

Д.М. Бледных, Л.Л. Чумаков

ЭКОНОМИКА

Учебно-методическое пособие
по дисциплине для ассистента (игротехника)



Тольятти
ТГУ
2010

Министерство образования и науки Российской Федерации
Тольяттинский государственный университет
Институт финансов, экономики и управления
Кафедра «Экономическая и управленческая подготовка»

Д.М. Бледных, Л.Л. Чумаков

ЭКОНОМИКА

Учебно-методическое пособие
по дисциплине для ассистента (игротехника)

Тольятти
ТГУ
2010

УДК 330.1
ББК 65.012
Б68

Рецензенты:

д.э.н., профессор Камской государственной
инженерно-экономической академии *Д.С. Садриев*;
к.п.н., доцент Тольяттинского государственного университета
А.А. Коростелев.

Б68 Бледных, Д.М. Экономика : учеб.-метод. пособие по дисциплине для ассистента (игротехника) / Д.М. Бледных, Л.Л. Чумаков. – Тольятти : ТГУ, 2010. – 43 с.

Учебно-методическое пособие предназначено для ассистента (игротехника), ведущего практические занятия по дисциплине «Экономика» для студентов неэкономических специальностей в рамках интенсивной технологии обучения.

В разделе «Характеристика дисциплины» дано описание модульной конструкции изучаемого курса с указанием количества часов по всем формам занятий, а также описание порядка работы студента в каждом модуле и в семестре в целом.

Изложены цели, задачи и порядок проведения практических занятий (деловая игра «Корпорация+»), даны указания по подготовке к занятиям и их ведению.

Рекомендовано к изданию научно-методическим советом Тольяттинского государственного университета.

© ГОУ ВПО «Тольяттинский государственный университет», 2010

Введение

Во всем мире давно признано, что наиболее эффективными являются активные формы обучения. Важное место среди них занимает метод компьютерных деловых игр. Во всех программах, использующих данный метод, пользователь (или команда пользователей) управляет виртуальным предприятием, действующим в условиях конкуренции, систематически анализируя зависимость получаемых результатов от принятых решений. Результаты деятельности на каждом шаге игры отражаются в виде данных бухгалтерского учета, финансовой и налоговой отчетности, а также большого числа управленческих отчетов, на основании которых и принимается управленческое решение. В результате студенты приобретают конкретные навыки и знания по производственному и финансовому менеджменту, стратегическому управлению, маркетингу, учету и отчетности, анализу хозяйственной деятельности.

В рамках практических занятий по дисциплине «Экономика» используется компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс», разработанная специалистами Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова.

Представленное учебно-методическое пособие предназначено для ведения практических занятий по дисциплине «Экономика» блока гуманитарного и социально-экономического направления. Ведение практических занятий по курсу «Экономика» предусматривает овладение ассистентом (игротехником) инструментарием организации и проведения занятий с использованием современных педагогических технологий: развивающее обучение, программированное обучение, балльно-рейтинговая технология организации учебного процесса, модульное обучение, позволяющих реализовать лично ориентированный подход в обучении студентов экономике.

Цель учебно-методического пособия – оказать помощь ассистенту (игротехнику) в организации, подготовке и проведении практических занятий по курсу «Экономика» для студентов неэкономических специальностей и способствовать внедрению активных форм обучения в практику преподавания.

Отличительной чертой пособия является полное методическое обеспечение, способствующее успешной организации работы ассистента (игротехника) и направленное на решение актуальной проблемы повышения качества образования способами инновационной организации учебного процесса.

1. ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА «ЭКОНОМИКА»

Цель курса – создание целостного представления об экономической жизни общества, формирование экономического образа мышления, необходимого для объективного подхода к экономическим проблемам, явлениям, их анализу и решению.

Задачи курса:

- рассмотрение законов экономического развития, основных экономических концепций, принципов, а также их взаимосвязи;
- формирование умений по применению экономических знаний для решения экономических задач, объяснения явлений, событий в области экономики;
- овладение навыками анализа проблем экономического характера, предложения способов их решения и оценивания ожидаемых результатов.

