



**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**  
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ**  
**«КОЛЛЕДЖ СВЯЗИ №54»**  
**ИМЕНИ П.М. ВОСТРУХИНА**

**Сценарий деловой игры: «Ты-Супер- босс».**

Подготовил преподаватель:

Андреева А.С.

Москва, 2022г.

Аннотация:

Деловые игры – это творческая, эмоциональная и динамичная форма обучения. Данная игра позволяет учащимся на практике усвоить процесс создания фирмы. Игра проводится в рамках потока. Существенной особенностью является то, что игра может использоваться и как форма закрепления изученного ранее материала, и как способ повышения интереса к экономическим и психологическим дисциплинам (без специальной подготовки). В первом случае условия игры могут усложняться в зависимости от возрастной группы и степени усвоения учащимися соответствующих тем.

Идея игры состоит в последовательном прохождении 6 условных этапов, в ходе которых боссы и их помощники выполняют ситуационные задачи. Отдельно создаются команды их работников, которые на протяжении соперничества боссов выполняют отдельные этапы помогая заработать баллы боссам.

Участники:

-Игроки команд Боссов ( 2 команды по 5 человек)

-Игроки команды работников ( 2 команды по 7-10 человек).

-Жюри (в качестве жюри могут выступать учителя или администрация учебного заведения)

Цели игры:

- обучение в игровой форме основным понятиям в области предпринимательской деятельности, основ психологии общения;
- демонстрация учащимся на упрощенной модели этапов создания фирмы;
- опыт делового общения, работы в команде;
- тренинг быстрого принятия решений методом «мозгового штурма»; - развитие лидерских и творческих качеств участников;
- мотивирование студентов к изучению экономических дисциплин.

Ход игры:

Командам распределяются роли, в соответствии с фирмой которую они получили в руководство. (Генеральный директор авиакомпании «Аэрофлот»; Глава компьютерной фирмы ООО «Страна компьютеров»). Команды определяют боссов, определяется состав заместителей и команда сотрудников.

### **Первый этап: Визитная карточка участника.**

Каждая команда босса получила задание на дом составить резюме по форме. Задание на креативность и творчество. Лидеры зачитывают и объясняют свои позиции в

соответствии с полученной им фирмой. Эксперты дают оценку, задают кандидатам вопросы.

### **Этап второй: Дискуссия на тему: «Каков он современный руководитель?»**

Вопросы для обсуждения:

- *Первый вопрос:* Каковы, на ваш взгляд главные качества современного руководителя?
- *Вопрос второй:* Согласны ли вы с утверждением, что руководитель-мужчина эффективнее руководителя-женщины?
- *Вопрос третий:* Как вы считаете, руководителя должны назначать или избирать?
- *Вопрос четвёртый:* С какого возраста человека можно выдвигать на руководящую должность?
- *Вопрос пятый:* Какого стиля руководства вы придерживаетесь?

После обсуждения команды боссов вступают в дебаты, поочередно отвечая на вопросы. Члены жюри имеют право задавать вопросы в ходе обсуждения.

### **Этап третий: Решение ситуационной задачи.**

**Ролевая игра: «Заперти».** (игра для компании работников, которые выполняют ее по ходу выступления боссов).

- Развивает коммуникационные навыки, умение принимать решения.
- Правила игры. Представьте, что ваша команда оказалась запертой в офисе. Все двери заблокированы, ломать их или выбивать окна нельзя. Участники команды за 5-7 должны выбрать 10 обычных предметов из вашего офиса, которые необходимы им для выживания, и расположить их по степени значимости. Цель заключается в том, чтобы за предоставленное время обсудить предложенные списки и порядок предметов и прийти к согласию.

#### **Ролевая игра «Выкиньте свои проблемы»**

- Большинство людей постоянно сталкиваются с различными проблемами производственного или личного характера. Вам предлагается решить проблемы сегодня.
- Каждый Босс формулирует одну из возможных проблем своей фирмы. Затем все комкают листки и выкидывают их в корзину. Каждой команде выпадает проблема своего оппонента. Так у каждой группы появляется «вытянутая» проблема, группе дается 3-5 минут, чтобы записать и обсудить возможные ее решения этой проблемы.
- Затем каждая группа излагает свою проблему и оглашает решения. Остальные участники игры могут сделать добавления по поводу новых предложений.
- Эксперты дают оценку Боссам и их командам.

