

---

с покупателями.

Организация и технология операций по поступлению и приемки товаров в магазине «Свияга». Разгрузку осуществляют с соблюдением общих правил выполнения погрузочно-разгрузочных работ.

Поступившие в магазин товары доставляют в зону приемки. Приемка товаров является одной из важных операций технологического процесса магазина и должна проводиться лицами, на которых возложена материальная ответственность.

Приемка товаров по количеству. Она заключается в сверке массы, числа мест, единиц фактически поступивших товаров с показателями счетов-фактур, товарно-транспортных накладных и других сопроводительных документов.

Приемку товаров по количеству проводят в определенные сроки. Количество поступивших товаров определяют в тех же, единицах измерения, которые указаны в сопроводительных документах.

Если в процессе приемки будет выявлена недостача, то приемку товаров следует приостановить. Необходимо обеспечить сохранность товаров, а также принять меры к тому, чтобы они не смешались с другими однородными товарами. О выявленной недостаче составляют акт за подписями лиц, принявших товар.

Приемка товаров по качеству должна быть проведена в установленные сроки. В процессе приемки работники магазина выявляют качество и комплектность товаров, а также соответствие тары, упаковки и маркировки товаров установленным требованиям. Если при приемке будут обнаружены недоброкачественные или некомплектные товары, то приемку приостанавливают и составляют акт. В нем указывают количество осмотренных товаров и характер выявленных дефектов. Одновременно надо создать необходимые условия для сохранности поступивших товаров.

Размещение и выкладка товаров в торговом зале производится в соответствии с предъявляемыми требованиями реализации товаров.

В целом, проанализировав деятельность магазина «Свияга», можно сделать вывод, что это предприятие является рентабельным, платежеспособным и имеет возможность для дальнейшего развития деятельности и увеличения финансовых показателей.

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЗА И ПРОТИВ**

*Е.К. Нестеров, студент 1 курса экономического факультета  
Научные руководители – доцент М.А.  
Видеркер, ассистент Л.М. Федотова  
Ульяновская ГСХА*

Индустрия видеоигр в наши дни растет огромными темпами и приносит своим создателям небывалую прибыль. Тот огромный прорыв в технологиях, какой был совершён за последние несколько лет, просто невероятен.

---

Методы, используемые для создания игр, реалистичная графика, профессиональный звук, интерактивность - все это делает их невероятно востребованными среди детей, подростков и даже взрослых.

Дискуссия о вреде или пользе компьютерных игр постоянно вспыхивает в обществе с новой силой. Так что такое компьютерные игры – зло или благо? Попробуем объективно рассмотреть негативные и позитивные стороны компьютерных игр.

Начнем с минусов, поскольку они очень значимы. Длительные игры опасны для зрения, причем для зрения конкретно вредна неподвижность зрачка, когда глазное яблоко не увлажняется, как следует. При частом сидении за компьютером возникают проблемы с позвоночником. Нужно также упомянуть и психологические проблемы. Когда человек, особенно в подростковом возрасте, обретает зависимость от видеоигр, он становится замкнутым и необщительным. Могут развиваться проблемы с поиском реальных друзей. На сегодняшний день различные игры имеют совсем не невинное содержание: драки, кровопролития и прочее провоцируют ребенка, да и взрослого на жестокость, возвеличивание войн и насилия, правого экстремизма. Человек с нездоровой психикой может однажды перепутать реальность с игрой и совершить преступление. Нельзя и упомянуть о том, что компьютерные игры «съедают» кучу времени, которое надо тратить на работу, учебу, высасывают деньги.

