

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

Алтайский филиал
Кафедра экономики и финансов

УТВЕРЖДЕНА
ученым советом
Алтайского филиала РАНХиГС
(в составе ДПП)
Протокол от «27» июня 2024 г. № 10

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ
Геймификация в построении бизнес процессов
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
(профессиональной переподготовки)**

**«Губернаторская программа подготовки профессиональных кадров для сферы малого
и среднего предпринимательства Алтайского края»**

Барнаул, 2024

Авторы–составители:

канд.экон.наук, доцент кафедры экономики и
финансов Алтайского филиала РАНХиГС



Д.В. Рожкова

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Цель и задачи модуля	4
2.	Планируемые результаты обучения модуля	4
3.	Объем модуля	4
4.	Структура и содержание модуля.....	5
4.1.	Структура модуля	5
4.2.	Содержание модуля.....	6
5.	Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы слушателей модуля	6
6.	Фонд оценочных средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по модулю	7
7.	Учебно-методическое и информационное обеспечение модуля	7
7.1.	Нормативные правовые документы	7
7.2.	Основная литература	7
7.3.	Дополнительная литература	7
7.4.	Интернет-ресурсы	8
7.5.	Справочные системы.....	8
7.6.	Иные источники	8
8.	Материально-техническое и программное обеспечение модуля.....	8

1. Цель и задачи модуля

Целью освоения модуля является формирование стратегического мышления через участие в деловых играх и перенос игрового опыта в профессиональную сферу участников.

2. Планируемые результаты обучения модуля

Таблица 1

УК – универсальные компетенции (формируются и (или) совершаются)			
Код и наименование компетенции	Знания	Умения	Практический опыт
УК – 10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Типов рыночных и финансовых стратегий	Формировать стратегию поведения и принимать решения в условиях высокой конкурентной борьбы	Владение навыками анализа текущей ситуации на рынке, в том числе финансовом рынке, и принятия управленческих решения для занятия более успешной позиции на нем

3. Объем модуля

Таблица 2

Объем модуля

Вид учебной работы		Количество часов (час.) и (или) зачетных единиц (з.е.)	С применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий (час.) и (или) зачетных единиц (з.е.)
Контактная работа слушателя с преподавателем, в том числе:		4	-
Лекционного типа (Л) / Интерактивные занятия (ИЗ)		-	-
Лабораторные занятия (практикум) (ЛЗ) / Интерактивные занятия (ИЗ)		-	-
Практические (семинарские) занятия (ПЗ) / Интерактивные занятия (ИЗ)		4	-
Самостоятельная работа слушателя (СР)		-	-
Контактная самостоятельная работа (КРС)		-	-
Промежуточная аттестация	форма	-	-
	час.	-	-
Общая трудоемкость по учебному плану (час./з.е.)		4	

4.1. Структура модуля

Структура модуля

Структура модуля

[illegible]

4.2. Содержание модуля

Таблица 4

Номер раздела (темы)	Содержание модуля	
	Содержание раздела (темы)	
	Темы лекций	Темы практических (семинарских) занятий
1	-	Участие в деловой игре на выбор «Захват рынка» или «Денежный поток»

5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы слушателей по модулю

Моделирование самостоятельной работы обучающихся:

Самостоятельная работа обучающихся не предполагается

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по модулю

Текущий контроль успеваемости проводится в процессе участия слушателей в деловых играх.

Ход игры «Захват рынка»

Оригинальное наименование игры: «Food chain magnate».

Игра представляет собой настольную игру с комплектом карточек и игровым полем.

Количество участников: 5-10 человек

Время игры: 4 ч

Суть игры: каждый владелец строит свою сеть, набирая сотрудников, которые представлены в виде карт. Игроки конкурируют на общей схеме города, покупая, рекламируя и продавая напитки, пиццу и гамбургеры.

Каждый игрок выступает в роли владельца сети ресторанов и получает 1 карту, обозначающую его самого.

Владелец сети нанимает сотрудников, повышает их квалификацию и выполняет их действия на общей схеме города, изменяемой в каждой игре. Игра заканчивается, когда в банке не остаётся денег (второй раз).

