

**SYMULACJA CELEMI**  
**APPLES & ORANGES™**  
**FINANSE DLA NIE FINANSISTÓW**

# REZULTATY WARSZTATU – PERSPEKTYWA UCZESTNIKA

Po zakończeniu programu uczestnicy

- Rozwiną myślenie biznesowe i przedsiębiorczość
- Poznają, jakie czynniki wpływają na kreowanie wartości w firmie
- Dostrzegą, jak ich codzienne decyzje wpływają na organizację strategicznie i finansowo
- Uświadomią sobie potencjał możliwych zmian i rozwoju – jak niewielkie zmiany w operacjach mogą znacząco wzmocnić wyniki biznesowe
- Zobaczą, w jaki sposób ich biznes generuje zyski dzisiaj – i w jaki sposób będzie musiał generować zyski w przyszłości a to utoruje drogę zdrowym decyzjom biznesowym w przyszłości.

# APPLES & ORANGES™ - PROGRAM (1 DZIEŃ)

## Wasza własna organizacja:

- Jakie stoją przed Wami wyzwania?

## Symulacja

- "Od przeciętności do doskonałości w 3 lata"

## Rok 1: Koncentracja na kapitale pracującym – „zrobić więcej, potrzebując mniej”

- Redukcja zapasów przy zwiększeniu dostępności
- Ograniczenie kapitału zatrudnionego o 50%
- Zwrot z kapitału własnego o 300% (z 5% do 14%)

## Rok 2: Poszukiwanie strategii wzrostu

- Konkurencja się zaostrza
- Spadek cen
- Potrzeba inwestycji i obawy o cash flow

## Rok 3: Zbudowanie bazy klientów dla trwałej zyskowności krótko i długoterminowej - Konkurencja pomiędzy zespołami!

- Wolumen – Czy możemy zwiększyć nasz biznes dzięki klientowi X?
- Lojalność – Czy wciąż będą od nas kupowali...?
- Wartość wizerunku – Czy przyciągną innych klientów...?
- Wrażliwość cenowa – Czy musimy zaproponować niższe ceny?
- Terminy płatności – Czy będziemy zmuszeni finansować naszych klientów? Jak długo? Jak bardzo?

## Następne kroki – co dalej?

- Połączenie z obszarem własnej odpowiedzialności:
- Ocena działań i rezultatów własnej organizacji. Podobieństwa i różnice z modelem przedstawionym w grze

## Wnioski i omówienie

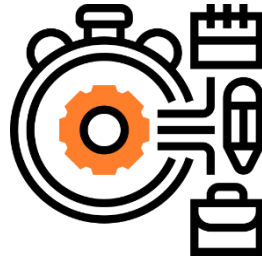
- Co możecie zrobić jako organizacja? W jaki sposób można zrobić coś wartościowego?

# WARUNKI ORGANIZACYJNE



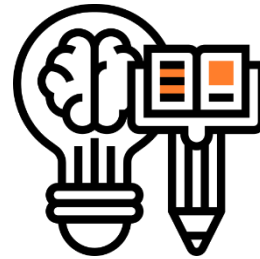
## GRUPA DOCELOWA

Pracownicy operacyjni,  
jak również personel  
kierowniczy  
(różnych szczebli)



## CZAS TRWANIA

Od 1 do 1,5 dnia



## MATERIAŁY

W skład licencjonowanych  
materiałów szkoleniowych  
wchodzi: zestaw plansz  
(z pełnym wyposażeniem)  
do przeprowadzenia gry



## LICZBA UCZESTNIKÓW

W zasadzie brak  
ograniczeń  
Typowy program:  
20 – 24 uczestników  
w 5 – 6 grupach