



Junior
Achievement
Slovensko

Člen skupiny
JA Worldwide

VÝROČNÁ SPRÁVA

WAKE UP

ŠTUDENTSKÁ FIRMA

2023/2024

Ing. Michaela Uhlárová

Súkromná stredná odborná škola

Ul. 29 augusta 4812, 058 01 Poprad



01



ZHRNUTIE



questcube.myshopify.com

@wakeup.sf

01

Zhrnutie

02

Analýza a riešenie

03

Produkt

04

Výroba

05

Výzvy

06

Cieľový trh

07

Marketing

08

Manažérsky tím

09

Financie

10

Budúcnosť



CIEĽ

Naším prvotným cieľom bolo rozvíjať finančnú gramotnosť na Slovensku, kde ako krajina podľa štatistík dosahujeme nedostatočné výsledky. Preto sme sa zamerali na rozvoj ekonomickej inteligencie a zároveň poukazujeme na problematiku životného prostredia. Ako firma sa snažíme držať myšlienky dávať veciam "druhú šancu". Ročne sa vyhodí 6 miliárd korkov v Európe a my chceme prispieť k recyklácii tohto materiálu. Preto na trh prinášame Quest Cube, ktorej hlavným cieľom je byť ekologickou a udržateľnou spoločenskou hrou.

PRODUKT

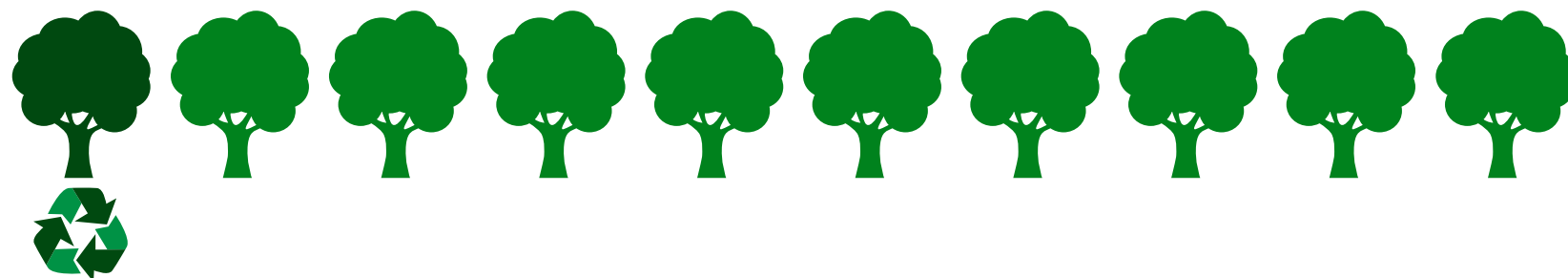
QuestCube je spoločenská hra, ktorá je založená na princípe detektívnej hry. Jej hlavnou úlohou je riešiteľov zabaviť a podporiť ich kritické a strategické myslenie. Zloženie je viackrát použiteľné, nakoľko využívame recyklovaný korok a kukuričný škrob. Produkt obsahuje aj kartónovú recyklovanú krabicu s herným plánom a výplňou s nastrihaného recyklovaného papiera. Ďalšou inovatívnou vlastnosťou je mobilnosť. Táto hra môže byť ľahko prenášaná a hrá sa kdekoľvek, čo umožňuje flexibilitu a prispôsobivosť. Preto je QuestCube nielen hrou pre zábavu a vzdelávanie, ale aj nástrojom na podporu inkluzivity a spoločenskej interakcie.

**DAJME VECIAM
DRUHÚ ŠANCU!**



ANALÝZA PROBLÉMU

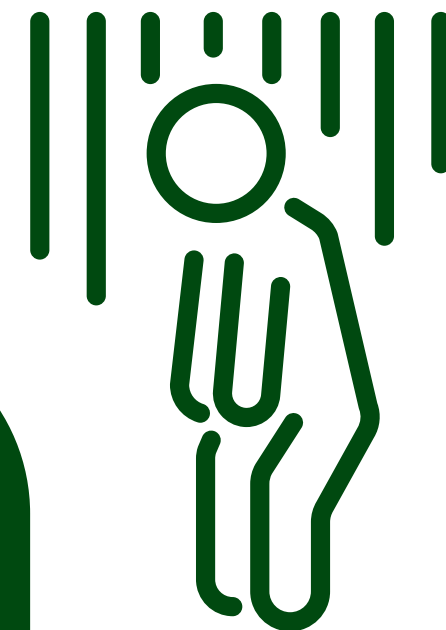
Štatistiky ukazujú, že nevyžitie korku je rozsiahly problém na svete. Podľa údajov Svetovej organizácie pre životné prostredie (UNEP) je len okolo 10 % korku vyrobeného z korkových stromov skutočne zrecyklovaných. Zvyšok končí na skládkach alebo je spálený. Zároveň výsledky štatistik z OECD naznačujú, že mnoho ľudí má nízku úroveň finančnej gramotnosti, čo znamená, že majú obmedzené znalosti o riadení peňazí, investovaní a plánovaní financií.



