

Кварталова Дарья Владимировна

магистрант

ФГБОУ ВО «Томский государственный
университет систем управления и радиоэлектроники»

г. Томск, Томская область

**ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДИКИ БИЗНЕС-ИГР КАК НОВАЯ ФОРМА
ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ**

***Аннотация:** как отмечает автор представленной статьи, бизнес игры – отличная возможность развить свои управленческие и организаторские навыки, получить важные уроки экономики, менеджмента и предпринимательства не только в теории, но и на практике.*

***Ключевые слова:** бизнес-игра, аналитические методы, практическая реализация, игровой метод обучения, инвестирование, инвесторы.*

Игровой метод обучения считается одним из самых распространённых в современной педагогике. Игра с момента своего возникновения стала продуктивной формой обучения. Цели любой игры – развивать, обучать, воспитывать, социализировать. Бизнес-игры активно используются на всех эта

Основной задачей игры является участие в конкурсной борьбе проектов, выполненных на заданную тему, с целью получения кредита у инвестора, представленного конкурсной комиссией. Игра ориентирована на подготовку проекта и конкурсный анализ его участниками.

Работа команд включает несколько этапов.

На первом этапе необходимо придумать идею бизнеса, из всех возможных идей выбрать самую перспективную и интересную для коммерциализации проекта, лидеры команд должны выбрать идею из всех предложенных участниками команды.

Второй задачей, которая ставится команде, это выбор места нахождения офиса или самого предприятия, определение логистически значимого места

нахождения, возможность для развития, анализ ближайших конкурентов, анализ возможности поставки товаров и продажи.

Третьим этапом будет кадровая составляющая создания предприятия, количество сотрудников необходимых для производства и продажи товаров, услуг, прописать должностные инструкции и обязанности каждого из сотрудников.

Следующей задачей было просчитать необходимую технику, материалы, оборудование, ресурсы для открытия предприятия, составить финансовый и производственный план проекта.

Ключевым этапом была расчетная часть, необходимо было рассчитать основные финансовые показатели оценки коммерциализации бизнеса, такие как:

$$\text{Прибыль} = \text{Выручка} - \text{Затраты}$$

$$\text{Выручка} = \text{Цена (1 единицы)} * \text{Количество}$$

$$\begin{aligned} \text{Сумма Затрат} = & \text{Аренда} + \text{Зп сотрудникам} + \text{Маркетинговые} \\ & \text{исследования} + \text{Затраты На Открытие} + \text{Покупка Оборудования} + \\ & \% \text{ по кредиту} + \text{Прочие} \end{aligned}$$

$$\text{Рентабельность} = \text{Чистая Прибыль} / \text{Выручка}$$

$$\text{Чистая Прибыль} = \text{Выручка} - \text{Затраты}$$

Для реализации идеи создания бизнеса каждой группе были выданы основные данные:

$$\text{Сумма инвестиции} = 1\,000\,000 \text{ рублей}$$

Площадь помещения необходимого для офиса, или предприятия от 20–100 кв. м. (стоимость одного кв. метра аренды = 850 рублей)

Возможность взятия кредита с процентной ставкой 15% годовых.

Заработная плата сотрудников от 20 000 рублей (средний уровень ЗП по городу Томска).

Также непосредственно сами организаторы бизнес игры, являются дополнительными инвесторами в размере от 50 000 до 500 000 рублей.

Также для мотивационной составляющей студентам был выдан сладкий принц (торт). Который в конце игры был поделен между двумя выигравшими командами.



Рис. 1. Кадры игроков во время игры

На рисунке 1 видно, что участники увлечены процессом и им интересен данный вид и форма игры.

Список литературы

1. Гассельхарт Р.Р. Память: Тренировка памяти и техники концентрации внимания. – М.: Омега-Л, 2014. – 125 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. – М.: Высш. шк., 2015. – 207 с
3. Зюлина В.В. Материалы международной научно-технической конференции ААИ «Автомобиле- и тракторостроение в России: приоритеты развития и подготовка кадров», посвященной 145-летию МГТУ «МАМИ»; Проблемы получения профессиональных маркетинговых компетенций в техническом вузе МГТУ «МАМИ.