

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Елабужский институт (филиал)  
Факультет экономики и управления



*подписано электронно-цифровой подписью*

## **Программа дисциплины**

Деловая игра "Корпорация плюс"

Направление подготовки: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль подготовки: Менеджмент организации

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2016

## Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО
2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
  - 4.1. Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)
  - 4.2. Содержание дисциплины (модуля)
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)
12. Средства адаптации преподавания дисциплины (модуля) к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
13. Приложение №1. Фонд оценочных средств
14. Приложение №2. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
15. Приложение №3. Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Программу дисциплины разработал(а)(и) старший преподаватель, б/с Ахметшин Э.М. (Кафедра экономики и менеджмента, Факультет экономики и управления), elvir@mail.ru

### 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль), должен обладать следующими компетенциями:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОПК-1	владением навыками поиска, анализа и использования нормативных и правовых документов в своей профессиональной деятельности
ОПК-2	способностью находить организационно-управленческие решения и готовностью нести за них ответственность с позиций социальной значимости принимаемых решений
ПК-10	владением навыками количественного и качественного анализа информации при принятии управленческих решений, построения экономических, финансовых и организационно-управленческих моделей путем их адаптации к конкретным задачам управления
ПК-12	умением организовать и поддерживать связи с деловыми партнерами, используя системы сбора необходимой информации для расширения внешних связей и обмена опытом при реализации проектов, направленных на развитие организации (предприятия, органа государственного или муниципального управления)
ПК-13	умением моделировать бизнес-процессы и использовать методы реорганизации бизнес-процессов в практической деятельности организаций
ПК-15	умением проводить анализ рыночных и специфических рисков для принятия управленческих решений, в том числе при принятии решений об инвестировании и финансировании
ПК-16	владением навыками оценки инвестиционных проектов, финансового планирования и прогнозирования с учетом роли финансовых рынков и институтов
ПК-17	способностью оценивать экономические и социальные условия осуществления предпринимательской деятельности, выявлять новые рыночные возможности и формировать новые бизнес-модели
ПК-18	владением навыками бизнес-планирования создания и развития новых организаций (направлений деятельности, продуктов)
ПК-19	владением навыками координации предпринимательской деятельности в целях обеспечения согласованности выполнения бизнес-плана всеми участниками
ПК-7	владением навыками поэтапного контроля реализации бизнес-планов и условий заключаемых соглашений, договоров и контрактов/ умением координировать деятельность исполнителей с помощью методического инструментария реализации управленческих решений в области функционального менеджмента для достижения высокой согласованности при выполнении конкретных проектов и работ

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль):

Должен знать:

- приемы анализа отчетно-аналитических форм;
- основные вопросы финансирования предприятий и управления финансами.

Должен уметь:

- проводить операционный анализ;
- проводить анализ цены капитала;

- проводить инвестиционный анализ;
- сравнивать результаты с другими предприятиями для последующего принятия решений.

Должен владеть:

- навыками управления предприятием в условиях конкуренции;
- процессами выработки управленческих решений, направленных на достижение эффективности деятельности предприятия;
- приемами анализа конкретных производственных ситуаций.

Должен демонстрировать способность и готовность:

1. Должен знать:

- приемы анализа отчетно-аналитических форм;
- основные вопросы финансирования предприятий и управления финансами.

2. Должен уметь:

- проводить операционный анализ;
- проводить анализ цены капитала;
- проводить инвестиционный анализ;
- сравнивать результаты с другими предприятиями для последующего принятия решений.

3. Должен владеть:

- навыками управления предприятием в условиях конкуренции;
- процессами выработки управленческих решений, направленных на достижение эффективности деятельности предприятия;
- приемами анализа конкретных производственных ситуаций.

## 2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (модуль) включена в раздел "Б1.В.ДВ.3 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 38.03.02 "Менеджмент (Менеджмент организации)" и относится к дисциплинам по выбору.

Осваивается на 3 курсе в 6 семестре.

## 3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы) на 108 часа(ов).

Контактная работа - 14 часа(ов), в том числе лекции - 0 часа(ов), практические занятия - 0 часа(ов), лабораторные работы - 14 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 0 часа(ов).

Самостоятельная работа - 90 часа(ов).

Контроль (зачёт / экзамен) - 4 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 6 семестре.