Требования к знаниям, умениям, компетенциям

В результате изучения курса «Экономика» студент должен:

• знать:

- предмет и функции экономической науки, ее уровни, методы исследования, экономические законы;
- периоды развития экономической науки, основные научные течения и их представителей;
- закономерности развития экономических явлений и процессов, их взаимосвязи и взаимообусловленности в обществе;
- типы общественного производства и воспроизводства, содержание экономических отношений в процессе общественного производства;
- модель производственных возможностей общества и проблемы экономического выбора;
- основные черты экономических систем и их моделей, особенности национальной экономики и тенденции ее развития;
- теоретические основы и закономерности функционирования экономики микро- и макроуровней;
- основные функции государства в экономике;
- типы и формы международных экономических отношений;

• **уметь:**

- использовать различные методы исследования экономических процессов;
- определять условия рыночного равновесия, последствия государственного вмешательства в его установление;
- использовать особенности функционирования микро- и макроэкономики для решения практических задач;
- рассчитывать номинальные и реальные макроэкономические показатели, уровень инфляции;
- определять влияние конкретных инструментов денежно-кредитной политики на состояние экономики;
- самостоятельно овладевать новыми экономическими знаниями, используя современные образовательные технологии;
- находить и использовать информацию, необходимую для ориентирования в основных текущих проблемах экономики;

• **владеть компетенциями:**

- экономической компетенцией на уровне функциональной грамотности и решения практических задач;
- технологической компетенцией;
- коммуникативной компетенцией.

Курс «Экономика» включает в себя следующие учебные мероприятия:

- организационное собрание;
- лекции;
- практические занятия (деловая игра «Корпорация+»);
- индивидуальное домашнее задание (эссе);
- групповые и индивидуальные консультации с преподавателем;
- тренажер;
- входное и промежуточное тестирование.

Технология обучения студента по курсу «Экономика»

Обучение по курсу «Экономика» проводится согласно технологической карте, которая определяет последовательность изучения и контроля усвоения материала.

Курс рассчитан на 16 учебных недель. Количество часов всего – 140, в том числе аудиторных занятий – 40 часов и внеаудиторных заня-

тий – 100 часов. Аудиторные занятия включают в себя лекции – 20 часов, практические занятия – 20 часов.

Материал по курсу «Экономика» делится на два модуля.

№ модуля	Аудиторные занятия, час.				Внеаудиторные занятия, час.		Всего часов
	Лекции	Практические занятия	Входное тестирование (через ЦТ)	Промежуточное тестирование	Самостоятельное изучение материала	ИДЗ	
1	12	8	2	2	62		86
2	8	12		2	22	8	52
				2 (ТМ*)			2

*ТМ – тестирование по модулю с минимальным результатом.

Модуль 1 – «Введение в экономику», «Микроэкономика» – состоит из лекций, практических занятий (деловая игра «Корпорация+»), входного и промежуточного тестирования, консультаций, самостоятельной работы студента, включающей изучение теоретического материала, тренажер и др.

В процессе изучения модуля 1 рассматривается место и роль человека в экономике; дается понятие об экономической теории как о науке, ее предмете и методах; рассматриваются основные направления и школы в экономике; формируется понятийный аппарат и осмысливаются основные положения микроэкономики; рассматриваются теории потребительского поведения, прикладных аспектов анализа спроса и предложения; изучаются рынки совершенной и несовершенной конкуренции, механизм функционирования рынков факторов производства; выясняется сущность издержек производства.

Модуль 2 – «Макроэкономика» состоит из лекций, практических занятий (деловая игра «Корпорация+»), промежуточного тестирования, консультаций, самостоятельной работы студента, включающей индивидуальное домашнее задание (эссе), изучение теоретического материала, тренажер и др.

В процессе изучения модуля 2 формируется понятийный аппарат и осмысливаются основные положения макроэкономики; изучаются основные макроэкономические показатели; проблемы экономического роста и хозяйственной нестабильности; рассматриваются междуна-

родные экономические отношения; анализируется кредитно-денежная и налогово-бюджетная система современной экономики.

Правила прохождения курса «Экономика»

До начала аудиторных лекционных занятий студенты обязаны пройти входное тестирование в Центре тестирования (ЦТ).

Во время практических занятий, включающих в себя деловую игру «Корпорация+», допускается пропуск по неуважительной причине не более 4 часов (из 20 часов). В случае пропуска более 4 часов студент за практические занятия получает 0 баллов.

Баллы за ИДЗ (эссе) засчитываются в том случае, если соблюдены сроки выполнения задания по технологической карте.

Оценка уровня знаний

В основе организации курса «Экономика» заложена балльно-рейтинговая система оценки знаний студента. Принципиальная схема распределения баллов по учебным мероприятиям отображена в прил. 1. Процесс оценивания уровня знаний студентов осуществляется тестированием, которое проводится в ЦТ в начале изучения курса и по окончании каждого модуля. Результаты тестирования хранятся в ЦТ и отражаются на образовательном портале.

