koncentracji, a na ile dywersyfikacji. Niezależnie od modelu gospodarki, wykorzystywanych narzędzi, czy też technologii odwieczne dylematy dotyczące decyzji biznesowych w zakresie inwestowania pozostają identyczne.

ZASADY gry:

1. CEL gry: maksymalne pomnożenie kapitału. **Kapitał początkowy = \$1 000 000.**
2. Decyzje strategiczne obejmują: 1) Jaka część dostępnego kapitału będzie przeznaczona na e-inwestycje a jaka na e-marketing a jaka na depozyt bankowy? 2) W ramach przeznaczonego kapitału na e-inwestycje jak część ma być przeznaczona na działalność w poszczególnych e-sektorach? 3) Na jakich rynkach chcemy prowadzić działalność e-gospodarczą?
3. Suma inwestycji i wydatków marketingowych oraz depozytów bankowych nie może przekraczać dostępnego kapitału na dany okres decyzyjny.
4. Nie ma konieczności inwestowania we wszystkich sektorach i na wszystkich kontynentach (rynkach elektronicznych). Decyzje należy podejmować z uwzględnieniem przyjętej strategii, sytuacji popytowej (prognoz) oraz czynnika ryzyka.
5. **Prognoza rynkowa nie uwzględnia wsk. ryzyka** (patrz załączona tabela).
6. Marketing jest koniecznym i nierozłącznym elementem każdej działalności gospodarczej. **W grze strategicznej wydatki marketingowe na poziomie zerowym prowadzą do zerowego poziomu przychodów (sprzedaży)!**
7. Wydatki marketingowe podlegają kumulacji (w okresie 3 lat) co umożliwia inwestowanie w renomę / markę firmy na wybranym rynku w okresie kilkuletnim.
8. **Depozyty gotówkowe** w banku generują dodatkowe przychody (sprawdź tabelę oprocentowania depozytów) oraz bezpiecznie chronią kapitał przed jego utratą!
9. **Koszty administracyjne** są kosztami stałymi, tj. nie są zależne od wielkości sprzedaży. Jednakże wzrastają one o tzw. wskaźnik inflacji oraz stały dla każdej firmy, zaplanowany wskaźnik wzrostu jej wielkości (sprawdź tabelę).
10. W grze występują również „**koszty pozostałe**”. Są to: 1) **koszty zmienne** zależne od wielkości obrotów uzyskanych w roku poprzednim oraz 2) tzw. **koszty transferu** – wycofanie kapitału z wcześniej wybranego rynku (różnica poziomów inwestycji).

DANE EKONOMICZNE:

	2000	2001	2002	2003	2004	2005
STOPA PROCENTOWA	25%	15%	10%	5%	4%	3%
KOSZTY ADMINISTR.	400 000	500 000	700 000	800 000	1 000 000	2 000 000

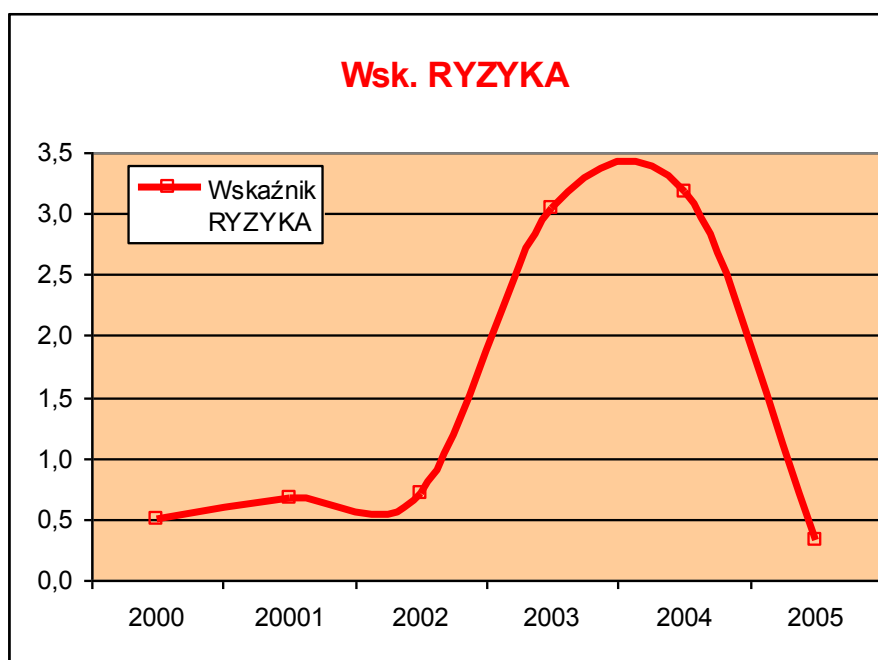
WSKAŹNIK KOSZTÓW ZMIENNYCH

Wsk. kosztów zmiennych:	20%	25%	30%	35%	40%	45%
-------------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

CZYNNIK RYZYKA

rok	2000	20001	2002	2003	2004	2005
EUROPA	0	0	0	1,2	2	0
AZJA	0	0	1,2	1,6	2	0
AMERYKA Płn.	0	0	0	2,4	3	0
AMERYKA Płd.	0	0	0	5	5	0
AFRYKA	3	4	3	5	3	2
AUSTRALIA	0	0	0	3	4	0
wartość średnia:	0,5	0,7	0,7	3,0	3,2	0,3

legenda:	punkty	poziom
bardzo wysoki	5	90%
wysoki	4	60%
średni	3	30%
niski	2	20%
bardzo niski	1	10%
brak	0	0%



 PROGNOZY