Táto synergia posilní príťažlivosť produktu pre zákazníkov, ktorí sú zároveň zainteresovaní nielen v zábave, ale aj vo vzdelávaní a udržateľnosti.

FINANČNO-EKOLOGICKÁ APATIA

Integrácia týchto situácií v analýze problému nás donútila zamyslieť sa nad riešením a identifikovať možnosti ako môžeme eliminovať tieto problémy, a tak vznikol náš nápad. Využitie korku pri výrobe nášho produktu môže pomôcť zmierniť tento problém tým, že poskytneme alternatívne využitie pre tento materiál. Zároveň môže potencionálnych zákazníkov prilákať myšlienka podpory ekologicky udržateľných produktov. Avšak, produkt by bol navrhnutý s pridanou hodnotou vo forme vzdelávacieho prvku - finančnej gramotnosti. Hráči tak získajú vedomosti a zručnosti zamerané na finančnú gramotnosť prostredníctvom hrania hry.





QUESTCUBE

QuestCube je viac ako len hra - je to zážitok plný nečakaných zvrátov a úloh.

Víta vás mesto Ekonomikovo, kde sa práve udial záhadný prípad. Peniaze zmizli z miestnej banky a všetky stopy smerujú k štyrom zamestnancom. Aby ste rozlúštili túto záhadu, musíte použiť svoje logické a kritické myslenie. **V hre QuestCube: "Zmiznuté milióny" sa hráči stanú detektívmi, ktorí sa pokúšajú odhaliť páchatela.** Hráči dostanú základné informácie o štyroch zamestnancoch banky, ich zvykoch, pohybe a alibi v čase krádeže. Hráči musia zbierať dôkazy, riešiť hlavolamy a použiť logiku na odhalenie toho, kto je podozrivý. Hra ponúka rôzne úrovne obtiažnosti. Po odstránení všetkých zámok a odhalení páchatela hráči otvoria kocku, v ktorej sa môže skrývať prekvapenie. QuestCube: "Zmiznuté milióny" je nielen zábavnou hrou, ale aj výzvou pre vaše myslenie a deduktívne schopnosti. Ste pripravení na túto detektívnu výzvu?





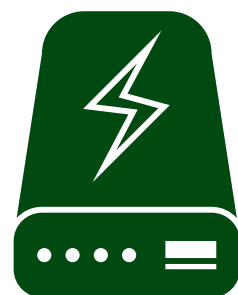
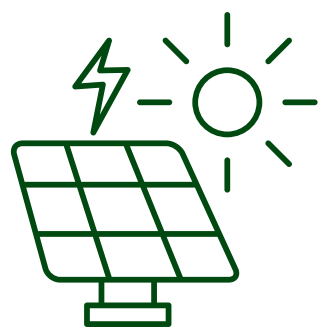
VÝROBA

Korok v mnohých domácnostiach a podnikoch nemá ďalšie využitie, a preto sa vyhadzuje. Recyklovaný korok má podobné vlastnosti ako korok z pôvodných zdrojov. To znamená nielen kumuláciu prírodných zdrojov, ale aj redukciu odpadu a negatívneho vplyvu na životné prostredie.

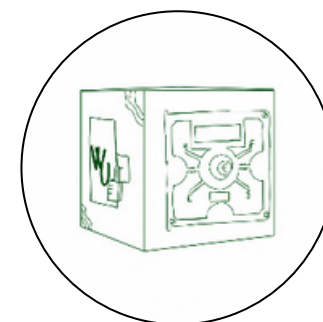
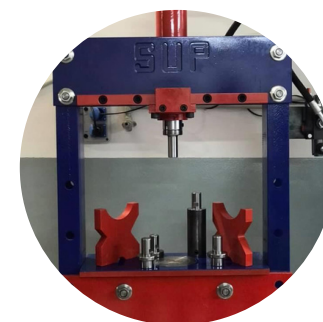
Detaily na povrchu kocky sú vytvorené pomocou 3D tlačiarne. Kukuričný škrob ako materiál pre 3D tlač má viaceré výhody. Okrem svojej biologicky odbúrateľnej povahy je tiež ľahký a odolný, čo umožňuje vytvárať trvanlivé výrobky.

Solárny panel využíva fotovoltaiický efekt na prevod slnečného svetla na elektrickú energiu a na následné dobíjanie power-banky, čím poskytujeme mobilné a udržateľné riešenie pre spotrebu energie. Tento spôsob získavania energie je ekologicky šetrný a môže pomôcť znížiť závislosť na tradičných neudržateľných zdrojoch energie. Elektrina sa používa na fungovanie niektorých častí hry.