Побеждает игрок, имеющий наибольшее количество наличных.

Ход игры:

Игра состоит из фаз. Во время одних фаз игроки выполняют свои действия одновременно, в другие – по очереди.

Фаза 1. Подготовка к игре. Все игроки одновременно выбирают, какие их сотрудники в этот ход будут на рабочем месте.

Фаза 2. Очередь хода. Игрок, в структуре компании которого больше всего свободных рабочих мест (на которых мог бы находиться сотрудник), первым выбирает очередь хода.

Фаза 3. Работа. Каждый игрок, по порядку, определённому в предыдущей фазе, выполняет все действия, которые могут выполнить его работающие сотрудники.

Фаза 4. Время ужина. Каждый игрок выполняет действия, связанные с продажей продуктов питания.

Фаза 5. Заработная плата. Каждый игрок выплачивает заработную плату своим сотрудникам.

Фаза 6. Реклама. Каждый игрок выполняет действия, связанные с рекламой выбранных ими продуктов питания и напитков.

7. Конец раунда.

Ход игры «Денежный поток»

Оригинальное наименование игры: «Cash Flow».

Игра представляет собой настольную игру с комплектом карточек и игровым полем.

Количество участников: 5-10 человек

Время игры: 4 ч

Суть игры: суть игры заключается в достижении финансовой независимости за счет правильного управления небольшим количеством личных финансов, получаемых игроком в виде заработной платы.

Каждый игрок выступает в роли специалиста разных профессий, получает заработную плату за свой труд и должен добиться поставленных целей по финансовому благосостоянию.

Ход игры:

Игра состоит из этапов.

Этап 1. Дорожка для крысиных бегов

Дорожка для крысиных бегов – это внутренний круг на игровой доске. В такие крысиные бега превращается жизнь большинства людей, вынужденных изо дня в день двигаться по замкнутому кругу. Цель игроков на данном этапе - вырваться из круга на скоростную дорожку.

Этап 2. Скоростная дорожка.

Скоростная дорожка – это внешняя дорожка на игровой доске.

Такой скоростной дорожкой становится жизнь богатых людей, умеющих правильно обращаться с деньгами.

После перехода на скоростную дорожку игрок сможет одержать победу в игре, если первым увеличит свой месячный денежный поток на 50 тысяч долларов США.

6. Фонд оценочных средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по модулю

Промежуточная аттестация по модулю не проводится.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение модуля

7.1. Нормативные правовые документы

Не предусмотрены.

7.2. Основная литература

1. Корягина, Н. А. Психология общения : учебник и практикум для вузов / Н. А. Корягина, Н. В. Антонова, С. В. Овсянникова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 493 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17870-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536158>.

2. Куприянов, Ю. В. Бизнес-системы. Основы теории управления : учебное пособие для вузов / Ю. В. Куприянов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 217 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14352-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540488>.

7.3. Дополнительная литература

1. Абрамов, В. С. Стратегический менеджмент : учебник и практикум для вузов / В. С. Абрамов, С. В. Абрамов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт,

2024. — 435 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09524-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/535382>.

2. Малюк, В. И. Стратегический менеджмент. Организация стратегического развития : учебник и практикум для вузов / В. И. Малюк. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 361 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-03338-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536574>.

7.4. Интернет-ресурсы

Не предусмотрены.

7.5.Справочные системы

1. www.biblio-online.ru –Электронно-библиотечная система [ЭБС] Юрайт.

7.6. Иные источники

1. Фролов, Ю. В. Стратегический менеджмент. Формирование стратегии и проектирование бизнес-процессов : учебное пособие для вузов / Ю. В. Фролов, Р. В. Серышев ; под редакцией Ю. В. Фролова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 154 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09015-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/538640>.

8. Материально-техническое и программное обеспечение модуля

Для обеспечения учебного процесса по модулю «Геймификация в построении бизнес-процессов» филиал располагает комплектами деловых игр «Food chain magnate» и «Cash Flow».

Аудитории для проведения деловых игр оснащены видеопроекторным оборудованием для проведения презентаций правил, а также средствами звуковоспроизведения, столами для размещения игроков и комплектов игр.