

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" Б1.В.ДВ.04.01

Направление подготовки: 38.03.02 - Менеджмент

Профиль подготовки: Логистика

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2019

Автор(ы): Ахметшин Э.М.

Рецензент(ы): Осадчий Э.А.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Гапсаламов А. Р.

Протокол заседания кафедры No ___ от "___" _____ 20__ г.

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

Протокол заседания УМК No ___ от "___" _____ 20__ г.

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы высшего образования
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
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
 - 6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы и форм контроля их освоения
 - 6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания
 - 6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы
 - 6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
 - 7.1. Основная литература
 - 7.2. Дополнительная литература
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 к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Программу дисциплины разработал(а)(и) ассистент, 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 образовательной программы

Выпускник, освоивший дисциплину, 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

Выпускник, освоивший дисциплину:

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.

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.ДВ.04.01 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 38.03.02 "Менеджмент (Логистика)" и относится к дисциплинам по выбору.

Осваивается на 3 курсе в 5 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 - 16 часа(ов), в том числе лекции - 0 часа(ов), практические занятия - 0 часа(ов), лабораторные работы - 16 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 0 часа(ов).

Самостоятельная работа - 88 часа(ов).

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

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 5 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.	5	0	0	1	8
2.	Тема 2. Анализ и планирование деятельности.	5	0	0	1	8
3.	Тема 3. Оценка эффективности управления.	5	0	0	1	8
4.	Тема 4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут	5	0	0	1	8
5.	Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	5	0	0	1	8
6.	Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут	5	0	0	2	8
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	5	0	0	2	8

N	Разделы дисциплины / модуля	Семестр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
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	5	0	0	2	8
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	5	0	0	2	8
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	5	0	0	2	8
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.)	5	0	0	1	8
	Итого		0	0	16	88

4.2 Содержание дисциплины

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".

Положение от 29 декабря 2018 г. № 0.1.1.67-08/328 "О порядке проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Положение № 0.1.1.67-06/241/15 от 14 декабря 2015 г. "О формировании фонда оценочных средств для проведения текущей, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Положение № 0.1.1.56-06/54/11 от 26 октября 2011 г. "Об электронных образовательных ресурсах федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/66/16 от 30 марта 2016 г. "Разработки, регистрации, подготовки к использованию в учебном процессе и удаления электронных образовательных ресурсов в системе электронного обучения федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/11/16 от 25 января 2016 г. "О балльно-рейтинговой системе оценки знаний обучающихся в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/91/13 от 21 июня 2013 г. "О порядке разработки и выпуска учебных изданий в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет"".

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>

Бизнес-курс: Корпорация плюс - http://prepod2000.kulichki.net/item_114.html

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

6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)

6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы и форм контроля их освоения

Этап	Форма контроля	Оцениваемые компетенции	Темы (разделы) дисциплины
Семестр 5			
	Текущий контроль		
1	Устный опрос	ПК-7, ОПК-1, ОПК-2, ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19	1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения. 2. Анализ и планирование деятельности. 3. Оценка эффективности управления.
2	Деловая игра	ПК-7, ОПК-1, ОПК-2, ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19	4. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 45 минут 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 45 минут 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 45 минут 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 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 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 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 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.)
3	Реферат	ПК-7, ОПК-1, ОПК-2, ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19	1. Введение в предмет игры: "Бизнес-курс: корпорация плюс", правила игры и управленческие решения. 2. Анализ и планирование деятельности. 3. Оценка эффективности управления.
	Зачет	ОПК-1, ОПК-2, ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19, ПК-7	

6.2 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Форма контроля	Критерии оценивания				Этап
	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.	
Семестр 5					
Текущий контроль					

