

## FELNŐTTKÉPZÉS - KÉPZÉSI PROGRAM

### 1. A képzés alapadatai

|   |   |
|---|---|
| Képzés megnevezése                      | Befektetői játékok  |
| Képzésfelelős neve                      | Fazakas Gergely   |
| Oktató                                  | <p><b>Fazakas Gergely</b> PhD a Közgazdaságtudományi Egyetem vállalati pénzügyi tárgyainak oktatója 35 éve és számos magyar és nemzetközi egyetem vendégoktatója</p> <p><b>Bihary Zsolt</b> PhD, fizikus, a Corvinus Egyetem volt oktatója, a Morgan Stanley kutatója</p> <p><b>dr. Gulyás Éva</b>, a Közgazdaságtudományi Egyetem számviteli oktatója 26 éve, fő területe az élmény alapú tanítás fejlesztése</p> <p><b>Daruka Magdolna</b> PhD, a Közgazdaságtudományi Egyetem oktatója 20 éve, vezető oktatási tanácsadó</p> <p><b>dr. Mikáczó Éva</b>, a Közgazdaságtudományi Egyetem oktatója 30 éve, fő kutatási területe az élményalapú tanítás</p> <p><b>Vörösmarty Gyöngyi</b> PhD: A Közgazdaságtudományi Egyetem oktatója 30 éve, a Beszerzési menedzsment szakirányú továbbképzési szak felelőse, a Beszerzési Vezetői Klubnak alapítója és vezetőségi tagja. Az MTA Logisztikai Osztályközi Állandó Bizottságának titkára.</p> |
| Piaci partner                           |   |
| Képzés nyelve                           | magyar  |
| Képzés formája <sup>1</sup>             | kontakt   |
| Tervezett képzési idő <sup>2</sup>      | 26 X 45 perc  |
| Kredit egyenérték ( <i>opcionális</i> ) | 4   |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Képzés célja                         | Gamifikáció: Játékos formában alapvető üzleti tervezési és tőzsdei befektetési ismeretek elsajátítása. |
| Kinek szól <sup>3</sup>              | nem-szenior menedzser  |
| Képzés tartalmi jellege <sup>4</sup> | alapozó, rendszerező   |
| Képzés szintje <sup>5</sup>          | alap, középhaladó  |
| Képzés célcsoportja                  | gimnáziumi végzettséggel bárki; nem közgazdasági felsőfokú végzettség                                  |

|   |  |
|---|--|
| <p>A képzés tartalma<br/>(Modul vagy Tananyagegység szerinti bontásban)</p> | <p>1. Tőzsdei kereskedés 1. (2 óra) – A technikai kereskedésről, a piaci véletlenekről, árbuborékokról, a piacvezetők szerepéről<br/>2. Tőzsde kereskedés 2. (4 óra) – A pénzügyi viselkedéstan – behaviour finance hatása. a horgony szerep, a Vak majom effektus, a vezérürü jelenség, a győzelem átka, árbuborékok kialakulása<br/>3. Üzleti tervezési játék (12 óra) Vállalatok alapítása, és a szimulált üzleti környezetben beszerzés, termelési, marketing- és értékesítési döntések meghozatala, a vállalat növekedési pálya megtervezése a számviteli rendszerek beépítésével.<br/>4. Szűkös erőforrások megosztása, centrum – periféria hatása (2 óra): a csapatoknak egyenlőtlen világban, az erőforrásokat aszimmetrikusan elosztott világban kell termelési és értékesítési döntéseket hozniuk.<br/>5. Versengés és együttműködés (2 óra) – korlátozott erőforrásokért, piaci lehetőségekért való harc, a Nash-I egyensúly, versengés és kompromisszumkeresés<br/>6. Beergame: (4 óra) Az ellátási láncok működésének, a szereplők összekapcsolódásának a logikáját modellezi. Segít átlátni azt, hogy a vállalatok az ellátási láncok tagjaként egy rendszerben töltenek be szerepet, melyben a koordináció, a kommunikáció és a struktúrák ismerete alapvető.</p> |
| <p>A képzésben megszerezhető kompetenciák</p>                               | <p>Együttműködés, kompromisszumkészség<br/>Kölcsönös előnyök, win-win szituációk felismerése és hasznosítása<br/>Játékelméleti stratégiák tudatosulása<br/>Véletlen folyamatok átlátása<br/>Tervezés és döntés erőforrásokról, termelésről, értékesítésről, marketingről<br/>Pénzügyi tudatosság</p>   |

