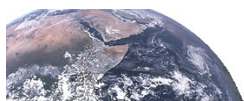


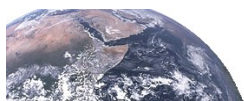


MANUAL DE
INSTRUCȚIUNI
PENTRU
TUTOR



SUMAR

Introducere	3
MENIUL de Gestione.....	4
1. Elaborarea DATELOR simulării	4
a. Temporizator	4
b. Elaborare	5
2. Resetarea DATELOR simulării	6
3. Definirea câtorva opțiuni de vizualizat	7
4. Gestionarea parolelor de acces ale PLAYERS.....	9



INTRODUCERE

World of Management pune la dispoziție n. 11 CONT:

- N. 1 ACCOUN TTUTOR cu funcții de administrator
- N. 10 ACCOUNT PLAYERS, cărora le este atribuită o SOCIETATE VIRTUALĂ specifică.

TUTOR utilizează funcționalități specifice, și poate gestiona Simularea:

- introducând parolele de acces ale PLAYERS
- introducând DOCUMENTAȚIA de vizualizat,
- elaborând DECIZIILE luate de către societăți
- introducând DATA până la care pot funcționa PLAYERS
- se pot întoarce înapoi la TIMPUL SIMULAT pentru a relua SIMULAREA.

TUTOR are așadar la dispoziție un MENU, care diferă de cel al PLAYERS întrucât nu gestionează niciuna dintre cele 10 societăți virtuale, așadar nu are acces la schemele referitoare la DECIZIE și la RAPOARTELE specifice pentru fiecare societate.

CLASIFICAREA, RAPORTUL de piață și DOCUMENTAȚIA sunt comune pentru TUTOR și PLAYERS; în documentație MENUUL "MANUAL TUTOR" este vizualizat doar de către TUTOR.

MENUUL "Gestiune" este vizualizat exclusiv de către TUTOR și permite ADMINISTRAREA simulării.

SCORE	MERCATI	GESTIONE	DOCUMENTAZIONE
Player: Tutor Luglio/2013		ELABORA MERCATO	
CLASSIFICA AZIENDE		RESET MERCATO	
		Periodo Giugno/2013	
AZIENDA	PAT	OPZIONI	UTENTI
JEPSSEN			
FOREVERINV		€ 4.531.201	
IDEAL		€ 4.445.761	
EXTREME		€ 4.394.222	
KIDSDESIGN		€ 4.378.788	
FOXELA		€ 4.364.375	
GIFT		€ 4.354.725	
HALMA		€ 4.352.128	
ESTYA		€ 4.314.709	
FAST		€ 4.046.360	
AZIENDA	QUOTA DI MERCATO		
FOREVERINV	0,99%		
IDEAL	0,99%		
JEPSSEN	0,99%		
ESTYA	0,99%		
EXTREME	0,99%		
FOXELA	0,99%		
GIFT	0,99%		
HALMA	0,99%		
KIDSDESIGN	0,99%		
FAST	0,99%		



MENIUL DE GESTIUNE

Funcționalitățile de care dispune TUTOR sunt 4:

1. Elaborarea DATELOR simulării
2. Resetarea DATELOR simulării
3. Definirea câtorva opțiuni de vizualizat
4. Gestionarea parolelor de acces ale PLAYERS

1. ELABORAREA DATELOR SIMULĂRII

The screenshot shows the 'Simulios' web application interface. At the top, there is a navigation bar with 'SCORE', 'MERCATI', 'GESTIONE', and 'DOCUMENTAZIONE' menus. The user is logged in as 'Tutor Luglio/2013'. The main content area is titled 'ELABORAZIONE DEI DATI DEL MERCATO'. It displays the current period as 'Luglio/2013' and the next simulation date as 'giovedì 18 ottobre 2012 alle ore 12.28.57'. Below this, there are dropdown menus for 'Anno' (2012), 'Mese' (Ott), 'Giorno' (18), 'Ora' (12), 'Minuti' (28), and 'Secondi' (57), followed by a 'Salva' button. A note states: 'La nuova data deve essere posteriore alla data del giorno corrente'. There is a checked checkbox for 'Conferma l'elaborazione del mese di Luglio/2013' and an 'Elabora' button at the bottom.

