

УДК 37.013.42

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ЧЕРЕЗ ПРОЦЕСС ДЕЛОВЫХ ИГР И БИЗНЕС КЕЙСОВ

Свирижев К.А., Удалова Е.К.

*ФГБОУ ВО «Государственный университет по землеустройству»,
г. Москва, Россия*

Ключевые слова: обучение, деловые игры, бизнес кейсы, методология, тренинг.

В данной работе был рассмотрен метод обучения студентов через процесс проведения деловых игр и бизнес кейсов. Проведен анализ успеваемости и посещаемости занятий по курсу после проведения деловой игры, которая, как показало исследование, благоприятно влияет на дальнейшее обучение студентов и усвояемость материала.

Деловые игры являются методом, который позволяет симитировать принятие управленческих решений в процессе игры по заранее сформулированным правилам и в определенном составе участников. Данный вид обучения чаще всего применяется для обучения студентов правильному принятию управленческих решений и навыку постановки целей. Это выводит студентов из зоны комфорта и заставляет их думать креативно, вследствие чего появляются новые пути решения предлагаемых задач. [1]

Главной целью любой деловой игры является возможность студентов применять на практике полученные теоретические знания. В различных отраслях, в соответствии с родом деятельности и его направленности, разрабатываются свои средства – такие, как игры и кейсы, направленные на развитие профессиональной мотивации, которые благотворно влияют на развитие профессиональных компетенций и для аттестаций профессиональных достижений. [3], [5]

Деловая игра должна решать ряд задач.

Первая задача – образовательная, закрепление полученных теоретических знаний студентов в смоделированной экономической, социальной или политической ситуации.

Вторая задача – развивающая. Она направлена на развитие креативного и логического мышления студентов, умение находить выход из ситуаций с минимальными потерями и максимальными выгодами.

Третья – воспитательная. Данная задача направлена на формирование профессиональных качеств и упор на дальнейшее их совершенствование. [2]

Нами была проведена представленная ниже деловая игра со студентами 2 курса направления «Менеджмент». По результатам игры была выявлена команда студентов, которая в кратчайшие сроки и с максимальным эффектом выполнила поставленные задания, представив наиболее креативный и логически непротиворечиво составленный вариант, который действительно явился грамотным решением.

Деловая игра «Пески Египта»

Цель игры:

1. Отработка принципов проектного управления;
2. Активизация у студентов навыков эффективного командного взаимодействия, совместной работы в ходе планирования и выполнения проектов.

Методические указания. Преподаватель разбивает учебную группу на 4 части. Сам преподаватель исполняет роль Фараона. Фараон в лице преподавателя отдает приказ представить ему проект создания одной или нескольких пирамид. Он желает построить монумент, который напоминал бы о нём после смерти.

Фараона интересуют два варианта – строительство одного внушительного сооружения, или пары пирамид меньшего размера. Выбор варианта будет зависеть от стоимости работ.

Он ожидает от компании предложения по этому поводу, а также по выбору места для строительства монумента: стоит ли возвести пирамиды вблизи входа во дворец, или же рядом с пирамидами родственников Фараона?

Фараон настаивает, чтобы расходы на строительство были ограничены. Вместе с тем, он ценит богатство и желает поразить своих подданных размахом своих расходов.

Сейчас Фараону 50 лет, и он рассчитывает увидеть законченное сооружение. В противном случае, согласно его воле, все рабы, строители и их начальники, включая команду – будут заживо погребены вместе с ним.

Средняя продолжительность жизни в Египте – 60 лет.

Представление проекта Фараону проходит по истечении сроков строительства (20 мин). С начала работы над проектом строительства пирамид с заказчиком (Фараоном) может непосредственно общаться только руководитель проекта, прямых обращений участников проектной