|   |  |
|---|--|
|   |  |
| A programba való felvétel feltételei<br>(végzettség, szakmai gyak., egyéb előfeltétel)  | Gimnáziumi érettségi   |
| A programban való részvétel feltételei<br>(pl. megengedett hiányzás, feladat teljesítése, kitöltése nem kötelező)   | A játékok során a részvételért és eredményekért járó pontok legalább 50%-át meg kell szerezni.   |
| Minimális/maximális csoport létszám (fő) (opcionális)   | Min. 12 max. 28  |
| A képzés során nyújtott teljesítmény ellenőrzésének módja (pl. a képzés végén írásbeli teszt írása)   | A játékok során elért eredmények. Az 50% el nem érése esetén egy darab elemző dolgozat írása a kurzushoz kapcsolódó megadott témákból.<br>Választható témák:<br>1. Egy, a Behaviour Finance témakörből megjelent angol nyelvű cikk bemutatása.<br>2. Egy, a technikai elemzésről írt tanulmány bemutatása.<br>3. Saját vállalati környezetéből az ellátási lánc szereplőinek bemutatása. |
| A képzésben résztvevő teljesítményének értékelése, minősítése (pl. Az írásbeli teszt értékelése a max. elérhető pontszám %-ában történik, minősítése: Megfelelt 61 - 100 %, Nem megfelelt 0 - 60 %) | Részvételért jár a pontszám 10%-a, az elért helyezésekért további 100% elérhető, legalább 50%-ot szükséges megszerezni   |
| Képzés tervezett kezdő időpontja  |  |

## 2. A képzési díj

|   |  |
|---|--|
| <b>A képzési díj (bruttó)-</b> figyelembe véve az előzetesen megszerzett tudás beszámítását, valamint a képzési díj megfizetésének a képzés megvalósítása teljesítésével arányban álló ütemezését - |  |
| mértéke egy összegben   | ,- Ft + Áfa  |
| online díj  |  |
| lehetséges kedvezményes mértéke   | %  |
| vizsgadíj   | ,- Ft  |
| javító- vagy pótvizsga díja   | ,- Ft  |
| fizetésének módja   | <input type="checkbox"/> átutalás <input type="checkbox"/> készpénz <input type="checkbox"/> egyéb |

|  |   |
|--|---|
|  | A résztvevő költségviselője fizeti a teljesítménnyel arányos ütemezésben.   |
| A képzéshez ösztöndíj kapcsolódik <sup>6</sup> | <input type="checkbox"/> nem<br><input type="checkbox"/> igen, a képzés keretében nyújtott ösztöndíj<br>folyósításának feltételei:<br>mértéke: Ft |

### 3. A képzés haladásának tananyagegységekre bontott ütemezése<sup>7</sup>

| Képzés tananyagegysége  |             | Óraszám | Képzési alkalom száma | Ütemezés |
|---|-------------|---------|-----------------------|----------|
| Megnevezés, elsajátítandó ismeretek   | Munkaforma  |         |                       |          |
| Tőzsdei kereskedés 1.:<br>Technikai kereskedés, a piaci véletlen  | Csapatjáték | 2       | 1                     |          |
| Tőzsdei kereskedés 2:<br>Pénzügyi tudatosság, pénzügyi viselkedéstan, kereskedési technikák                         | Csapatjáték | 4       | 1                     |          |
| Üzleti tervezés:<br>Eredménykimutatás, Mérleg, Beruházás, Üzleti tervezés egy, a csapat által alapított vállalatnál | Csapatjáték | 12      | 2-3                   |          |
| Szűkös erőforrások megosztása: Centrum-periféria, együttműködés és megosztás  | Csapatjáték | 2       | 4                     |          |
| XY: Harc a szűkös erőforrásokért, együttműködés és verseny  | Csapatjáték | 2       | 4                     |          |
| Beergame  | Csapatjáték | 4       | 5                     |          |
|   |             |         |                       |          |
|   |             |         |                       |          |
|   |             |         |                       |          |
|   |             |         |                       |          |
|   |             |         |                       |          |
|   |             |         |                       |          |

A felnőttképzési programra történő jelentkezés módja: elektronikusan, az Egyetem honlapján, az adott képzés felvételi tájékoztatójának felületén elérhető jelentkezési űrlap kitöltésével és beküldésével.

### 4. Piaci felmérés

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| Képzés újszerűsége <sup>8</sup> | nincs máshol hasonló, az adott témák konkrét gamifikálása saját fejlesztés                                       |
| Képzés újdonságtartalma         | Gamifikáció, játékos formában a szereplők bevonása. A játék céljaival azonosulva mélyebb, alaposabb tudásátadás. |

|       |   |
|-------|---|
| USP-k | Tényleges versenyhelyzetben mutasd meg, mit tudsz?<br>Főleg saját fejlesztésű, részben nemzetközi adaptációjú közgazdasági játékok a vállalati élet különböző területeiről segítenek a ténylegesen felmerülő gazdasági problémák átlátásában és kezelésében |
|-------|---|

---

1 Kontaktóra, Online, Hibrid, Egyéb

2 A táblázat bővíthető, egy óra = 45 perc, az órák összevonhatóak, szét nem bonthatóak

3 „Senior menedzsment” vagy „Nem senior menedzsment”

4 „Horizontális tudásbővítés” vagy „Egy területre fókuszál”

5 Alap, Haladó, Középhaladó

6 Kötöttendő abban az esetben, ha a képzéshez intézményileg jóváhagyott támogatói ösztöndíj kapcsolódik.

7 Zárt rendszerű elektronikus távoktatás esetén nem releváns.

8 „Nóvum, nincs hasonló” vagy „Máshol létező képzés”