Această pagină permite elaborarea DATELOR societăților, inclusiv setarea unei DATE scadente care reprezintă timpul pus la dispoziția PLAYERS pentru luarea deciziilor. TUTOR poate accesa butonul ELABOREAZĂ în mod independent de expirarea timpului sau poate aștepta expirarea timpului pentru a realiza elaborarea.

A. TEMPORIZATOR

În partea de sus centru, sub scrisul World of Management, se află temporizatorul, un spațiu utilizat pentru a anunța PLAYERS cu privire la cât timp au la dispoziție pentru a lua decizii cu privire la societate, înainte ca TUTOR să realizeze elaborarea, și după cum am mai menționat, câteva rânduri mai sus, pentru a anunța elaborarea.

Temporizatorul reprezintă o contorizare descrescătoare (countdown) începând de la data aleasă în prealabil pentru elaborarea DATELOR din perioada în curs. Pentru a seta această DATE este necesară utilizarea MENIULUI NR. 6 cu privire la AN, LUNĂ, ZI, ORĂ, MINUTE, și SECUNDE, apoi apăsați butonul SALVEAZĂ. În cazul în care, dintr-o greșeală, se introduce o dată anterioară DATEI curente și se apasă butonul SALVEAZĂ, software-ul realizează un control și nu salvează.



În cazul în care elaborarea nu este urmată de DATA scadentă, va apărea mesajul DATA de elaborare în așteptare de actualizare.

B. ELABORARE

Prin termenul ELABORARE se înțelege supunerea DATELOR societăților la numeroși și complecși algoritmi de calcul. Modalitatea de joc al WORLD OF MANAGEMENT prevede ca pentru fiecare Perioadă nouă (care corespunde unei luni simulate pentru societate) simulată, managementul fiecărei societăți decide modul de investiție al capitalului aflat la dispoziția acesteia și ce strategie trebuie adoptată. În momentul în care TUTOR apasă butonul ELABOREAZĂ, DATELE sunt elaborate, iar PLAYERS pot gestiona societatea pentru perioada următoare.

Din motive de siguranță, este prevăzută introducerea unui control, care împiedică apăsarea în mod eronat a butonului de elaborare. În consecință, la momentul oportun va fi necesară introducerea semnului de apăsare în partea alăturată a scrisului Confirmare elaborare pentru luna....., și butonul Elaborează va deveni activ.

În cazul în care se elaborează DATE de piață, va apărea în partea de sus, în zona temporizatorului, mesajul ELABORARE REALIZATĂ, pentru ca PLAYERS să fie anunțați. DATA scadentă, dacă a fost configurată în prealabil, va fi înlocuită cu DATA elaborării.



2. RESETAREA DATELOR SIMULĂRII

Player: Tutor **Luglio/2013**


FINESTRA IMPOSTAZIONE PERIODO DI RIPRISTINO DATI

Periodo in corso: Luglio/2013

Reset dei dati aziendali al mese:

Reset dei dati aziendali a inizio simulazione

Conferma

 I dati eliminati non potranno essere recuperati.

Pentru a începe o nouă simulare, sau pentru a vă întoarce în perioada anterioară, se utilizează pagina RESETARE PIAȚĂ.

Există 2 funcții disponibile:

1. Resetare DATE societate lunare: permite alegerea lunii la care doriți să vă întoarceți ștergând toate DATELE societății, succesive acelei dată;
2. Resetare DATE societate la începutul simulării: indică DATELE societății la situația de plecare.

Indiferent de alegerea tipului de RESET, este necesară confirmarea acestuia și introducerea unui semn în partea alăturată mesajului CONFIRMĂ. În acest mod, butonul CONTINUĂ va deveni activ și utilizabil. O procedură suplimentară pentru a sublinia importanța alegerii de ștergere a DATELOR care nu pot fi recuperate.



3. DEFINIREA CĂTORVA OPȚIUNI DE VIZUALIZAT

Player: Tutor Luglio/2013
ANNO DI INIZIO DELLA SIMULAZIONE E PAGINA DI AVVISO AI PARTECIPANTI

Anno di inizio della simulazione

Selezionare l'anno da cui si desidera iniziare la simulazione

Pagina visualizzata dai partecipanti

Scelta del tipo di pagina da mostrare

Titolo della comunicazione

Testo della comunicazione da trasmettere ai partecipanti

La simulazione è temporaneamente sospesa per il periodo di festività. Le lezioni riprenderanno il giorno xx/xx/xxxx e nella stessa giornata tornerà attiva la simulazione. Tutti i partecipanti sono invitati a considerare la scadenza visualizzata sul Timer e a prendere tutte le decisioni aziendali nel tempo a disposizione. Grazie.
Buone festività.

