

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



подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Деловая игра "Корпорация плюс" Б1.В.ДВ.3

Направление подготовки: 38.03.01 - Экономика

Профиль подготовки: Бухгалтерский учет, анализ и аудит

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Ахметшин Э.М.

Рецензент(ы):

Васильев В.Л.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Гапсаламов А. Р.

Протокол заседания кафедры No _____ от "_____" _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Елабужского института КФУ (Факультет экономики и управления):

Протокол заседания УМК No _____ от "_____" _____ 201__ г

Регистрационный No 9670117319

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины является изучение процессов инвестирования и источники их финансирования; основ дивидендной и эмиссионной политики предприятия; анализ основных финансово-экономических результатов деятельности предприятия; изучение основ учета, финансовой отчетности и налогообложения во взаимосвязи с финансами предприятия.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.ДВ.3 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 38.03.01 Экономика и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 3 курсе, 6 семестр.

Данная учебная дисциплина включена в ОПОП 38.03.01 Экономика (профиль: Бухгалтерский учет, анализ и аудит) и относится к вариативной части. Осваивается на 3 курсе 5 семестр.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-3 (общекультурные компетенции)	способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности
ОПК-3 (профессиональные компетенции)	способностью выбрать инструментальные средства для обработки экономических данных в соответствии с поставленной задачей, проанализировать результаты расчетов и обосновать полученные выводы
ПК-1 (профессиональные компетенции)	способностью собрать и проанализировать исходные данные, необходимые для расчета экономических и социально-экономических показателей, характеризующих деятельность хозяйствующих субъектов

В результате освоения дисциплины студент:

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.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

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

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

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

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 6 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
1.	Тема 1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения.	6	1-2	0	0	1	Устный опрос
2.	Тема 2. Анализ и планирование деятельности.	6	3-4	0	0	0	Устный опрос
3.	Тема 3. Оценка эффективности управления.	6	5-6	0	0	1	Устный опрос
4.	Тема 4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут	6	7-8	0	0	1	
5.	Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	6	9-10	0	0	1	
6.	Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	6	11-12	0	0	1	

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
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	13	0	0	1	
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	14	0	0	1	
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	15	0	0	1	
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	16	0	0	1	
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	17	0	0	1	
.	Тема . Итоговая форма контроля	6		0	0	0	Зачет
	Итого			0	0	10	

4.2 Содержание дисциплины

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

лабораторная работа (1 часа(ов)):

1.1. Исходные положения 1.2. Производство и сбыт 1.3. Финансовые операции 1.4. Овердрафты и банкротство 1.5. Прогноз денежного потока.

Тема 2. Анализ и планирование деятельности.

Тема 3. Оценка эффективности управления.

лабораторная работа (1 часа(ов)):

3.1. Обсуждение проблемы 3.2. Механизм формирования рейтинга 3.3. Рыночная цена акции
3.4. Влияние эмиссионной политики на рейтинг

**Тема 4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут
лабораторная работа (1 часа(ов)):**

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

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

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

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

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

**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**

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

**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**

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

**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**

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

**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**

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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

**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.)**

лабораторная работа (1 часа(ов)):

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.)

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

№	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения.	6	1-2	подготовка к устному опросу	31	Устный опрос
2.	Тема 2. Анализ и планирование деятельности.	6	3-4	подготовка к устному опросу	31	Устный опрос
3.	Тема 3. Оценка эффективности управления.	6	5-6	подготовка к устному опросу	32	Устный опрос
	Итого				94	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

При проведении занятий допустимо 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

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

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

Устный опрос , примерные вопросы:

1.1. Исходные положения 1.2. Производство и сбыт 1.3. Финансовые операции 1.4. Овердрафты и банкротство 1.5. Прогноз денежного потока.

Тема 2. Анализ и планирование деятельности.

Устный опрос , примерные вопросы:

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.

Тема 3. Оценка эффективности управления.

Устный опрос , примерные вопросы:

3.1. Обсуждение проблемы 3.2. Механизм формирования рейтинга 3.3. Рыночная цена акции 3.4. Влияние эмиссионной политики на рейтинг

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

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

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

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

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

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

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

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.)

Итоговая форма контроля

зачет (в 6 семестре)

Примерные вопросы к итоговой форме контроля

Вопросы к зачету:

1. Механизм формирования рейтинга
2. Механизм формирования чистой прибыли
3. Механизм формирования рыночной цены акции
4. Механизм определения рентабельности собственного капитала
5. Состав затрат производственной и полной себестоимости
6. Способы увеличения рыночной цены акции в краткосрочном периоде (с целью эмиссии)
7. Способы уменьшения рыночной цены акции в краткосрочном периоде (с целью выкупа собственных акций)
8. Инвестиционная политика (покупка оборудования и сырья с точки зрения максимальной эффективности использования, полный анализ инвестиционных проектов)
9. Производственная политика (выбор оптимального количества смен, времени списания оборудования, оптимальный размер расходов на качество и т.д.).
10. Влияние изношенности, частоты списания оборудования, расходов на качество, изменений неценовых факторов спроса и суммы обязательств на себестоимость
11. Дивидендная политика
12. Эмиссионная политика
13. Рынок ценных бумаг. Покупка и продажа акций других организаций.
14. Овердрафты и их влияние на финансовый результат. Банкротство
15. Прогноз денежного потока
16. Получение и возврат кредитов (общая сумма кредитного лимита, текущий кредитный лимит, договорная ставка по кредиту, расходы на организацию кредита). Кредитная политика
17. Открытие и закрытие депозитов. Депозитная политика
18. Сбытовая политика. Анализ деятельности конкурентов
19. Налоги
20. Управление рисками: виды и механизмы нейтрализации
21. Методы снижения себестоимости
22. Методы увеличения чистой прибыли и рентабельности собственного капитала во второй половине игры

23. Анализ жизненных товаров А, В и С и соответствие сбытовой политики фирмы требованиям рынка
24. Анализ тенденций изменения себестоимости, неценовых факторов спроса и цены на разных этапах жизненного цикла товаров А, В и С
25. Сравнительный анализ источников финансирования (эмиссия собственных акций, банковские кредиты и нераспределенная прибыль)
26. Сравнительный анализ инвестиционных проектов (все возможные формы реального и финансового инвестирования в игре)
27. Стратегии деятельности фирмы
28. Финансовая и управленческая отчетность. Бухгалтерский учет. Анализ хозяйственной деятельности. Сводный отчет.

7.1. 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>

7.2. 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>

7.3. Интернет-ресурсы:

- 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.vkkb.ru/aboutbc.html>
- Онлайн финансовые калькуляторы - <http://wpcalc.com/category/finance/>
- Официальный сайт ООО "Высшие компьютерные курсы бизнеса" - <http://www.vkkb.ru>
- Портал финансовых калькуляторов - <http://fincalculator.ru/>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Деловая игра "Корпорация плюс"" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. 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, УМК, 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 профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Освоение дисциплины "Деловая игра Корпорация плюс" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Cre i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audi, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 38.03.01 "Экономика" и профилю подготовки Бухгалтерский учет, анализ и аудит

.

Автор(ы):

Ахметшин Э.М. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Васильев В.Л. _____

"__" _____ 201__ г.