

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Институт управления и территориального развития



УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по образовательной деятельности КФУ
Проф. Минзарипов Р.Г.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины

Бизнес курс: Корпорация плюс БЗ.ДВ.9

Направление подготовки: 080200.62 - Менеджмент

Профиль подготовки: Корпоративный менеджмент

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Сафина Д.М.

Рецензент(ы):

-

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Киршин И. А.

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

Учебно-методическая комиссия Института управления и территориального развития:

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

Регистрационный No

Казань
2014

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) доцент, к.н. (доцент) Сафина Д.М. кафедра финансового менеджмента отделение менеджмента и маркетинга , Dinara.Safina@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина предназначена для профессиональной подготовки специалистов по широкому спектру вопросов управления современным предприятием: корпоративное управление, производственный менеджмент, маркетинг, финансовый менеджмент, управленческий учет, отчетность и налогообложение, анализ финансово-хозяйственной деятельности.

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б3.ДВ.9 Профессиональный" основной образовательной программы 080200.62 Менеджмент и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 8 семестр.

Данная дисциплина относится к профессиональному циклу.

"БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс" рекомендуется изучать после ознакомления с такими дисциплинами как "Менеджмент", "Теория организации", "Исследование систем управления", "Финансовый менеджмент", "Управленческий учет", "Маркетинг".

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

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-5 (общекультурные компетенции)	владение культурой мышления, способность к восприятию и анализу информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; ? готовность к кооперации с коллегами, работе в коллективе

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

? как рассчитывать финансовые показатели (показатели ликвидности, показатели финансовой устойчивости, основные показатели рентабельности, показатели рентабельности активов, показатели оборачиваемости, формула Дюпона, показатели рыночной активности, индекс Альтмана);

? как проводить операционный анализ (рассчитывать структуру производственных затрат, структуру совокупных затрат, точку безубыточности и запас прочности, чувствительность прибыли и операционный рычаг)

? как проводить инвестиционный анализ (анализ инвестиционных проектов, анализ фактических инвестиций);

? как проводить анализ капитала;

? как составлять бухгалтерский баланс, аналитический отчет о прибылях и убытках и др.;

2. должен уметь:

? создать эффективную команду, правильно распределить роли, выбрать руководителя предприятия;

? принимать управленческие решения по производству и реализации в частности по покупке оборудования; по покупке сырья; по производству продукции; по оплате труда, по контролю качества, по продаже продукции, по списанию оборудования, по продаже сырья;

3. должен владеть:

? методикой принятия решений в группе;

? методикой проведения вертикального и горизонтального анализа баланса;

? методами оптимизации движения и использования материальных и других потоков на предприятии.

? принимать управленческие решения по финансовым операциям, таким как получение и возврат кредитов, открытие и закрытие депозитов, выплата дивидендов, выпуск и выкуп акций, покупка акций других организаций, продажа акций других организаций.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет в 8 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	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Тема 1. Введение в БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс.	8		2	2	0	деловая игра
2.	Тема 2. Тема 2. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра
3.	Тема 3. Тема 3. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
4.	Тема 4. Тема 4. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра
5.	Тема 5. Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра
6.	Тема 6. Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра
7.	Тема 7. Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра
8.	Тема 8. Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8		2	2	0	деловая игра

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
9.	Тема 9. Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- примерно 20 мин. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)	8		2	2	0	деловая игра
	Итого			18	18	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Тема 1. Введение в БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 2. Тема 2. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 3. Тема 3. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 4. Тема 4. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 5. Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 6. Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 7. Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 8. Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

Тема 9. Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- примерно 20 мин. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Правила игры и управленческие решения Отчетность предприятия Анализ и планирование деятельности Оценка эффективности управления Изучение руководства для участника игры. Ответы на вопросы по правилам игры

практическое занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная деловая игра: применение теории на практике.

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Тема 1. Введение в БИЗНЕС-КУРС:					

Корпорация Плюс.

8

4

деловая игра

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
2.	Тема 2. Тема 2. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 25 мин.	8			4	деловая игра
3.	Тема 3. Тема 3. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра
4.	Тема 4. Тема 4. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра
5.	Тема 5. Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра
6.	Тема 6. Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра
7.	Тема 7. Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
8.	Тема 8. Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.	8			4	деловая игра
9.	Тема 9. Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- примерно 20 мин. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)	8			4	деловая игра
	Итого				36	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

В процессе реализации учебной программы по дисциплине "БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс" используются такие образовательные технологии, как: лекции, имитационное моделирование- компьютерная деловая игра.

