

SKRÓCONA INSTRUKCJA GRY GREEN SAHARA

Pracownicy fizyczni

Jeden pracownik **niewykwalifikowany** realizuje 1-ną jednostkę pracy w 1 tydzień. Zadanie o pracochłonności 20 jednostek jeden pracownik wykona w 20 tygodni lub 5 pracowników w 4 tygodnie. Można zastosować dowolną kombinację, dla której liczba tygodni pomnożona przez wydajność wynosi 20.



Pracownik niewykwalifikowany



Pięciu niewykwalifikowanych



Specjalista



Pięciu specjalistów

Projektanci

2P – oznacza dwie jednostki pracy **projektanta**. Jeden projektant wykonuje 1 jednostkę pracy w tydzień (1P).

Na wiśniowo zaznaczono zadania z jednostkami prac projektowych, które mogą wykonywać wyłącznie projektanci wg analogicznych zasad.

Projektanci



Kierownicy



W prawym górnym rogu kości widnieje numer tygodnia, w którym przydzielono zasób.

Kierownicy

Każdy kierownik może maksymalnie zarządzać 5-ma podwładnymi. W przeciwnym wypadku zadania wykonywane są nieefektywnie.

Do podwładnych zaliczają się:

- > Pracownicy niewykwalifikowani;
- > Specjaliści;
- > Projektanci.

Pierwszymi pięcioma podwładnymi może zarządzać **Kierownik Projektu**.

Pamiętaj, że Ty nim jesteś.

Jeśli do projektu przydzielimy niewystarczającą liczbę kierowników to praca jest wykonywana odpowiednio do liczby przełożonych.

Przykład: Zatrudniłszy 12 pracowników niewykwalifikowanych i jednego kierownika. Zarządzamy efektywnie tylko 10 podwładnymi, tym samym w danym tygodniu zrealizujemy 10 jednostek pracy, a nie 12.

Pogoda i nastroje



Pogoda sprzyjająca. Postęp prac jest efektywny.



Nastroje dobre. Projektanci realizują prace zgodnie z założeniami.



Pogoda nie sprzyja. Postęp prac jest o połowę mniejszy.



Nastroje złe. Rezultaty pracy projektantów są niewystarczające.

Kolejność operacji

1. Zwrot zasobów - prowadzący zadaje pytanie o zwolnienie alokacji już przydzielonych zasobów
2. Ustalenie prognozy pogody i nastrojów w bieżącym tygodniu
3. Realizacja zamówień na zasoby z firmy Green Sahara
4. Zatrudnianie pracowników z rynków lokalnych
5. Realizacja wyznaczonych zadań, losowanie scenariusza realizacji
6. Rozliczenie wykonanej pracy.

Niniejsza kolejność się powtarza w każdym tygodniu. Projekty prowadzi się do końca 11-go tygodnia.

Kontrakty do realizacji

Obecnie firma pozyskała 9 nowych kontraktów do zlecenia Kierownikom Projektu (7-u graczom), po trzy z każdego rodzaju (w wariacie na 5 graczy, 6 kontraktów po dwa z każdego rodzaju).

Maksymalna premia za wcześniejsze zakończenie projektu to **10€**

Kontrakt na 210€ Termin: 10 tydzień			
10€	5€	0€	20€
-2tyg.	-1tyg.		+1tyg.
Zerwanie umowy po przekroczeniu 11 tygodnia → Zerwa			

Maksymalna kara umowna wynosi od **20€** do **50€** w zależności od kontraktu.

Kontrakt na 220€ Termin: 8 tydzień			
10€	5€	0€	10€ 20€ 30€
-2tyg.	-1tyg.		+1tyg. +2tyg. +3tyg.
Zerwanie umowy po przekroczeniu 11 tygodnia → Zerwa			

Kontrakt na 230€ Termin: 6 tydzień					
10€	5€	0€	10€	20€	30€ 40€ 50€
-2tyg.	-1tyg.		+1tyg.	+2tyg.	+3tyg. +4tyg. +5tyg.
Zerwanie umowy po przekroczeniu 11 tygodnia → Zerwa					