

Чеглакова Лариса Сергеевна,

кандидат экономических наук, доцент кафедры коммерции и маркетинга ФГБОУ ВПО «Вятский государственный гуманитарный университет», г. Киров

larisa_s_76@mail.ru

Применение деловых игр в подготовке специалистов экономических профилей

Аннотация. В статье определены роль и значение деловых игр в подготовке студентов экономических специальностей, представлены основные группы игр, а также условия эффективного применения данных методов во время организации учебно-познавательной деятельности студентов.

Ключевые слова: деловая игра, учебный процесс, игровое имитационное моделирование, экономические дисциплины.

Современный лавинообразный рост числа научно-исследовательских и учебно-методических разработок представляет собой неизбежное следствие трансформации российской системы высшего профессионального образования в области экономики, вызванной изменяющимися запросами рынка труда, особенно в сегменте трудоустройства молодых специалистов.

К числу основных требований работодателя относятся не только фундаментальная профессиональная подготовка соискателя, но и обладание им целым комплексом личностных и профессиональных компетенций, навыков практической деятельности, способность к быстрому обучению, в том числе самосовершенствованию, склонность к применению в трудовой деятельности инструментов бенчмаркинга, лучших практик из других профессиональных областей.

Требования к современным дисциплинам, преподаваемым в высших учебных заведениях, предполагают применение как традиционных, так и инновационных методик обучения, способствующих формированию у студентов необходимых для успешной профессиональной деятельности практических навыков работы.

Достижение поставленных задач предполагает, наряду с классическими лекционными и семинарскими занятиями, широкое внедрение в учебный процесс различных форм самостоятельной работы слушателей. В числе последних особое место занимает такая интерактивная методика обучения как деловая игра, используемая в качестве основной формы организации практической работы студентов. Данная профессионально-ориентированная технология отражает качественные изменения в современной системе высшего образования, которая нацелена на овладение студентами профессиональными и коммуникативными компетенциями наряду с активным творческим участием в обсуждении изучаемого материала, индивидуализации и дифференциации учебно-познавательной деятельности.

В настоящее время в мире используется более 2 000 деловых игр. Экспериментальное игровое моделирование стало интенсивно развиваться с середины 50-х годов. Первые игры были разработаны в США (1955 г., "Rand Corporation", 1958 г., Американская ассоциация управления). Распространяются и внедряются деловые игры в Англии, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше и т. д. [1].

В нашей стране в 1966 г. была создана первая крупномасштабная игра «Реформа», в 1968 г. деловая игра «Астра» (Ленинградский финансово-экономический институт). Были созданы несколько научных центров по разработке теории и практи-

ки деловых игр (Москва, Санкт-Петербург, Киев, Новосибирск, Челябинск и др.), постоянно проводятся семинары по активным методам обучения.

Деловые игры являются одной из наиболее эффективных форм решения практических задач обучения специалистов. Выступая как динамические модели упрощенной действительности, они позволяют имитировать реальные ситуации из практики будущей профессиональной работы студентов, реализуя различные сценарии построения процесса принятия решений и взаимодействия между контрагентами. При этом создаваемая имитационная модель требует немедленного решения поставленной задачи, развивая и укрепляя знания и навыки студентов, приобретенные на всех этапах обучения.

Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, пишет, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков. Французский ученый Р. Калуа в своей работе «Структура и классификация игр» определяет общие характеристики, согласно которым игра свободна (у участника нет никаких обязательств), изолирована во времени и пространстве, регламентирована правилами, в ней создается и поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение участников через систему управления их взаимодействием [2].

В реальной действительности круг необходимых для жизни и работы знаний постоянно расширяется, а возможности их усвоения не беспредельны. Важнейшей задачей поэтому становится не только умение отбирать необходимые знания, систематизировать их, но и умение преобразовывать эти знания, приближать их к сегодняшним жизненным и профессиональным ситуациям, практике, к реальной профессиональной деятельности. Это означает, что деловая игра как метод активного обучения, помогают в теоретическом и практическом аспекте подготовки специалистов.

Игра как метод обучения позволяет как бы «прожить» определенную ситуацию, изучить ее в непосредственном действии. Деловые игры позволяют моделировать различные производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению определенной практической проблемы.