KOMPONENTY:



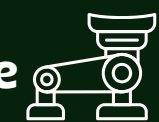
Súčasťou výroby sú aj tieto komponenty: 1x fotovoltaiický panel, 1x powerbanka, 1x kompletná profesionálna kabeláž pre spustenie časovača a otvorenie trezora s poistkou. Všetky tieto súčasti sú nevyhnutné pre zostrojenie funkčného produktu.



01



Zlisovanie



02

03



Zostavenie

Grafika

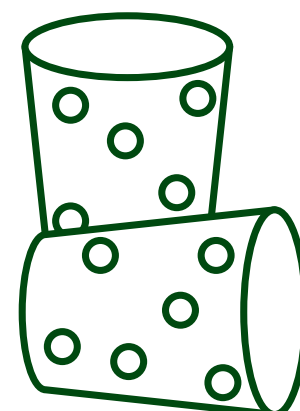


04

05



QuestCube





VÝZVY

1. PRODUKT

Na začiatku sme sa nevedeli zhodnúť na finálnom produkte. Po dlhých diskusiách a čítaniach štúdií sme však dospeli k riešeniu, že toto bude naša cesta. Avšak, práve dlhé rozhodovanie malo aj negatívny dopad na to, že sme boli ukrátení o čas pri samotnej výrobe. Na začiatku fungovania študentskej firmy bola prioritná organizácia plesu a až po jeho skončení sme sa plne mohli sústrediť na produkt.



4. VYLEPŠENIE PRODUKTU

Jednou z najdôležitejších častí bolo implikovanie elektronických prvkov do hry, aby sme poskytli zaujímavejší a interaktívnejší zážitok. Ich prítomnosť dodáva hre dynamiku a napätie, čo robí z QuestCube ešte atraktívnejší produkt pre našich zákazníkov. Bez príspevku Tomáša Marciho, spolužiaka z odboru inteligentné technológie, by sme nemali možnosť dosiahnuť túto úroveň inovácie a kvality v našom produkte.

2. VÝROBA PRODUKTU

Do úvahy sme brali aj formu spolupráce s lokálnymi firmami, avšak náklady na výrobu prevyšovali našu finančnú hranicu. Preto si produkt vyrábame svojpomocne. Najskôr sme museli zohnať korkové zátky, ktoré sme rozomleli a zlisovali do korkovej dosky. Doskami sme obalili drevenú konštrukciu z nepotrebného dreva z domácnosti. Kým sa vyrábala základ kocky, oddelenie marketingu pracovalo na grafickom znázornení. Snažili sme sa držať firemnej identity, a teda sme celý motív ladili do zelenej. Vizuál kocky, hrací materiál a všetky komponenty.

5. PREDISUDKY

Problémom bol fakt, že ľudia mali predsudky voči náročnosti hry QuestCube a obávali sa, že nebudú schopní úspešne riešiť jej úlohy. Taktiež mali obavy voči dlhšej čakacej lehote, ktorá je spojená s výrobou produktu na objednávku. Vysvetlením výhod sa nám podarilo ľudí presvedčiť o opaku a zákazníci si vybudovali dôveru v náš produkt a produkt si objednali.



3. TESTOVANIE NA TRHU

Prototyp nášho produktu sme testovali s 5 malými skupinami potenciálnych zákazníkov. Každá skupina mala priemerne 4 účastníkov, čo nám poskytlo celkovo 20 spätných väzieb a užitočných informácií o tom, čo sa im páči, čo ich zaujíma a aké sú ich požiadavky na vylepšenie produktu.





CIEĽOVÝ TRH

Environmentálne zodpovední:

Organizácie a ľudia, ktorí sú otvorení novým a inovatívnym riešeniam zaoberajúcim sa ochranou životného prostredia.

Milovníci hier, imobilný ľudia:

Ide o skvelý spôsob ako zapojiť účastníkov do interaktívnej a vzrušujúcej hry, ktorá podporuje tímovú prácu a kreativitu. Mobilnosť a flexibilita hry umožňuje jednoduchú inštaláciu a hrá sa kdekoľvek, čo je ideálne pre takéto podujatia.

Rodiny a vzdelávacie inštitúcie:

QuestCube vie byť atraktívnou voľbou pre rodiny a skupiny priateľov, ktoré hľadajú spoločenskú hru, ktorá im poskytne zábavu a zároveň vzdelanie. Je ideálny pre rodinné večery, stretnutia s priateľmi alebo oslavy.