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

Тема 1. Тема 1. Введение в БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 2. Тема 2. Компьютерная деловая игра. первые 6 мес. на каждый мес.- 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 3. Тема 3. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 4. Тема 4. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (1,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 5. Тема 5. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (2,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 6. Тема 6. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (3,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 7. Тема 7. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (4,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 8. Тема 8. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин. Компьютерная деловая игра. следующие 6 мес. (5,5 год) на каждый мес.- примерно 25 мин.

деловая игра , примерные вопросы:

Тема 9. Тема 9. Компьютерная деловая игра. следующие 4 мес. (6 год) на каждый мес.- примерно 20 мин. Подведение итогов, 2 завершающих месяца + 1 мес. на выплату дивидендов (итого 73 мес.)

деловая игра , примерные вопросы:

Примерные вопросы к зачету:

Во всем мире признано, что наиболее эффективными являются активные формы обучения. Важное место среди них занимает метод компьютерных деловых игр. Его суть - управление экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер.

БИЗНЕС-КУРС показывают комплексную картину деятельности предприятия и место в ней каждого элемента системы управления.

Программа "БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс" коллективный вариант предназначена для проведения групповых занятий в компьютерном классе под руководством преподавателя. Участники игры разбиваются на команды по 2-3 человека, каждая из которых руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Передача информации между компьютерами команд и преподавателя осуществляется по локальной сети или через внешние носители. Команды принимают управленческие решения с условным месячным шагом. Максимальная продолжительность игрового курса - 73 месяца, т.е. 6 условных лет плюс еще один месяц, необходимый для выплаты окончательных дивидендов.

Коллективная игра особенно эффективна в сочетании с традиционными формами обучения - лекциями и семинарами. Она позволяет проиллюстрировать и закрепить теоретический материал, существенно оживляет учебный процесс, оставляя незабываемые впечатления у ее участников.

В игре имеется интегральная оценка эффективности управления, называемая рейтингом. На его основе определяются места команд после каждого шага игры. Победителем считается команда, получившая максимальный рейтинг к концу игрового курса.

7.1. Основная литература:

1. Лычкина Н. Н. Имитационное моделирование экономических процессов: Учебное пособие / Н.Н. Лычкина. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 254 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=233661>

2. Финансовый менеджмент: Учебник / Под ред. А.М. Ковалевой. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: ИНФРА-М, 2011. - 336 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=251851>
3. Лысенко Д. В. Финансовый менеджмент: Учебное пособие / Д.В. Лысенко. - М.: ИНФРА-М, 2012. - 372 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=251922>
4. Ивашковская И. В. Моделирование стоимости компании. Стратегическая ответственность совета директоров / И.В. Ивашковская. - М.: ИНФРА-М, 2009. - 430 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=186977>

7.2. Дополнительная литература:

5. Кобелев Н. Б. Имитационное моделирование: Учебное пособие / Н.Б. Кобелев, В.А. Половников, В.В. Девятков. - М.: КУРС: НИЦ Инфра-М, 2013. - 368 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=361397>
6. Липсиц И. В. Инвестиционный анализ. Подготовка и оценка инвестиций в реальные активы: Учебник / И.В. Липсиц, В.В. Коссов. - М.: НИЦ Инфра-М, 2013. - 320 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=390541>

7.3. Интернет-ресурсы:

- Электронный ресурс - <http://www.vkkb.ru>
Электронный ресурс - www.upruchet.ru
Электронный ресурс - www.dkvartal.ru
Электронный ресурс - <http://www.kommersant.ru/sf/>
Электронный ресурс - www.aup.ru

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Бизнес курс: Корпорация плюс" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

- компьютерный класс, оснащенный 10 рабочими местами и сетью;
- программа "БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс" коллективный вариант на 10 команд

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 080200.62 "Менеджмент" и профилю подготовки Корпоративный менеджмент .

Автор(ы):

Сафина Д.М. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

"__" _____ 201__ г.