Форма контроля	Критерии оценивания				Этап
	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.	
Устный опрос	В ответе качественно раскрыто содержание темы. Ответ хорошо структурирован. Прекрасно освоен понятийный аппарат. Продемонстрирован высокий уровень понимания материала. Превосходное умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Основные вопросы темы раскрыты. Структура ответа в целом адекватна теме. Хорошо освоен понятийный аппарат. Продемонстрирован хороший уровень понимания материала. Хорошее умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Тема частично раскрыта. Ответ слабо структурирован. Понятийный аппарат освоен частично. Понимание отдельных положений из материала по теме. Удовлетворительное умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Тема не раскрыта. Понятийный аппарат освоен неудовлетворительно. Понимание материала фрагментарное или отсутствует. Неумение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	1
Деловая игра	Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для нахождения решения проблемных ситуаций. Превосходное владение знаниями и навыками, необходимыми для решения практических задач. Высокий уровень коммуникативных навыков, способности к работе в команде.	Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для нахождения решения проблемных ситуаций. Достаточное владение знаниями и навыками, необходимыми для решения практических задач. Средний уровень коммуникативных навыков, способности к работе в команде.	Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для нахождения решения проблемных ситуаций. Слабое владение знаниями и навыками, необходимыми для решения практических задач. Низкий уровень коммуникативных навыков, способности к работе в команде.	Неспособность применять имеющиеся знания и умения для нахождения решения проблемных ситуаций. Недостаточное владение знаниями и навыками, необходимыми для решения практических задач. Недостаточный уровень коммуникативных навыков, способности к работе в команде.	2
Реферат	Тема раскрыта полностью. Продемонстрировано превосходное владение материалом. Используются надлежащие источники в нужном количестве. Структура работы соответствует поставленным задачам. Степень самостоятельности работы высокая.	Тема в основном раскрыта. Продемонстрировано хорошее владение материалом. Используются надлежащие источники. Структура работы в основном соответствует поставленным задачам. Степень самостоятельности работы средняя.	Тема раскрыта слабо. Продемонстрировано удовлетворительное владение материалом. Используются источники и структура работы частично соответствуют поставленным задачам. Степень самостоятельности работы низкая.	Тема не раскрыта. Продемонстрировано неудовлетворительное владение материалом. Используются источники недостаточны. Структура работы не соответствует поставленным задачам. Работа несамостоятельна.	3
	Зачтено		Не зачтено		
Зачет	Обучающийся обнаружил знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справился с выполнением заданий, предусмотренных программой дисциплины.		Обучающийся обнаружил значительные пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустил принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий и не способен продолжить обучение или приступить по окончании университета к профессиональной деятельности без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.		

6.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Семестр 5

Текущий контроль

1. Устный опрос

Темы 1, 2, 3

Студенты должны знать ответы на следующие вопросы:

1. Какова организационно-правовая форма фирм?
2. Чем все фирмы будут заниматься?
3. На каких рынках будут действовать фирмы?
4. Где они будут конкурировать?
5. Из каких условий стартуют все фирмы?
6. Какие виды решений им придется принимать?
7. В какой форме будут представляться результаты деятельности фирмы?
8. Что будет известно фирмам друг о друге?
9. Могут ли фирмы обанкротиться и при каких условиях?
10. Как будут оцениваться действия команд?

2. Деловая игра

Темы 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

В компьютерной Деловой игре Бизнес-Курс: Корпорация Плюс пользователь выступает в роли генерального директора открытого акционерного общества, акции которого обращаются на фондовом рынке. Он должен принимать управленческие решения по разнообразным вопросам текущей, инвестиционной и финансовой деятельности предприятия. Основная деятельность предприятия производственно-сбытовая, но помимо этого фирма может осуществлять эмиссию собственных акций с целью привлечения дополнительных средств, выкупать их, покупать и продавать акции других предприятий, участвовать в кредитно-депозитных банковских операциях. Стремление к успешной деятельности вынуждает участников игры уделять большое внимание вопросам стратегического менеджмента: выбору направления долгосрочных инвестиций и источников их финансирования, согласованию дивидендной и эмиссионной политики и т.д.

В качестве результатов деятельности общества компьютер выдает детальную управленческую отчетность, основные формы финансовой отчетности, общепринятые финансовые показатели. В процессе изучения этой информации приобретаются базовые знания по экономике и финансам предприятий. Кроме управленческого учета на предприятии ведется и бухгалтерский учёт, как основа системы отчетности предприятия. При этом вопросы учета, финансовой отчетности и налогообложения отражены в строгом соответствии с российским законодательством. Используются элементы отчетности по международным стандартам, операционный анализ, анализ цены капитала, инвестиционный анализ и др.

Таким образом, данная программа дает уникальную возможность комплексного изучения основных дисциплин, связанных с финансами предприятий, последовательно развивает навыки управления в условиях конкуренции, дает конкретные экономические знания, способствует формированию экономического образа мышления.

3. Реферат

Темы 1, 2, 3

Темы рефератов:

1. Дивидендная политика
2. Эмиссионная политика
3. Рынок ценных бумаг. Покупка и продажа акций других организаций.
4. Овердрафты и их влияние на финансовый результат. Банкротство
5. Прогноз денежного потока
6. Получение и возврат кредитов (общая сумма кредитного лимита, текущий кредитный лимит, договорная ставка по кредиту, расходы на организацию кредита). Кредитная политика
7. Открытие и закрытие депозитов. Депозитная политика
8. Сбытовая политика. Анализ деятельности конкурентов
9. Налоги
10. Управление рисками: виды и механизмы нейтрализации
11. Методы снижения себестоимости

Зачет

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 игру)
27. Стратегии деятельности фирмы
28. Финансовая и управленческая отчетность. Бухгалтерский учет. Анализ хозяйственной деятельности. Сводный отчет.

6.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

В КФУ действует балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся. Суммарно по дисциплине (модулю) можно получить максимум 100 баллов за семестр, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов.

Для зачёта:

56 баллов и более - "зачтено".

55 баллов и менее - "не зачтено".