PRIESKUM TRHU

Online dotazníky:

120+ potenciálnych zákazníkov - 70% záujem o produkt

Osobné rozhovory:

30 osobných rozhovorov

Testovanie konceptu:

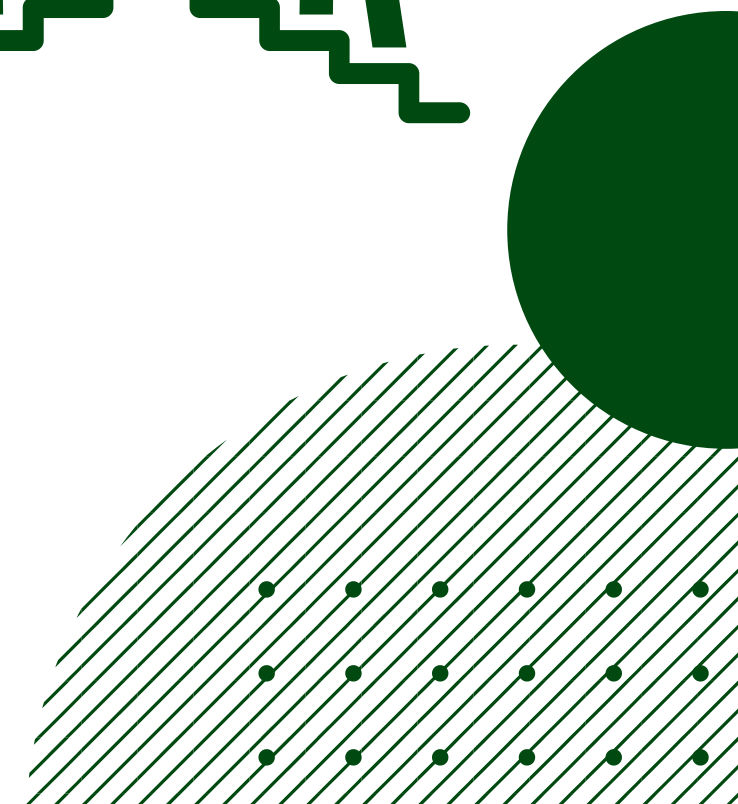
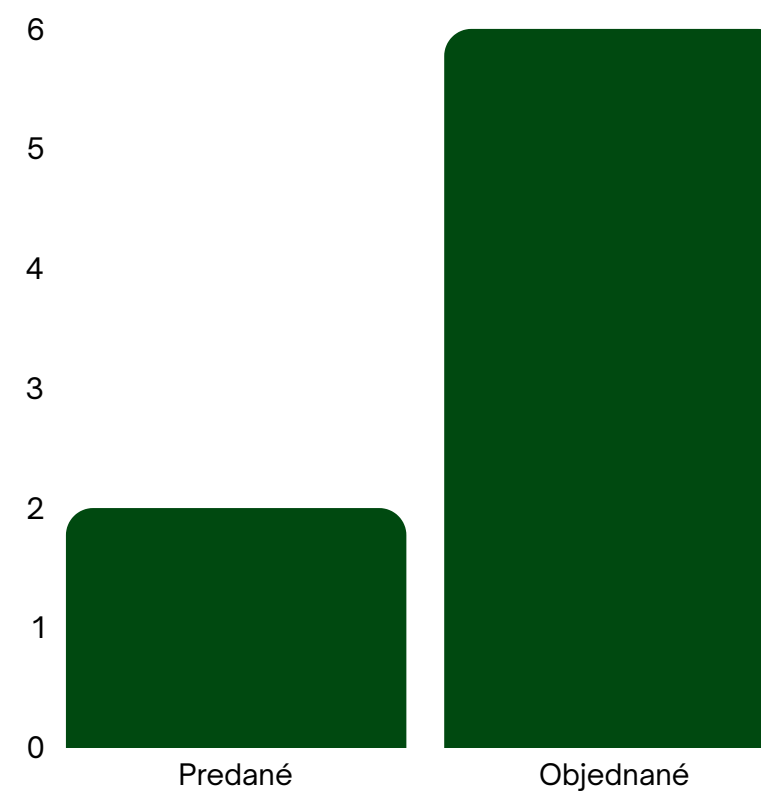
20 spätných väzieb a pozorovaní



KONKURENCIA

Ekologicky udržateľnú spoločnú hru, ktorá je založená na princípe escape roomu s pridanou hodnotou vo forme vzdelávacieho prvku, na Slovensku nevyrába žiadna firma. Konkurujú nám však firmy, ktoré predávajú tradičné spoločenské hry, prevádzkovatelia reálnych escape room hier, hry v podobe mobilných aplikácií a firmy, ktoré vymýšľajú inovatívne vzdelávacie hry alebo nástroje, ktoré taktiež kombinujú zábavu so vzdelávaním. Často krát zákazníci siahajú po overených hrách než po novinke ako je QuestCube, a preto je pre náš biznis kľúčové zoznamovať čo najviac ľudí s naším produktom prostredníctvom sociálnych sietí a v budúcnosti aj prostredníctvom masmédií.