В основном, на игры смотрят с порицанием, что, в большинстве случаев, оправдано. Но, все же, стоит рассматривать и хорошие последствия, если это, конечно, не превратилось в пагубную зависимость. Компьютерные игры содействуют концентрации внимания, быстрой реакции и многому другому, что весьма хорошо сказывается на мыслительных способностях человека. Последние исследования говорят, что игры стимулируют развитие логики и умение думать стратегически, а также тренируют память. Американские преподаватели нашли прямую связь между успехами в технических специальностях и пристрастием к видеоиграм среди абитуриентов. Особо стоит отметить различного рода обучающие игры, разработанные специально для детей. Именно эти игры помогают ребенку с интересом познавать окружающий мир в целом и какие-то вещи и явления в частности. У человека есть потребность в развлечении, и компьютерные игры прекрасно подходят для таких целей. Компьютерные игры помогают выплеснуть отрицательные эмоции, расслабиться и отвлечься от существующих проблем, и это тоже положительный эффект. Конечно, если не уходить в них с головой.

Мы решили выяснить отношение к компьютерным играм студентов Ульяновской ГСХА. С этой целью было проведено анкетирование 60 студентов 1-2 курсов агрономического, экономического, инженерного факультета и факультета ветеринарной медицины.

На вопрос «Любите ли вы играть в компьютерные игры» утвердительно ответили все за единственным исключением юноши и 41% девушек. При этом к геймерам себя отнес только один парень и пять девушек. При этом анализируя аддитивность к компьютерным играм, мы пришли к заключению, что она выше у студентов мужского пола: треть юношей проявили высокую степень зависимости от компьютерных игр, в то время как среди девушек зависимой оказалась только каждая десятая. При этом отсутствие зависимости чаще от-

---

мечалось у девушек, чем у юношей.

Половина девушек (51,7%) проводят за компьютерными играми менее 1 ч в день, в то время как среди юношей таких оказалось только четверть (25,8%). От 1 до 3 ч за компьютерными играми проводит время 9% девушек и 13% юношей, от 4 до 7 ч – 7 и 13%, соответственно. Больше 7 часов в день на компьютерные игры не готова тратить ни одна девушка, но 16% юношей.

Большая часть респондентов играют в основном за персональными компьютерами (83,3%), значительно реже на телефонах (15%), еще реже – на специальных игровых устройствах. Играют в подавляющем большинстве дома (88,3%), реже в клубах (6,5% юношей). Некоторые девушки развлекают себя играми в дороге, а есть и такие, которые занимаются этим на занятиях. Правда, порадовало, что в этом признались всего два человека. Новые игры в основном скачивают (83,3%), покупают единицы.

Большинству респондентов больше всего нравится жанр экшн (31% девушек и 58% юношей), у девушек, кроме того, популярны логические игры и головоломки, а также симуляторы и квесты. У юношей – симуляторы и стратегии. Логические игры и квесты их не интересуют. Среди самых любимых игр назывались NFS (и у девушек, и у парней), CountreSricke, FIFA, Stalker, GTA (у парней), Sims, PerfektWorld (у девушек) и др.

Многие опрошенные считают, что игры способствуют развитию логики, внимания, памяти, позволяют отдохнуть. Большинство студентов хорошо осознают негативные стороны игр: ухудшение здоровья, расстройства психики, растрата времени.

В заключении отметим, что компьютерные игры – яркий пример того, что все хорошо в меру. Если увлечься ими разумно, то они приносят много пользы: обучают, развивают, расслабляют, отвлекают. Другое дело крайняя степень увлеченности этим делом, которая изнуряет человека физически, духовно и умственно. Поэтому нужно четко отслеживать, какое количество времени вы или ваши дети проводят перед монитором, и что из себя представляет та или иная игра.

**УДК 657**

## **УЧЕТ И КОНТРОЛЬ ПРОДАЖИ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННОЙ ПРОДУКЦИИ (РАБОТ, УСЛУГ) НА ПРИМЕРЕ «АГРО-НЕПТУН»**

*Р.И. Норматова, студентка 3 курса ССО  
экономического факультета УГСХА  
Научный руководитель – к.э.н., доцент А.А. Навасардян*

Основной задачей сельскохозяйственных предприятий является наиболее полное обеспечение спроса потребителей высококачественной сель-