Профессиональная деятельность специалистов экономического профиля носит достаточно многообразный характер, поэтому применение деловой игры в подготовке специалистов в области экономики, поможет активизировать процесс обучения и связать его с будущей профессиональной деятельностью.

Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается 20% информационного материала, в то время как в деловой игре 90% [3]. Введение и широкое применение деловых игр в ВУЗах позволяет уменьшить время, отводимое на изучение некоторых экономических дисциплин на 30–50% при большем эффекте усвоения материала. Этот фактор является очень существенным для более частого применения деловых игр в условиях обучения при постоянном временном дефиците.

Итак, оценивая роль деловых игр в подготовке и переподготовке экономических кадров можно выделить следующие параметры:

- применение в деловых играх моделей реальных социально-экономических систем позволяет максимально приблизить процесс обучения к практической деятельности руководителей и специалистов;

– принятие управленческих решений в деловых играх осуществляется ее участниками, которые выполняют определенные роли, а поскольку интересы разных ролей не совпадают, то решение приходится принимать в условиях конфликтных ситуаций;

– проведение деловых игр является коллективным методом обучения, в результате игры формируется коллективное мнение при защите мнения своей группы игроков и критики других групп;

– в деловых играх специальными средствами создается определенный эмоциональный настрой игроков, помогающий активному включению обучаемых в решение изучаемой проблемы.

В игровом имитационном моделировании широко представлены деловые игры. В. Я. Платов рассматривает основные характерологические признаки имитационных методов активного обучения [4].

1. *Метод анализа конкретных ситуаций* заключается в том, что обучаемым предъявляется ситуация, связанная с некоторым моментом функционирования конкретной ситуации социально-экономической системы. Задача обучаемых – коллективное принятие управленческого решения в конкретной ситуации. Для активизации занятия могут быть организованы группы, каждая из которых предлагает свой вариант решения (в виде рецензии или публичного защиты). Итог подводит преподаватель, проводящий занятие.

Характерологическим признаком анализа конкретной ситуации являются:

– наличие модели социально-экономической системы, состояние которой рассматривается в некоторый дискретный момент времени;

– коллективная выработка решений;

– многоальтернативность решений;

– единая цель группы при выработке решений;

– наличие системы группового оценивания деятельности обучаемых;

– наличие управляемого эмоционального напряжения обучаемых.

Применение метода анализа конкретных ситуаций целесообразно в тех случаях, когда рассматривается отдельная, относительно сложная организационная, экономическая или управленческая задача, правильное решение которой заранее известно преподавателю. За ним остается последнее слово при подведении итогов.

2. *Ролевые игры*. В таких играх обычно отрабатывается умение руководить людьми. До 40% всех вопросов, решаемых руководителем, относится к управлению коллективом, то есть успех руководства зависит от умения руководителя взаимодействовать с другими людьми. Для проведения игры необходимо моделировать управляющие системы, входящие в структуру конкретных социально-экономических систем. Среди участников игры при разборе предлагаемых ситуаций распределяются роли, которые могут носить групповой характер. Задача игры – выработка для исполнителя каждой роли на каждой игре оптимальной стратегии поведения.

Характерологические признаки ролевых игр:

– наличие модели управляющей системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему;

– наличие ролей;

– различие ролевых ценностей участников игры, исполняющих разные роли (компетентность);

– взаимодействие ролей;

– наличие общей цели у всего игрового коллектива;

– многоальтернативность решений;

- наличие системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;

- наличие управляемого эмоционального напряжения.

В отличие от анализа конкретных ситуаций в ролевых играх:

- необходимо наличие модели управляющей системы;

- решение, принятое обучаемым, воздействует только на управляющую систему, а не на объект управления;

- комплекс-модель управляющей системы носит динамический характер, где есть ролевое общение, в котором общение может зависеть от хода общения между партнерами.

3. *Имитационные игры* – это игры с разной целевой направленностью, для которых не свойственны некоторые из перечисленных характерологических признаков ролевых игр:

- в такой игре может быть только одна роль, тиражируемая каждым участником, который, в свою очередь, готовит свое решение;

- отсутствие модели управленческой системы и объекта управления, остается только модель среды, в которой необходимо принять решение. Здесь моделируется деятельность конкретных руководящих работников или специалистов;

- отсутствие конфликтной ситуации.