Predajnosť QuestCube v ks





MARKETING



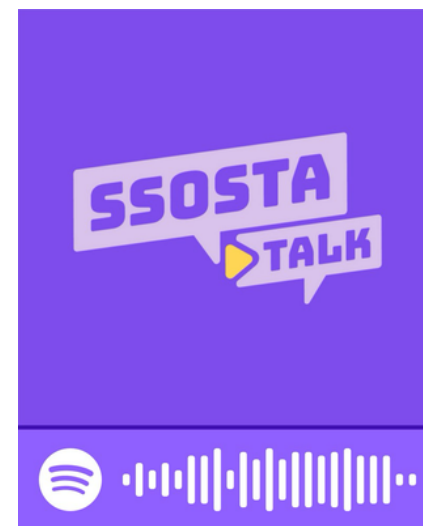
Hlavným komunikačným kanálom dnešnej doby sú najmä sociálne siete, kde ľudia a firmy trávia veľa času. Ako hlavnú platformu sme si zvolili Instagram, kde pravidelne informujeme sledovateľov o našich činnostiach, akciách a budúcich plánoch zaujímavým a kreatívnym spôsobom. Algoritmus podporujeme pravidelnými príspevkami, súťažami alebo inými aktivitami. Okrem Instagramu sa snažíme podchytiť aj iné platformy ako Facebook a TikTok.



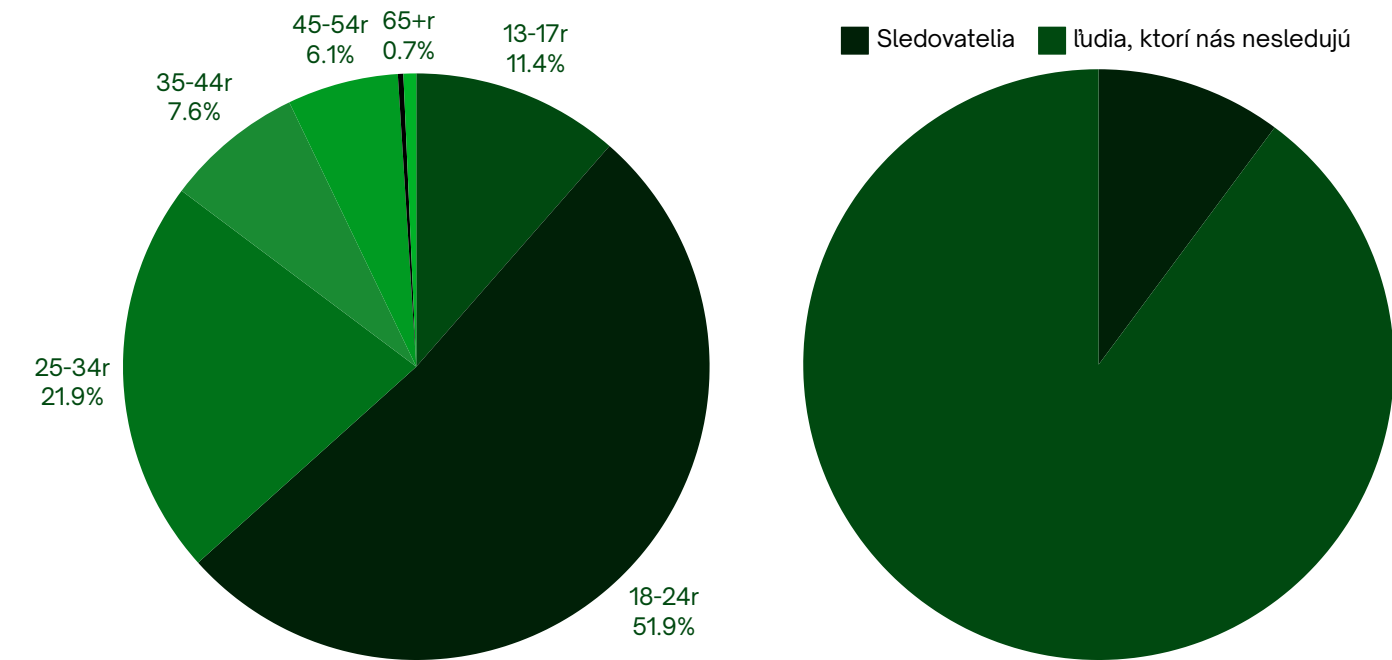
V rámci našej školy sme na reklamu využili aj tradičný marketing formou propagačných materiálov ako sú letáky, plagáty a brožúrky, ktoré sme distribuovali v priestoroch našej školy, aby študentom neunikli žiadne novinky.