## 4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

### 4.1 Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

N	Разделы дисциплины / модуля	Семестр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения.	6	0	0	2	9
2.	Тема 2. Анализ и планирование деятельности.	6	0	0	2	9

N	Разделы дисциплины / модуля	Семестр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
3.	Тема 3. Оценка эффективности управления.	6	0	0	2	0
4.	Тема 4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут	6	0	0	1	9
5.	Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	6	0	0	1	9
6.	Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	6	0	0	1	9
7.	Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты	6	0	0	1	9
8.	Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты	6	0	0	1	9
9.	Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты	6	0	0	1	9
10.	Тема 10. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты	6	0	0	1	9
11.	Тема 11. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- 20 минуты. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)	6	0	0	1	9
	Итого		0	0	14	90

#### 4.2 Содержание дисциплины (модуля)

##### Тема 1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения.

Тема 1. Введение в предмет игры: БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс, правила игры и управленческие решения

1.1. Исходные положения

1.2. Производство и сбыт

1.3. Финансовые операции

1.4. Овердрафты и банкротство

1.5. Прогноз денежного потока.

Лабораторная работа:

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

##### Тема 2. Анализ и планирование деятельности.

## Тема 2. Анализ и планирование деятельности

- 2.1. Бухгалтерский учет
- 2.2. Управленческая отчетность
- 2.3. Финансовая отчетность
- 2.4. Налоговая отчетность
- 2.5. Сводный отчет
- 2.6. Финансовые показатели
- 2.7. Налоговые показатели
- 2.8. Операционный анализ
- 2.9. Анализ цены и структуры капитала
- 2.10. Инвестиционный анализ
- 2.11. Рынок акций
- 2.12. Графики и диаграммы
- 2.13. Сведения о конкурентах.

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

### **Тема 3. Оценка эффективности управления.**

Тема 3. Оценка эффективности управления

- 3.1. Обсуждение проблемы.
- 3.2. Механизм формирования рейтинга. Основные показатели влияющие на рейтинг в игре.
- 3.3. Рыночная цена акции. Правила выпуска и выкупа акций.
- 3.4. Влияние эмиссионной политики на рейтинг

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

### **Тема 4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут**

Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

### **Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

### **Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

### **Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.**

#### **Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

**Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.**  
**Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

**Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.**  
**Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

**Тема 10. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.**  
**Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты**

Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 22 минуты.

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

**Тема 11. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- 20 минуты. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)**

Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- 20 минуты.

Подведение итогов, 2 завершающих месяца и 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.).

Игра проходит в сетевом компьютерном классе под руководством Администратора, роль которого выполняет преподаватель. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых занимает место за отдельным компьютером и руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Преподаватель, выступая в качестве Администратора, задает исходные установки игры, знакомит слушателей со структурой компьютерной программы и с основными правилами игры. В ходе игры допускается задавать Администратору вопросы по поводу правил и содержания игры. Однако нельзя спрашивать, как надо действовать в конкретной ситуации. Решения участники принимают самостоятельно.

## **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Самостоятельная работа обучающихся выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа подразделяется на самостоятельную работу на аудиторных занятиях и на внеаудиторную самостоятельную работу. Самостоятельная работа обучающихся включает как полностью самостоятельное освоение отдельных тем (разделов) дисциплины, так и проработку тем (разделов), осваиваемых во время аудиторной работы. Во время самостоятельной работы обучающиеся читают и конспектируют учебную, научную и справочную литературу, выполняют задания, направленные на закрепление знаний и отработку умений и навыков, готовятся к текущему и промежуточному контролю по дисциплине.

Организация самостоятельной работы обучающихся регламентируется нормативными документами, учебно-методической литературой и электронными образовательными ресурсами, включая:

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 апреля 2017 года №301)

Письмо Министерства образования Российской Федерации №14-55-996ин/15 от 27 ноября 2002 г. "Об активизации самостоятельной работы студентов высших учебных заведений"

Устав федерального государственного автономного образовательного учреждения "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Правила внутреннего распорядка федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Локальные нормативные акты Казанского (Приволжского) федерального университета

Ахметшин Э.М. Деловая игра "Корпорация Плюс" (электронный образовательный ресурс) // Портал дистанционного образования Казанского федерального университета. - <http://edu.kpfu.ru/course/view.php?id=1044>

Официальный сайт ООО "Высшие компьютерные курсы бизнеса" - <http://www.vkcb.ru>

## **6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)**

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) включает оценочные материалы, направленные на проверку освоения компетенций, в том числе знаний, умений и навыков. Фонд оценочных средств включает оценочные средства текущего контроля и оценочные средства промежуточной аттестации.