Salva le impostazioni correnti

Această pagină permite setarea a două opțiuni:

- 1) Anul de referință pentru care este realizată Simularea;
- 2) Textul mesajului care poate fi vizualizat de către PLAYERS.

1. Anul de referință

Toate DATELE simulării se referă la un singur an. Anul setat în prealabil este 2012, dar după trecerea timpului real, poate apărea necesitatea realizării unei intervenții pentru ca DATELE simulării să fie actualizate din punct de vedere temporal.

2. Comunicare către PLAYERS

Comunicazione ai partecipanti

La simulazione è temporaneamente sospesa per il periodo di festività. Le lezioni riprenderanno il giorno xx/xx/xxxx e nella stessa giornata tornerà attiva la simulazione. Tutti i partecipanti sono invitati a considerare la scadenza visualizzata sul Timer e a prendere tutte le decisioni aziendali nel tempo a disposizione. Grazie. Buone festività. Il tutor XXXXXX

Această funcție poate avea diferite obligații, în funcție de circumstanțe și necesități. Să vedem caracteristicile.



- 1) Alegerea paginii de indicat:
 - **Automată:** PLAYERS pot vizualiza paginile de joc ale simulării;
 - **Comunicare:** PLAYERS nu pot vizualiza paginile de joc ale simulării întrucât din orice legătură a simulării sunt redirecționați către pagina care conține mesajul TUTOR. În momentul în care TUTOR resetează modalitatea automată, PLAYERS vor vizualiza pagina simulării în care se aflau înainte să apară comunicarea;
- 2) **Titlul comunicării:** după cum se poate vedea din exemplu, este îngroșat și are o dimensiune a caracterelor mai mare decât textul comunicării;
- 3) Textul comunicării: TUTOR poate scrie ceea ce consideră mai corespunzător.



4. GESTIONAREA PAROLELOR DE ACCES ALE PLAYERS

Player: Tutor Luglio/2013

SCHEDA DI GESTIONE DEI PARTECIPANTI

Azienda	Cognome	Nome	Email	Username	Password
TUTOR	Tutor	Tutor	Indirizzo email	Usertutor	Pwdtutor
ESTYA	CognomeW14	NomeW14	Indirizzo email	w14	w14
EXTREME	CognomeW15	NomeW15	Indirizzo email	w15	w15
FAST	CognomeW16	NomeW16	Indirizzo email	w16	w16
FOREVERINV	CognomeW17	NomeW17	Indirizzo email	w17	w17
FOXELA	CognomeW18	NomeW18	Indirizzo email	w18	w18
GIFT	CognomeW19	NomeW19	Indirizzo email	w19	w19
HALMA	CognomeW20	NomeW20	Indirizzo email	w20	w20
IDEAL	CognomeW21	NomeW21	Indirizzo email	w21	w21
JEPSEN	CognomeW22	NomeW22	Indirizzo email	w22	w22
KIDSDESIGN	CognomeW23	NomeW23	Indirizzo email	w23	w23

Pagina visualizza il tabel nr. 10 CONT attribuite de către fiecare unei societăți și CONTUL unui TUTOR. Numai TUTOR poate modifica DATELE utilizatorilor:

- nume,
- prenume
- adresă de poștă electronică
- nume utilizator
- parolă.

Pentru a modifica datele este necesar să accesați o casuță, oricare dintre cele aflate pe rândul în cauză.

Spre exemplu, în cazul în care doriți să schimbați parolele de acces ale societății FOXELA, este suficient să accesați casuța NomeW18, rândul FOXELA și coloana Nume. Va fi încărcată pagina de modificare a DATELOR.

Player: Tutor Luglio/2013

SCHEDA DATI PARTECIPANTE

Cognome	CognomeW18		Note
Nome	NomeW18		
Email	Indirizzo email		
Username	w18		
Password	w18		

Indietro Salva i cambiamenti ->



În afară de căsuțele nume, prenume, email, nume utilizator și parolă este posibilă introducerea textului în căsuța Note, referitor la participant, spre exemplu. Vor fi efectuate modificările dorite și vor fi salvate accesând imaginea de pe discul cu fond albastru.