questcube.myshopify.com

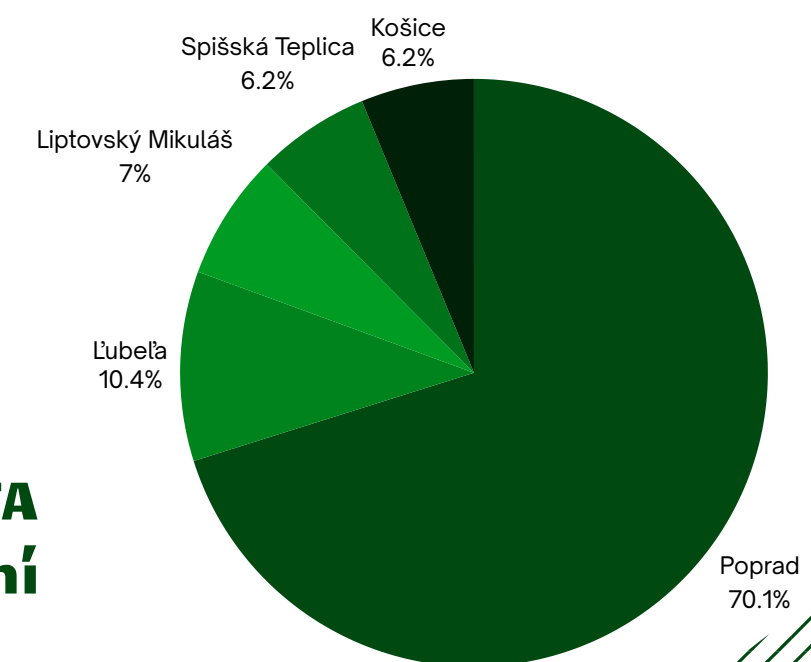
Ďalšou formou digitálneho marketingu je webová stránka a eshop s informáciami o našej firme, našich akciách a našom produkte s možnosťou jeho kúpy.



Boli sme pozvaní aj do podcastu SSOSTA TALK, kde sme sa zmienili o fungovaní firmy, úspechoch aj neúspechoch.



NAŠI SLEDOVATELIA NA IG: @wakeup.sf





MANAŽÉRSKY TÍM

Sme tím mladých cieľavedomých ľudí, ktorí majú chuť a odhodlanie podnikat. V našej firme sa riadime mottom: **"Miera snahy, času a práce, ktorú venujeme do projektov, určuje mieru úspechu, ktorý dosiahneme."** Každá výzva pre nás predstavuje príležitosť rásť a rozvíjať sa. Sme tí, ktorí si stanovujú jasné ciele a neúnavne pracujú na ich dosiahnutí. Na výrobe produktu a organizácii akcií sa podieľame všetci rovnako, pretože každý z nás má iný pohľad na veci a dokáže priniesť nový nápad.



Filip Ovšanka (prezident) je hlavou celej firmy a **Šimon Bohunčák** (viceprezident ľudských zdrojov), **Eliška Oravcová** (viceprezidentka výroby), **Terézia Staroňová** (viceprezidentka marketingu) a **Ella Kaprálová** (viceprezidentka financií) sú krkom, ktorý túto hlavu otáča na rôzne smery. Na efektívnosti a správnom fungovaní firmy prispievajú ešte ďalší 8 členovia firmy.

Motivácia a zamestnanecký rast

Každý zamestnanec je súčasťou tímu, ktorý sa navzájom podporuje a motivuje k dosahovaniu lepších výsledkov. Prezident firmy pravidelne zhodnocuje prácu jednotlivých oddelení a oceňuje ich úsilie a úspechy. Týmto spôsobom vyjadruje svoju vďačnosť za odvedenú prácu a podporuje tak tímového ducha a motiváciu. Na konci každého mesiaca viceprezidenti svojho oddelenia spíšu krátke zhrnutie vykonanej práce, ktoré stručne popisuje činnosť jeho pracovníkov a dôležité informácie pre prezidenta firmy. Tento spôsob komunikácie a spätnej väzby pomáha zlepšovať pracovný výkon a posúdiť oblasti na zlepšenie.





FINANNCIE

Počas fungovania WAKE UP, firma disponovala s finančnými prostriedkami s cieľom čo najefektívnejšie využiť všetky zdroje v procese výroby a predaja a dosiahnutia maximálneho zisku. Na základe podkladov, ktoré nám poskytlo personálne oddelenie sme vyplácali zamestnancom mzdy vo výške 1,00 €/hod. Na začiatku činnosti firmy sme získali **vstupný kapitál vo výške 150,00 €**. Kapitál bol tvorený upísaním 50 akcií po 3,00 €. Najväčší podiel príjmu tvoril **zárobok z organizácie plesu 5 835,00 €**, príjem z predaja **škoricových pokušení činil 66,00 €** a príjem z predaja produktu **QuestCube činil zatiaľ 99,90 €**. Najväčšie výdavky súviseli najmä s organizáciou plesu **4 778,12 €**, výrobou nášho produktu **88,00 €**, škoricových pokušení **13,33 €** a mzdovými nákladmi zamestnancov **30,00 €**. Spolu s marketingovým oddelením sme pracovali na určení ceny výrobkov. Pri stanovovaní ceny sme vzali do úvahy hlavné faktory: **prieskum trhu** - spokojnosť spotrebiteľa, **konkurencia** - úspech na trhu a udržanie ziskovosti, **marža** - ziskovosť a **konkurencie schopnosť firmy**. Cenu QuestCube sme stanovili nákladovo s orientáciou na psychológiu naceňovania tzv. "baťovských cien" na **49,95 €/kus**.

