

А
**Министерство образования и науки Российской
Федерации**

Федеральное агентство по образованию

**РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТОРГОВО-
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

КАЗАНСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

Кафедра коммерческой деятельности на рынке товаров и услуг

Г.Г. Сергеенко

"Деловые игры в коммерческой деятельности"

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

для студентов специальностей:

080301.65 Коммерция

080109.65 Бухгалтерский учет, анализ и аудит

080105.65 Финансы и кредит

Казань 2010 г.

А

Рекомендовано к печати учебно-методическим советом
по управлению качеством образования КИ (филиала) ГОУ ВПО РГТЭУ

Рецензенты:

Сергеенко Г.Г.

Деловые игры в коммерческой деятельности: Учебное пособие. – Казань: РИЦ «Школа», 2010.- 63 с.

Настоящее учебное пособие предназначено студентам дневной формы обучения Казанского института (филиала) РГТЭУ для помощи в самостоятельном изучении курса «Ценообразование» и «Организация коммерческой деятельности предприятий торговли» составлено в соответствии государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования.

В основу пособия положены деловые игры, направленные на формирование исследовательских умений и навыков в изучении коммерческой деятельности и ценообразования, история развития деловых игр, их различные методики, тестовые задания и список рекомендуемой литературы.

Содержание.

Введение	4
1. История развития деловых игр.....	7
<i>Анализ понятия деловой игры.....</i>	<i>10</i>
<i>Классификация деловых игр.....</i>	<i>11</i>
<i>Преимущества игрового метода.....</i>	<i>13</i>
<i>Методология игрового процесса.....</i>	<i>13</i>
2. Деловая игра как метод социально-психологического тренинга....	19
3. Деловые игры в коммерческой деятельности.....	22
<i>Деловая игра - 1.....</i>	<i>22</i>
<i>Деловая игра - 2.....</i>	<i>26</i>
<i>Деловая игра - 3.....</i>	<i>38</i>
<i>Деловая игра - 4</i>	<i>48</i>
<i>Деловая игра - 5.....</i>	<i>54</i>
4. Рекомендуемая литература	61

Введение.

Деловая игра — метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости (Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М., 1989)

- Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределённости и многофакторности. В настоящее время они используются в учебном процессе вузов, как [педагогическая технология](#), или один из [методов активного обучения](#), при проведении [социально-психологических тренингов](#) и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные.

Цели использования

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Признаки деловой игры

Характерные признаки деловой игры можно представить следующим перечнем:

1. Моделирование процесса труда (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений.
2. Реализация процесса «цепочки решений». Поскольку в деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи, а требует «цепочки решений». Решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние. Изменение состояния поступает в игровой

комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на втором этапе игры и т. д.

3. Распределение ролей между участниками игры.
4. Различие ролевых целей при выработке решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов.
5. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
6. Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.
7. Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива.
8. Коллективная выработка решений участниками игры.
9. Многоальтернативность решений.
10. Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

Структура деловой игры

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является [имитационная модель](#) объекта, поскольку только она позволяет реализовать *цепочку решений*. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и тому подобное. В сочетании со *средой* (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами деловой игры являются участники, организуемые в *команды*, и выполняющие индивидуальные или командные *роли*. При этом и *модель*, и действующие лица находятся в *игровой среде*, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого *правилами*.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Все игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с *дидактической моделью игры*, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности, *систему оценивания*, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры.

Учебная деловая игра – это специально организованное управление, интегрирующее профессиональную деятельность руководителя, направленную на формирование и отработку его профессиональных умений и навыков.

Учебная деловая игра активизирует учебный процесс и по сравнению с традиционной формой проведения практических занятий, имеет некоторые