

Ekonomie pro praxi a podnikání je volitelný předmět ve čtvrtém ročníku. Studenti pod vedením pana učitele Ing. Josefa Drozda začátkem školního roku předložili své podnikatelské nápady, které dále rozpracovali.

Myšlenka založení firmy MorgenGames, s. r. o., vyšla z těchto skutečností:

- mladí lidé většinou hrají počítačové hry osamocně ve svém soukromí, nekomunikují,
- mladá generace často nemá k dispozici peněžní prostředky nutné k pořízení kvalitního hardwaru a softwaru pro počítačové hry,
- rodiče v mnoha případech nemají kontrolu nad počínáním svých dětí při využívání výpočetní techniky,
- znatelná část populace zastává názor, že počítačové hry jsou škodlivé, nerozvíjí žádné dovednosti...

Autoři projektu si vzali za cíl dokázat, že:

- počítačové hry, pokud budou provozované oficiálně ve vhodném prostředí, budou rozvíjet komunikační schopnosti mládeže,
- nedostatek osobních či rodinných financí nemusí být překážkou,
- stálá přítomnost kompetentních dospělých osob u dětí hrajících na počítači je velmi žádoucí,
- počítačové hry rozvíjejí znalost anglického jazyka, rozhodovací schopnost, koncepční dovednosti, zdravou soutěživost...

Autoři zpracovali klasický podnikatelský projekt, který odpovídá na otázky:

- Co?
- Kdy?
- Kde?
- Jak?
- Proč?
- S kým?
- Za kolik?

Několik měsíců v rámci vyučovacích hodin a později i hodně mimo výuku připravovali všechny důležité podklady, např. zakladatelský rozpočet, investiční a provozní rozpočet, LRS a SWOT analýzy, marketingový plán. Paní učitelka Dr. Ing. Irena Pithartová jim byla nápomocna svými konzultacemi.

Studenti ve své práci vycházeli z vědomostí nabytých v dalších odborných předmětech v průběhu studia, z reálných dat i z výsledků vlastního výzkumu.