Príjmy z podnikateľskej činnosti (tržby)				
	Č. r.	Plán (€)	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Príjmy z predaja škoricových pokušení	01	60,00	66,00	110
Príjmy z predaja QuestCube	02	50,00	99,90	199,80
Príjmy z predaja služieb (študentský ples)	03	3270,00	5 835,00	178,44
Príjmy SPOLU	04	3380,00	6 000,00	177,54

Výdavky na podnikateľskú činnosť				
	Č. r.	Plán (€)	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Výdavky na materiál škoricových pokušení	06	19,00	13,33	70,16
Výdavky na nákup materiálu QuestCube	07	90,00	72,00	80,00
Výdavky na nákup tovaru	08	0,00	7,95	-
Mzdy	09	32,00	30,00	93,75
Iné výdavky (študentský ples + režijné náklady)	10	2 798,00	4 830,12	172,63
Výdavky SPOLU	11	2 939,00	4 953,40	168,54

Výsledok hospodárenia				
	Č. r.	Plán v €	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Príjmy spolu	12	3 380,00	6 000,90	177,54
Výdavky spolu	13	2 939,00	4 953,40	168,54
Výsledok hospodárenia	14	441,00	1 047,50	237,53
Daň z príjmu študentskej firmy splatná do JA (15 %)	15	66,15	157,00	237,34
Čistý zisk / Strata	16	374,85	890,50	237,56

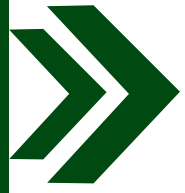
Pomocné výpočty				
	Č. r.	Plán v €	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Počet ks emitovaných akcií	001	50,00	50,00	100,00
Nominálna hodnota jednej akcie	002	3,00	3,00	100,00
Celková hodnota upísaných akcií	003	150,00	150,00	100,00
Dividenda na akciu	004	4,20	10,00	238,10
Celkovo vyplatené dividendy	005	210,00	500,00	238,81

Zostatok peňazí na rozdelenie				
	Č. r.	Plán (€)	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Zostatok peňazí v pokladni	006	591,00	1 197,50	202,62
Zaplatená daň z príjmu	007	66,15	157,00	237,34
Vrátenie vkladu akcionárom	008	150,00	150,00	100,00
Zostatok peňazí na rozdelenie	009	374,85	890,50	237,56