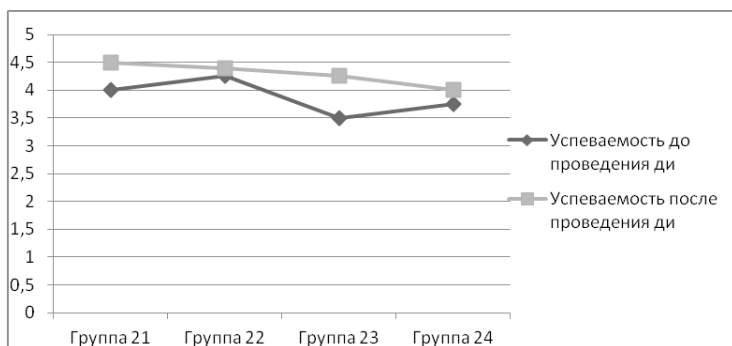


Рисунок 1 - Успеваемость студентов 2 курса направления «Менеджмент», дисциплина «Теория менеджмента»

группы не допускается. При этом количество консультаций ограничено. Компаниям выделяется по 100 золотых монет, причем один блок стоит 0,5 золотой монеты. Нужно учитывать и требование Фараона о богатых украшениях пирамиды, поэтому на украшения также необходимо потратить некоторую сумму. По истечении выделенного времени на строительство, должны быть подведены итоги и разобран каждый проект.

Задание:

1. Выбрать руководителя, который будет непосредственно общаться с заказчиком (1 встреча для каждой команды, на которой руководитель сможет узнать какие-либо детали, предпочтения заказчика и, возможно, договориться о дополнительном финансировании, если хорошо представит будущий проект).

2. Определиться с количеством строимых пирамид - одну большую пирамиду, либо две пирамиды поменьше.

3. Уложиться в ограниченную стоимость.

4. Успеть по срокам.

5. Представить заказчику (Фараону) законченный проект (может быть нарисован, собран, описан).

Исходные данные:

1. Большая пирамида (у входа во дворец);

2. Маленькая пирамида (рядом с пирамидами родственников);

3. 100 монет;

4. 1 блок для пирамиды стоит 0,5 монеты;

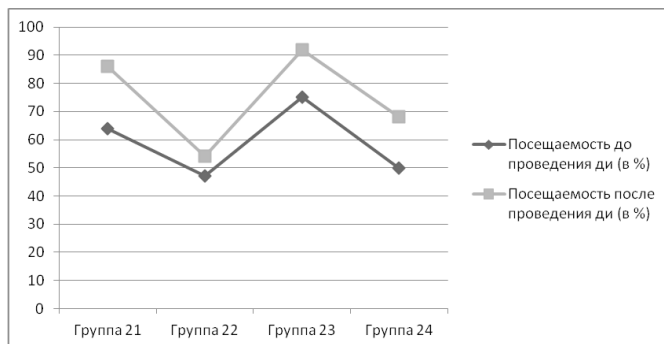


Рисунок 2 - Посещаемость студентов 2 курса направления «Менеджмент», дисциплина «Теория менеджмента»

5. Большая пирамида состоит из 80 блоков;

6. Маленькая пирамида состоит из 50 блоков.

Команды оценивались по трехбалльной шкале, в соответствии с критериями оценки. [4]

После проведения деловой игры среди студентов второго курса направления менеджмент наблюдались следующие положительные результаты: улучшилась успеваемость на потоке в целом (рисунок 1) и повысилась посещаемость занятий по курсу «Теория менеджмента» (рисунок 2) в связи с повышением интереса студентов к этой форме проведения занятий.

Библиографический список:

1. Зельдович Б.З. Активные методы обучения в дисциплине «Теория менеджмента». Москва: МГУП, 2013
2. Лапыгин Ю. Н. Управление проектами: от планирования до оценки эффективности. — М.: Омега-Л, 2008.
3. Лукичёва Л.И. Управление организацией. Омега-Л, 2014.
4. Сборник бизнес-кейсов и тестов по дисциплине «Стратегический менеджмент». Под редакцией Фомина А.А., Фонд СЗОСРР, 2015
5. Современные образовательные технологии. Коллектив авторов; под ред. Н.В.Бордовской – 2-е изд., стер. – М.: КНОРУС, 2012.

TEACHING STUDENTS THROUGH THE PROCESS OF BUSINESS GAMES AND BUSINESS CASES

Svirezhev K.A., Udalova E.K.

Key words: *education, business games, business cases, methodology, training.*

In this paper, the method of teaching students through the process of conducting business games and business cases was considered. The analysis of academic progress and attendance at the course after a business game was conducted, which, as the study showed, favorably influences the further education of students and the assimilation of the material.