

АННОТАЦИЯ

Компьютерная учебно-деловая игра «Собственный КАПИТАЛ» - электронная версия японской настольной игры «Тренинг по ощущению бизнеса» - является виртуальной экономико-управленческой моделью организации производства и сбыта продукции с привлечением средств инвесторов.



Зарегистрирована в Реестре программ для ЭВМ в Федеральной службе по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам Российской Федерации. Свидетельство об официальной регистрации программы для ЭВМ № 2007613707 от 29 августа 2007 г.

Игра используется в обучении и переподготовке действующих управленческих кадров различных отраслей, предпринимателей, а также обучающихся в старших классах общеобразовательных организаций, студентов среднего и высшего профессионального образования в курсах основы экономики и предпринимательства, в проведении различных турниров среди молодёжи в возрастной категории 14+.

Каждый участник игры (в одной игровой команде оптимально 5 чел.) выступает в роли президента (руководителя) игровой фирмы. Задача президента фирмы – принятие эффективных управленческих решений, направленные на осуществление



закупочных, производственных, сбытовых и финансовых операций с целью извлечения максимальной прибыли. Одновременно могут играть несколько команд.

Каждый участник игры принимает и исполняет решения по очереди, в свой ход, в ограниченное время. Время задается при создании игры, как правило, 30 сек. на один ход. Игра рассчитана на пять игровых периодов (один игровой период – финансовый год). Каждому участнику игры предоставляется по 25 ходов за период или 125 ходов за игру, с учетом выпадения, в случайном порядке, форс-мажора.

Игровое поле

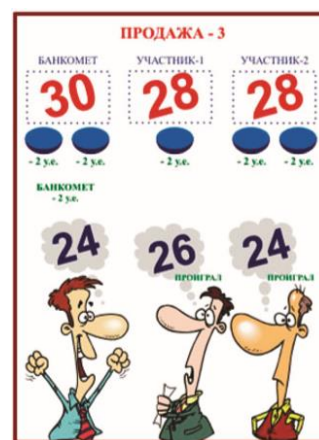


Принимая управленческие решения, с каждым ходом обеспечивается имитация деятельности игровой фирмы по производству и продаже условного товара на рынке со всеми присущими атрибутами: инвестиции в основной и оборотный капитал; закупка сырья и его переработка; наем и содержание персонала; вложение средств в НИОКР,

тотальный контроль качества, в маркетинг и рекламу; страхование рисков (форс-мажор); формирование и анализ финансового отчета (операционная, инвестиционная и финансовая деятельность, сводный бюджет и баланс) игровой фирмы.

		Год 1	Год 2	Год 3	Год 4	Год 5
	БАЛАНС					
28	Основные средства (оборудование)	180	520	460	400	340
29	Нематериальные активы (НИОКР)	40	60	60	60	60
30	Внеоборотные активы	220	580	520	460	400
31	Запасы:	85	241	547	452	188
32	Сырье и материалы	0	0	152	152	0
33	Незавершенное производство	59	147	184	184	0
34	Готовая продукция	26	94	212	117	188
35	Денежные средства	550	480	378	1241	1356
36	Оборотные активы	634	720	925	1693	1544
37	ВСЕГО АКТИВЫ	854	1300	1445	2152	1944
38	Уставный капитал	300	300	300	300	300
39	Нераспределенная прибыль и фонды	314	328	655	1544	1518
40	Собственный КАПИТАЛ	614	628	955	1844	1818
41	Задолженность по долгосрочным ссудам	240	672	490	308	126
42	Задолженность по краткосрочным ссудам	0	0	0	0	0
43	ВСЕГО ПАССИВЫ	854	1300	1445	2152	1944

Игра носит состязательный характер. Все участники игры (фирмы) находятся в конкурентной борьбе за лидерство на рынке, которое определяется уровнем капитализации (размер Собственного КАПИТАЛА или стоимость чистых активов) фирмы. Чем эффективнее принимаются управленческие решения президентом (руководителем) фирмы, тем выше капитализация фирмы. В расчетах используется игровая валюта "Электронные деньги", э.д. ("эдики"). 1 э.д. = 1 руб.