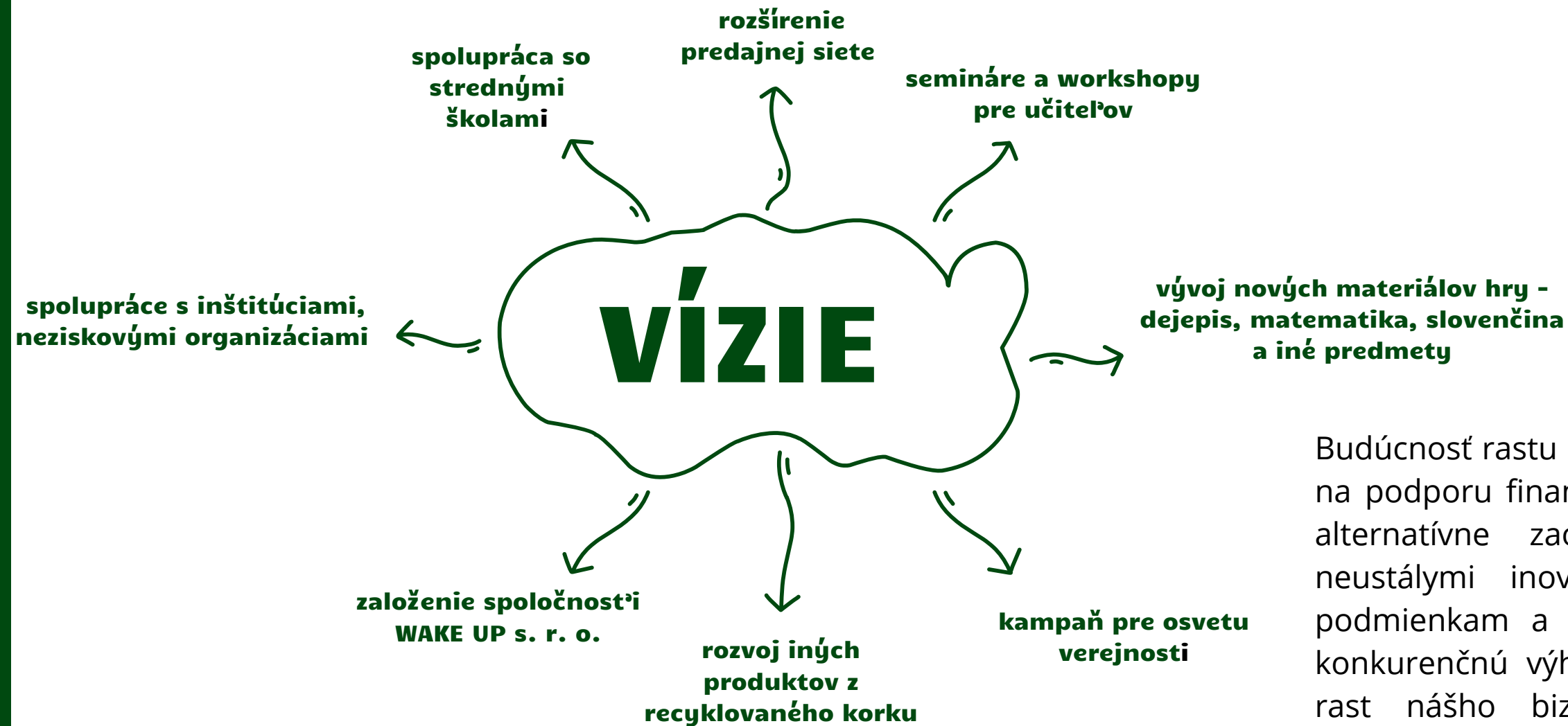
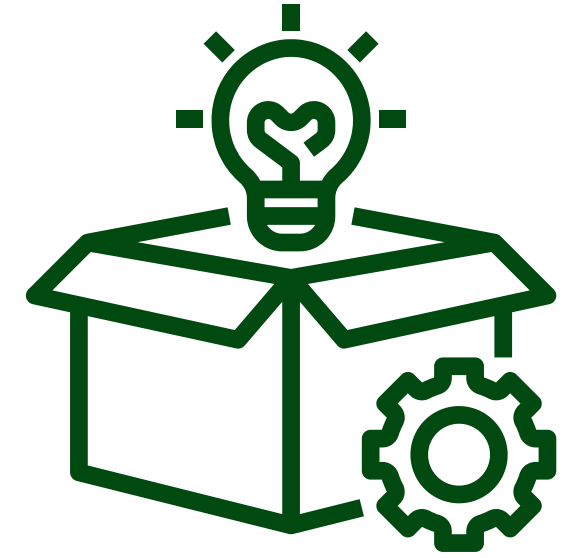
Rozdelenie čistého zisku				
	Č. r.	Plán v €	Skutočnosť (€)	Naplnenie plánu (%)
Dividendy	010	210,00	500,00	238,10
Tantiémy	011	112,45	267,15	237,57
Finančný príspevok detskému domovu	012	40,00	100,00	250,00
Výdavky na likvidáciu firmy	013	12,40	23,35	188,31
Zostatok po rozdelení	014	0,00	0,00	0,00

Tabuľky ukazujú predbežné príjmy, výdavky a predbežný výsledok hospodárenia k 30. 03. 2024. Dividendy budeme vyplácať jednorazovo, preto zatiaľ nemôžeme vypočítať presnú hodnotu jednej dividendy, ale podľa predbežného výsledku hospodárenia vychádza jej hodnota na 7,00 €. Zároveň budeme vyplácať aj tantiémy ktoré sú vypočítané 30 % z čistého zisku a sú vo výške 267,15 €. **Z čistého zisku vyplatíme aj finančný príspevok detskému domovu Deti môjho srdca v Spišskej Novej Vsi, ktorý bude využitý na podporu dobrej starostlivosti, vývoja a pohody detí v detskom dome.**





BUDÚCNOSŤ



Budúcnosť rastu nášho produktu vidíme ako inovatívny nástroj na podporu finančnej gramotnosti a inkluzivity s ohľadom na alternatívne zaobchádzanie odpadu (korku). S našimi neustálymi inováciami a prispôsobovaním sa meniacim podmienkam a potrebám zákazníkov si budeme udržiavať konkurenčnú výhodu a zabezpečíme dlhodobý a udržateľný rast nášho biznisu. Plánujeme investovať do stratégií digitálneho marketingu, ktorá nám umožní osloviť nových zákazníkov a budovať lojalitu u existujúcich. Taktiež budeme aktívne využívať sociálne médiá, obsahový marketing a online reklamu na zvýšenie povedomia o našej hre QuestCube, čím prilákame väčší počet zákazníkov.

QuestCube bude viac než len hrou. Stane sa symbolom vzdelávania, zábavy a komunity.

Sme pripravení na úspešnú a perspektívnu budúcnosť aj po likvidácii študentskej firmy. Plánujeme založenie vlastnej spoločnosti s ručením obmedzeným - WAKE UP s. r. o. s týmto výnimočným produktom a zároveň sme otvorení aj spolupráci s potencionálnymi investormi.



questcube.myshopify.com



[@wakeup.sf](https://www.instagram.com/wakeup.sf)

ŠPECIÁLNE POĎAKOVANIE:

Ing. Michaela Uhlárová
JA Slovensko
Súkromná stredná odborná
škola Poprad
WAKE UP
Tomáš Marci