4. *Организационно-деятельностные игры*. К классу этих игр можно отнести: проблемные ролевые игры, проблемно-ориентированные деловые игры, апробационно-поисковые игры, инновационные игры. Эти игры применяют при решении сложных социально-производственных задач, когда требуется объединение усилий специалистов разных направлений. Игра базируется на основе предъявляемой игрокам исходной информации о состоянии реальной социально-экономической системы. Далее идет выработка, обсуждение и принятие решений по управлению указанной системой. В таких играх чаще решаются вопросы не оперативного управления, а разработки программы управления. В игре выявляется комплекс проблем по управлению социально-экономической системой и пути решения этих проблем. В организационно-деятельностных играх обычно рассматриваются кризисные для системы состояния, обеспечивающие повышенную мотивацию участников игры и выработку решений, выводящих систему из кризиса. Для проведения игры целесообразно привлечь специалистов разных направлений, несущих в игре различные функции (группа обеспечения, консультанты, руководители групп и другие).

Организационная задача руководителя – координация коллективной деятельности участников игры, их личностное и межгрупповое общение на всех этапах решения проблемы. В организационно-деятельностных играх принципиально не закладывается безусловное решение проблемы, иногда игра может заканчиваться и отрицательным результатом.

При использовании деловых игр процесс обучения максимально приближен к реальной деятельности предпринимателя, руководителя и специалиста в условиях рыночных отношений. Все участники игры охвачены игровым процессом, активно работают над разрешением проблемных и конфликтных ситуаций. В деловой игре наиболее ярко проявляется коллективизм, дух корпоративности, коммуникабельность, вырабатывается коллективное мнение и в то же время способность отстаивать собственное мнение. Сама обстановка деловой игры заставляет её участников быть активными, сопереживать действию игры.

Цель игры – активизация профессиональной деятельности и закрепление знаний обучающихся, приобретенных при изучении данной темы. Основная задача – выработка навыков принятия практического решения на игровых этапах «создания» и «развития деятельности» предприятия.

Деловая игра – это групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную производственную обстановку.

При разработке деловой игры можно выделить следующие этапы.

1. Постановка проблемы.
2. Определение типа по назначению (для обучения, в исследовательских целях, для принятия решений, проектирования, по кадровым вопросам).
3. Выделение целей конструирования.
4. Анализ главных закономерностей – связей, отношений, в моделируемой деятельности, исходя из проблемы, лежащей в основе игры.
5. Выделение игровых единиц и функций. На основе этой работы создается сценарный план, и продумываются игровые события.
6. Создание перечня решений, которые могут принимать игроки. На данном этапе определены основные точки, на которых базируется простая игра.
7. Формулировка правил, распределение ролей среди игроков.
8. Формулировка системы штрафов и поощрений, определение критериев выигрыша.

Результаты игры могут быть очевидны, и выражены количественно, а могут оцениваться экспертами.

Игровое моделирование ситуаций является важным инструментом при формировании мышления у студентов в процессе изучения экономических дисциплин. Актуальны вопросы рассмотрения рыночной ситуации при принятии управленческих решений в условиях конкурентного рынка. При этом, безусловно, необходимо уметь учитывать и анализировать целый ряд вопросов рыночной конъюнктуры, начиная от анализа товаров и предоставляемых услуг и кончая особенностями психологического влияния характера принимаемых решений на производственные коллективы. К сожалению, ни одна моделируемая коллективная деловая игра не может рассматривать достаточно большое число факторов одновременно и при этом сохранять реальный масштаб времени. Более того, каждая деловая игра все равно не полностью задействует весь поток обучаемых, выводя лидеров на первые роли и оставляя «в тени» отстающих, слабо подготовленных студентов. Помощью в этом может стать использование компьютерных деловых игр в процессе обучения.

В рамках компьютерных деловых игр анализируется обычно многофункциональная социально-экономическая система, в которой основные управляющие системой факторы – это идеализированные инструменты рыночного воздействия.

На данный момент в обучении можно использовать компьютерные деловые игры наиболее известных российских и зарубежных разработчиков: компаний «Ижика», г. Пенза (игры «Брокер», «Рынок» и др.); КОББИ, г. Москва («Маркетинг», «Экономический анализ» и др.); «Инфорт» г. Москва («Бизнес-курс»); «ИНРЭКО-ЛАН» совместно с Владимирским университетом («Управление супермаркетом»); Фонда Хайнц Никсдорфа, Германия («Никсдорф Дельта»).