Для участия в игре необходимо пройти регистрацию на сайте: www.дюкор.рф (dycor.ru). После регистрации формируется учетная запись участника игры на страничке Профиль, на которой, в последующем, можно вносить изменения в персональные данные.

Игра предполагает несколько форматов: Тренировка, Тренировка с призом, Онлайн (on-line) и Турниры. Игра в формате Тренировка предназначена для обучения игре. Конкурентами в данном формате являются руководители региональных, федеральных и иностранных компаний, за которых «играет» компьютер (искусственный интеллект).

Игра в формате Тренировка с призом предусматривает формирование призового фонда в зависимости от выбора конкурентов: региональные компании – 1500,0 э.д.; федеральные компании – 2500,0 э.д.; иностранные компании – 5000,0 э.д. По окончании игры призовой фонд распределяется

между участниками игры пропорционально доли в совокупном размере Собственного КАПИТАЛА игровых фирм, в т.ч. виртуальных.

Конкуренты

Региональные компании				Федеральные компании				Иностранные компании			
Выбрать	Компания	Президент		Выбрать	Компания	Президент		Выбрать	Компания	Президент	
<input type="checkbox"/>	 Сеть магазинов Кенгуру http://keniguru.ru	Н.Ю. Тверской		<input type="checkbox"/>	 http://sportmaster.ru	Д. Стрелец		<input type="checkbox"/>	 www.jamaica.com	Джо Кларк	
<input type="checkbox"/>	 АВТОКРАН http://avtokran.ru	В.В. Белов		<input type="checkbox"/>	 http://makdee.ru	А.Тюкован		<input type="checkbox"/>	 http://coca-cola.com	Мустар Кент	
<input type="checkbox"/>	 Центр http://ivanovo.opora.ru	В.В. Скворцов		<input type="checkbox"/>	 http://magnit-info.ru	С. Галачев		<input type="checkbox"/>	 http://canon.com	Фудзиро Нитараи	
<input type="checkbox"/>	 http://gblupets.blogspot.ru	А.В. Гельманов		<input type="checkbox"/>	 http://zenta.com	Ив Дронинг		<input type="checkbox"/>	 http://intel.com	Рене Дювиль	
<input type="checkbox"/>	 http://rusconst.com	Н.В. Галлер		<input type="checkbox"/>	 http://web-ec.ru	Б. Иманали		<input type="checkbox"/>	 http://pgg.com	Алан Денрод Лейн	
<input type="checkbox"/>	 http://denep.rf	А. Л. Каталов		<input type="checkbox"/>	 http://spsingpress.ru	В. Исак		<input type="checkbox"/>	 http://unilover.com	Пол Полман	
<input type="checkbox"/>	 http://ivanovo.ree.ru/	Н.Т. Арсеньев		<input type="checkbox"/>	 http://okmarket.ru	Кира ХЕЛГО		<input type="checkbox"/>	 http://samsung.com	Ли Квон Ли	

Конкурентами в формате Онлайн (on-line) являются реальные люди, от 2 до 5 чел., зарегистрированные в установленном порядке. Для участия в игре в формате Онлайн (on-line) на лицевом счете должен быть не снижаемый остаток средств от 300,0 до 50000,0 э.д. в зависимости от размера призового фонда. По окончании игры призовой фонд распределяется между участниками игры пропорционально доли в совокупном размере Собственного КАПИТАЛА игровых фирм реальных участников игры. Результаты виртуальных конкурентов в расчет не принимаются.

Заработанные средства в игровой валюте (э.д.) поступают на лицевой счет участника игры и обмениваются на призы – подарочные карты и сертификаты. Призы вручаются по выбору участником игры на сумму собственных средств.



Лицевой счет может быть пополнен самим участником игры через платежные системы, а также путем эмиссии (размещения) бездокументарных акций игровой компании. По итогам игры владельцам игровых акций, (Инвесторам) выплачиваются дивиденды и зачисляются на их лицевые счета.

Пополнить лицевой счет также можно путем приобретения акций Акционерного общества «Детско-юношеская корпорация» (АО «ДЮКор»).

(с) А.Л. Каталов, автор и разработчик программы,
Член-корреспондент Академии менеджмента и рынка,
финалист конкурса «Лидеры Ивановской области», 2019 г.