### **Четвертый этап: «График работы руководителя»**

Каждая команда получила задание на дом на составление креативного графика руководителя.

Ниже будут приведены слайды с их графиками. Эксперты дают оценку.

**Пятый этап: Деловой Бизнес-план.** (Выполняют работники фирм во время выступлений команд-боссов).

- Бизнес-план — это подробное описание вашего проекта с расчетами и перспективой на ближайшие несколько лет. Он нужен потенциальным инвесторам или банку, в который вы пойдете за кредитом; партнерам, посредникам, вашей команде и, в конце концов, вам как создателю проекта.
- Главная задача бизнес-плана — убедить потенциальных партнеров, что это интересный с точки зрения инвестиций проект, который окупит вложенные деньги и силы. Вам необходимо составить кейс-программу собственного бизнес-плана в виде схемы и презентовать ее перед жюри. Бизнес-план должен ориентироваться на Вашу фирму и ее интересы.
- 1.Продукт/идея
- 2.Ресурсы
- 3. Рынок/конкуренты
- 4. Продажи (Где продать продукт?)
- 5.Покупатель (Кто он Ваш потенциальный покупатель?)
- 6.Затраты
- 7. Маркетинг

Бизнес-план составляется в виде схемы и презентуется жюри с объяснением.

### **Шестой этап: Деловое собеседование.**

Вам необходимо провести деловое собеседование в Вашу фирму.

Используйте изученный ранее материал, для правильной тактики при интервьюировании.

Каждая команда выступит и в качестве интервьюера, и в качестве потенциального работника.

#### **Интервьюер**

- **Краткая должностная инструкция**

- **Должность:** стюардесса/стюард

#### **Рабочие обязанности:**

- Приветствие и проверка билетов;
- Проверка инвентаря
- Инструкция перед полетом
- Обслуживание пассажиров во время полета
- Оказание медицинской помощи;
- Устранение конфликтов.
- **Качества сотрудника: стрессоустойчивость, активность, крепкое здоровье, отсутствие вредных привычек, знание иностранного языка, среднее или высшее образование.**

#### **Работник**

- **Краткое резюме кандидата**

- **Имя и фамилия:**...

**Возраст:** 23 года

**Образование:** бакалавр, переводчик с английского языка; средний балл в - 4,5 (из 5,0).

- **Семейное положение:** не в браке.

**Опыт работы:** работа в центре переводов (переводчик иностранной литературы)

**Ученые степени:** отсутствуют

**Дополнительная информация:** участие в теннисной команде; мастер спорта по легкой атлетике

### **Интервьюер**

- **Краткая должностная инструкция**
- **Должность:** программист
- **Рабочие обязанности:**
- Разработка программ;
- Осуществление выбора языка программирования для описания алгоритмов и структур данных;
- Определение возможности использования готовых программных продуктов;
- Обеспечение правильной технической эксплуатации;
- Разработка и внедрение системы автоматической проверки правильности программ.
- **Качества сотрудника: стрессоустойчивость, отсутствие вредных привычек, знание иностранного языка, среднее профессиональное образование.**

### **Работник**

- **Краткое резюме кандидата**
- **Имя и фамилия:** ...
- **Возраст:** 23 года
- **Образование:** информационные системы и программирование, специальность-программист; средний балл в - 4,5 (из 5,0).
- **Семейное положение:** не в браке.
- **Опыт работы:** фриланс (разработка программ по найму)
- **Ученые степени:** отсутствуют
- **Дополнительная информация:**
- Знание английского языка.

Жюри подводит итоги мероприятия, объявляет команду-победителя и присуждает номинации.

В игре принимали участие студенты групп 1-ИСП11-21, 1-ИСП11-22.

Состав команды группы 1-ИСП11-21:

Ахмедов Х.

Егоров А.

Гайдаенко Е.

Доронин М.

Жаров И.

Состав команды группы 1-ИСП11-22:

Юрко Д.

Красавин В.

Тверитин Г.

Споткай И.

Костичека А.

Осмнин Ф.

Победила команда группы 1-ИСП11-22, с капитаном команды Осмининым Ф.