Студенты факультета экономики ВятГГУ уже знакомы с деловой игрой «Никсдорф Дельта» – это интерактивная компьютерная деловая игра, для использования которой необходимы знания основ маркетинга, планирования, управления произ-

водством, финансового анализа и других экономических дисциплин. Это имитационная модель деятельности предприятия. Она позволяет применить на практике и проверить профессиональные знания в области управления предприятием в условиях конкуренции и воспроизводит развитие рыночной ситуации в течение нескольких лет. Система «Никсдорф Дельта» рекомендована Министерством образования РФ к использованию в высших учебных заведениях при подготовке специалистов в области экономики и менеджмента.

В игре могут участвовать до шести команд-конкурентов. Они продают три различных продукта на 4-х рынках. Задачей каждой фирмы-команды (как правило, состоящей из трех участников) является принятие экономически оправданных решений по всем важным вопросам управления предприятием с учетом его положения на рынке. К этим вопросам относятся: маркетинг и ценообразование, инвестиции, закупки и складское хранение, научные исследования и обеспечение качества продукции, кадровая политика, управление финансами и пр. Все эти компоненты связаны между собой и оказывают влияние друг на друга. Одновременно каждая команда должна постараться прогнозировать развитие рыночной ситуации и решения других участников игры. Для успешного участия в этой деловой игре требуется наличие определенного объема знаний по экономике и управлению предприятием. Положительным моментом следует отметить такой факт, что в течение ряда лет студенты нашего факультета, принимая участие в Региональной студенческой олимпиаде по экономическим специальностям, занимали первые места в этой деловой игре.

Вторым положительным моментом в области внедрения интерактивных методов обучения на нашем факультете является то, что уже с 2009 года студенты специальностей «Коммерция» и «Маркетинг» в соответствии с учебными планами знакомятся с компьютерной деловой игрой «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация плюс». Курс предназначен для ознакомления студентов экономических специальностей, как наиболее современным методом тренинга при стратегическом управлении предприятиями. В процессе прохождения тренинга студент руководит открытым акционерным обществом. В игре большое внимание уделяется вопросам стратегического менеджмента: выбору направления долгосрочных и инвестиций и источников их финансирования, согласованию дивидендной и эмиссионной политики и т. д. Вопросы учета, финансовой отчетности и налогообложения отражены в деловой игре в строгом соответствии с российским законодательством. Данный курс дает уникальную возможность комплексного изучения основных дисциплин, связанных с финансами предприятий. Программа «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация плюс» получила гриф Минобразования РФ и рекомендована в качестве учебного пособия для высших учебных заведений экономического профиля.

Таким образом, деловые игры помогают развить навык анализа и принятия управленческого решения, системный и стратегический взгляд на проблему, развивают способность адекватной самооценки и оценки конкурентных возможностей. Использование компьютерных деловых игр в системах обучения дает возможность обучаемому лицу побывать в роли управленца, развить в себе культуру работы в команде, усвоить, закрепить и научиться применять на практике полученный им материал. Сегодня использование современных компьютерных средств в системах обучения становится все более распространенным, так как существенно повышает эффективность профессионального обучения.

Ссылки на источники

- 1–3. Алексеев А. А., Дягилева Н. В. Игровое моделирование процесса принятия маркетинговых решений с использованием ПЭВМ // Энциклопедия маркетинга. – URL: <http://www.marketing.spb.ru/read/m2/001.htm>.
4. Платов В. Я. Современные управленческие технологии. – М.: Изд-во «Дело», 2006. – 384 с.

Cheglakova Larisa,

The candidate of economical sciences, associate professor of commerce and marketing chair The Faculty of Economics Federal state budgetary educational institution of the higher professional training Vyatka State University of Humanities, Kirov

larisa_s_76@mail.ru

Application of business games in preparation of economic profiles experts

Abstract. The given article determines the role and meaning of business games in preparation of economic profiles experts. It presents the basic groups of games as well as conditions of the effective application of these methods in the organization of students' educational and informative activity.

Keywords: business game, academic process, game imitating modeling, economic disciplines.