Для экзамена:

86 баллов и более - "отлично".

71-85 баллов - "хорошо".

56-70 баллов - "удовлетворительно".

55 баллов и менее - "неудовлетворительно".

Форма контроля	Процедура оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	Этап	Количество баллов
Семестр 5			
Текущий контроль			
Устный опрос	Устный опрос проводится на практических занятиях. Обучающиеся выступают с докладами, сообщениями, дополнениями, участвуют в дискуссии, отвечают на вопросы преподавателя. Оценивается уровень домашней подготовки по теме, способность системно и логично излагать материал, анализировать, формулировать собственную позицию, отвечать на дополнительные вопросы.	1	15
Деловая игра	На занятии моделируется проблемная ситуация профессиональной деятельности, для которой обучающиеся должны найти решения с позиции участников ситуации. Оцениваются применение методов решения проблемных ситуаций, способность работать в группе, навыки, необходимые для профессиональной деятельности, анализировать условия и адекватно выстраивать последовательность собственных действий.	2	25
Реферат	Обучающиеся самостоятельно пишут работу на заданную тему и сдают преподавателю в письменном виде. В работе производится обзор материала в определённой тематической области либо предлагается собственное решение определённой теоретической или практической проблемы. Оцениваются проработка источников, изложение материала, формулировка выводов, соблюдение требований к структуре и оформлению работы, своевременность выполнения. В случае публичной защиты реферата оцениваются также ораторские способности.	3	10

Форма контроля	Процедура оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	Этап	Количество баллов
Зачет	Зачёт нацелен на комплексную проверку освоения дисциплины. Обучающийся получает вопрос (вопросы) либо задание (задания) и время на подготовку. Зачёт проводится в устной, письменной или компьютерной форме. Оценивается владение материалом, его системное освоение, способность применять нужные знания, навыки и умения при анализе проблемных ситуаций и решении практических заданий.		50

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

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>

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

Вид работ	Методические рекомендации
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"> 1) Что нового я узнал? 2) Что я научился делать? 3) Чем это может быть мне полезно в дальнейшем? 4) Что мне непонятно в освоенном материале? 5) Чему я хотел бы научиться в продолжение сделанного? 6) Как мне преодолеть замеченные недостатки? <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>
устный опрос	<p>Устный опрос связан с лекционным курсом, но не дублирует, а углубляет знания, полученные на лекции. Устный опрос проводится с учётом знаний, полученных студентами по другим дисциплинам, прежде всего гуманитарного блока.</p> <p>Основными структурными элементами опроса являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обсуждение преподавателем совместно со студентами темы занятий; - постановка вопросов и разрешение с их помощью конкретных ситуаций; - консультации преподавателя во время занятий; - обсуждение и оценка полученных результатов; - текущий контроль знаний. <p>Проведение опроса осуществляется в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины и календарным планом.</p> <p>Подготовка к опросу предполагает не только тщательное изучение специальной обязательной литературы, но и работу с источниками. Для студентов, желающих более глубоко изучить тему, вынесенную на семинар, рекомендуется дополнительная литература.</p> <p>Подготовку к устному опросу надо начинать с работы над учебным и лекционным материалом по данной теме. Большое внимание при подготовке к опросу должно быть уделено знакомству с рекомендованной литературой.</p>
деловая игра	<p>Деловая игра Корпорация Плюс это коллективная сетевая игра. Программа Бизнес-курс Корпорация Плюс предназначена для профессиональной подготовки специалистов в области финансового менеджмента. Эта программа отличается набором управленческих решений и большим объемом отчетно-аналитической информации. Она последовательно развивает навыки управления в условиях конкуренции, дает конкретные экономические знания, вырабатывает экономический образ мышления. Деловая игра представляет собой своеобразный интерактивный учебник по управлению и финансам с огромным количеством примеров, порождаемых действиями самих обучающихся.</p> <p>Учебная задача. Научить слушателей управлять экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер; развить у слушателей навыки управления фирмой в условиях конкуренции; выработать у слушателей умения аналитически обрабатывать экономическую информацию с целью принятия хозяйственных решений; развить умение у слушателей обобщать и применять на практике знания, полученные при изучении ранее изученных дисциплин.</p>
реферат	<p>Обучающиеся самостоятельно пишут работу на заданную тему и сдают преподавателю в письменном виде. В работе производится обзор материала в определённой тематической области либо предлагается собственное решение определённой теоретической или практической проблемы. Оцениваются проработка источников, изложение материала, формулировка выводов, соблюдение требований к структуре и оформлению работы, своевременность выполнения. В случае публичной защиты реферата оцениваются также ораторские способности.</p>

Вид работ	Методические рекомендации
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 дается 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)

Освоение дисциплины "Деловая игра "Корпорация плюс"" предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows Professional 7 Russian

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 2010 Professional Plus Russian

Браузер Google Chrome

Adobe Reader XI

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.

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

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.

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 Логистика .