В фонде оценочных средств содержится следующая информация:

- соответствие компетенций планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю);
- критерии оценивания сформированности компетенций;
- механизм формирования оценки по дисциплине (модулю);
- описание порядка применения и процедуры оценивания для каждого оценочного средства;
- критерии оценивания для каждого оценочного средства;
- содержание оценочных средств, включая требования, предъявляемые к действиям обучающихся, демонстрируемым результатам, задания различных типов.

Фонд оценочных средств по дисциплине находится в Приложении 1 к программе дисциплины (модулю).

## **7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

Освоение дисциплины (модуля) предполагает изучение основной и дополнительной учебной литературы. Литература может быть доступна обучающимся в одном из двух вариантов (либо в обоих из них):

- в электронном виде - через электронные библиотечные системы на основании заключенных КФУ договоров с правообладателями;
- в печатном виде - в Научной библиотеке им. Н.И. Лобачевского. Обучающиеся получают учебную литературу на абонементе по читательским билетам в соответствии с правилами пользования Научной библиотекой.

Электронные издания доступны дистанционно из любой точки при введении обучающимся своего логина и пароля от личного кабинета в системе "Электронный университет". При использовании печатных изданий библиотечный фонд должен быть укомплектован ими из расчета не менее 0,5 экземпляра (для обучающихся по ФГОС 3++ - не менее 0,25 экземпляра) каждого из изданий основной литературы и не менее 0,25 экземпляра дополнительной литературы на каждого обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих данную дисциплину.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля), находится в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. Он подлежит обновлению при изменении условий договоров КФУ с правообладателями электронных изданий и при изменении комплектования фондов Научной библиотеки КФУ.

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Ахметшин Э.М. Деловая игра "Корпорация Плюс" (электронный образовательный ресурс) // Портал дистанционного образования Казанского федерального университета. - <http://edu.kpfu.ru/course/view.php?id=1044>

О деловых играх серии "БИЗНЕС-КУРС" - <http://www.vkcb.ru/aboutbc.html>

Официальный сайт ООО "Высшие компьютерные курсы бизнеса" - <http://www.vkcb.ru>

## **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Вид работ	Методические рекомендации
лабораторные работы	Лабораторные работы проводятся в форме деловой игры. Деловая игра начинается с формирования команд. Проведение организационного собрания в сформированных командах. Каждая группа должна выбрать название и девиз фирмы, отражающие фирменное кредо, затем представить свою фирму и ее генералитет остальным участникам игры. В названии и особенно девизе отражаются возможные стратегии деятельности группа или ее главные организационные ценности. Кредо является предваряющей информацией для партнеров по игре. Сбор списков команд с указанием обязанностей каждого участника. Закрепление команды за компьютерами. Запуск на компьютере преподавателя Программы Администратора, а на компьютерах команд - Программы фирмы. Организация игрового курса. Знакомство с основными правилами игры. Знакомство со структурой компьютерной программы. Прохождение первых 4 месяцев под полным контролем преподавателя. Команды должны строго следовать указаниям преподавателя и принимать одинаковые для всех решения. Благодаря такому подходу, команды смогут самостоятельно продолжить данный игровой курс исходя из равных условий.
самостоятельная работа	<p>Приступая к освоению дисциплины, необходимым этапом является рефлексия исходных знаний. Под рефлексией здесь и далее подразумевается переосмысление обучающимся собственного опыта, полученного при овладении модулем, и результатов деятельности в учебном процессе. При рефлексии необходимо задать себе следующие вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Что нового я узнал?</li> <li>2) Что я научился делать?</li> <li>3) Чем это может быть мне полезно в дальнейшем?</li> <li>4) Что мне непонятно в освоенном материале?</li> <li>5) Чему я хотел бы научиться в продолжение сделанного?</li> <li>6) Как мне преодолеть замеченные недостатки?</li> </ol> <p>Сообразуясь с ответами на эти вопросы следует, пользуясь рекомендованными источниками, продолжить работу над освоением дисциплины.</p> <p>В ходе освоения дисциплины необходимо выполнить ряд учебных действий: работа в малой группе, участие в диспутах, написание эссе, работа в социальных сообществах педагогов, написание докладов для е-портфолио и их защита.</p> <p>Подготовка к аудиторным занятиям. Самостоятельная работа студентов подразделяется на: аудиторную (под контролем преподавателя - это самостоятельная работа студентов на семинарских и практических занятиях) и внеаудиторную без преподавателя (проработка учебного материала в соответствии с графиком самостоятельной работы (по конспектам, учебной и научной литературе), подготовка к аудиторным занятиям, под которой может пониматься закрепление конспектов лекций, подготовка к семинарским и практическим занятиям, подготовка к сдаче промежуточного и итогового контроля, зачёта или экзамена, а также написание рефератов, докладов, выполнение курсовых и дипломных работ, выполнение научно-исследовательской работы, подготовка к конкурсу, олимпиаде, самостоятельная работа во время практики, просмотр видеофильмов).</p>
зачет	Зачет нацелен на комплексную проверку освоения дисциплины. Зачет проводится в устной или письменной форме по билетам, в которых содержатся вопросы (задания) по всем темам курса. Обучающемуся даётся время на подготовку. Оценивается владение материалом, его системное освоение, способность применять нужные знания навыки и умения при анализе проблемных ситуаций и решении практических заданий.

#### 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем, представлен в Приложении 3 к рабочей программе дисциплины (модуля).

#### 11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса по дисциплине (модулю) включает в себя следующие компоненты:

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья) и оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду КФУ.

Учебные аудитории для контактной работы с преподавателем, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья).

Компьютер и принтер для распечатки раздаточных материалов.

Мультимедийная аудитория.

Компьютерный класс.

## **12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;
- создание контента, который можно представить в различных видах без потери данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества, предусмотреть доступность управления контентом с клавиатуры;
- создание возможностей для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников - например, так, чтобы лица с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально;
- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счёт альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения семинаров, выступления с докладами и защиты выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи:
- продолжительности сдачи зачёта или экзамена, проводимого в письменной форме, - не более чем на 90 минут;
- продолжительности подготовки обучающегося к ответу на зачёте или экзамене, проводимом в устной форме, - не более чем на 20 минут;
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы - не более чем на 15 минут.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учебным планом по направлению 38.03.02 "Менеджмент" и профилю подготовки "Менеджмент организации".

Приложение 2  
к рабочей программе дисциплины (модуля)  
Б1.В.ДВ.3 Деловая игра "Корпорация плюс"

**Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

Направление подготовки: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль подготовки: Менеджмент организации

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2016

**Основная литература:**

1. Евсеев В.О. Деловые игры по формированию экономических компетенций : учеб. пособие. [Электронный ресурс] / В.О. Евсеев. - М. : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2018. - 254 с. - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=933874>
2. Абрамова Г.С. Деловые игры: теория и организация: учеб.-методич. пособие / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. - 2-е изд., стереотип. - М. : ИНФРА-М, 2018. - 189 с. - (Высшее образование: Бакалавриат). - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=944186>
3. Пономарева З.М. Деловые игры в коммерческой деятельности. [Электронный ресурс] / З.М. Пономарева. - Электрон. дан. - М.: Дашков и К, 2017. - 184 с. - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=430468>

**Дополнительная литература:**

1. Лапыгин Ю.Н. Формирование стратегии: деловые игры / Ю.Н. Лапыгин - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 322 с.: 60x90 1/16 ISBN 978-5-16-105440-6 (online) - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=753484>
2. Кириченко Т.Т. Финансовый менеджмент / Кириченко Т.Т. - М.: Дашков и К, 2018. - 484 с.: ISBN 978-5-394-01996-8 - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=415005>
3. Филатова Т.В. Финансовый менеджмент: Учеб. пособие / Т.В. Филатова - М.: ИНФРА-М, 2017. - 236 с. - URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=762998>

Приложение 3  
к рабочей программе дисциплины (модуля)  
Б1.В.ДВ.3 Деловая игра "Корпорация плюс"

**Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

Направление подготовки: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль подготовки: Менеджмент организации

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2016

Освоение дисциплины (модуля) предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows 7 Профессиональная или Windows XP (Volume License)

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 365 или Microsoft Office Professional plus 2010

Браузер Mozilla Firefox

Браузер Google Chrome

Adobe Reader XI или Adobe Acrobat Reader DC

Kaspersky Endpoint Security для Windows

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, учебно-методические комплексы, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования (ФГОС ВО) нового поколения.