Итоговая сумма баллов, набранная по всем учебным мероприятиям курса, рассчитывается по следующей формуле:

$$R = R_{\text{вхт}} + R_{\text{идз}} + R_{\text{прт1}} + R_{\text{прт2}} + \sum R_{\text{прз}} + \sum R_{\text{пос}} + \sum R_{\text{доп}},$$

где $R_{\text{вхт}}$ – баллы за входное тестирование; $R_{\text{идз}}$ – баллы за ИДЗ (эссе); $R_{\text{прт1}}$ – сумма баллов за промежуточное тестирование по модулю 1; $R_{\text{прт2}}$ – сумма баллов за промежуточное тестирование по модулю 2; $\sum R_{\text{прз}}$ – сумма баллов за практические занятия (ДИ «Корпорация+»); $\sum R_{\text{пос}}$ – сумма баллов за посещаемость лекций; $\sum R_{\text{доп}}$ – дополнительные баллы за содержательные вопросы-ответы на лекциях.

Учет набранных баллов ведет преподаватель и отражает их на образовательном портале.

Студентам, пропустившим занятия по уважительной причине или обучающимся по индивидуальному графику, предлагается выполнить следующие учебные мероприятия:

- ИДЗ (эссе) – 15 баллов;
- входное тестирование – 10 баллов;
- промежуточное тестирование – 40 баллов;
- блок задач (15 задач по 2 балла) – 35 баллов.

Оценка, проставляемая в экзаменационную ведомость, определяется суммой баллов, набранной по всем учебным мероприятиям, предусмотренным технологической картой, согласно шкале, приведенной в табл. 1.1.

Таблица 1.1

Шкала определения итоговой оценки по дисциплине

Рейтинг	Традиционная оценка
80–100	отлично
60–79	хорошо
40–59	удовлетворительно
0–39	неудовлетворительно

Примечание. Обращаем ваше внимание, что количество часов по дисциплине, принципиальная схема распределения баллов, а также критерии оценки учебных мероприятий могут изменяться.

Ликвидация задолженности

Если оценка студента, полученная в результате накопительного рейтинга, является «неудовлетворительной», то студент при наличии допуска преподавателя направляется на повторное промежуточное тестирование, по которому было набрано наименьшее количество баллов.

Для повышения оценки, полученной в результате накопления баллов, студент также имеет право пройти повторное тестирование. Во время повторного тестирования студент при наличии допуска преподавателя может пересдать одно промежуточное тестирование, по которому было набрано наименьшее количество баллов.

Во время экзаменационной сессии студент имеет право на одну пересдачу по расписанию, составленному единой диспетчерской службой. По окончании сессии пересдача теста по дисциплине для получения положительной оценки проводится не более двух раз и не позднее двух недель с начала следующего семестра для студентов 4–8 семестров и не позднее начала зачетной недели следующего семестра для студентов 1–3 семестров.

Если студент не явился на первое промежуточное тестирование, то он может сдать пропущенный тест во время следующего тестирования при наличии допуска преподавателя. Если тестирование пропущено студентом по уважительной причине, то он имеет право пройти тестирование по заявлению, согласованному с деканом, в индивидуальные сроки при наличии допуска преподавателя или ассистента (прил. 2).

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Этапы проведения занятий по деловой игре (ДИ) «Корпорация+»: организационное занятие, обучающая часть, соревновательная часть.

Организация занятий: группа разбивается на 25 команд по 2–3 человека в каждой. Групповые занятия проводятся в компьютерном классе в УЛК под руководством игротехника. Объем практических занятий – 20 учебных часов.

Практическое занятие 1. Организационное

Цель – сформировать общее представление об имитационной деловой игре «Корпорация+».

Задачи:

- ознакомить студентов с планом практических занятий по модулю «Экономика»;
- объяснить принципы, основные правила и особенности деловой игры «Корпорация+».

Ход занятия

Ключевые моменты, которые необходимо отметить:

1. Разделение практических занятий на обучающую и соревновательную части, которые отличаются системой набора баллов и временем для принятия решений.
2. Деловая игра «Корпорация+», схема сетевой игры.
3. Основные решения, принимаемые студентами в игре: покупка оборудования, сырья, установка параметров производственного процесса, сбыт продукции.

На занятии отыгрываются первые 6 месяцев игрового курса, решения всех фирм идентичны и устанавливаются игротехником игры.

Практические занятия 2–7. Обучающая часть

Цель – в рамках имитационной ДИ «Корпорация+» изучить основные принципы эффективного управления предприятием в условиях рыночной экономики.

Задачи:

- ознакомить студентов с особенностями ДИ «Корпорация+» и предоставляемой в ней дополнительной информацией;

- контролировать ход игры, корректировать возможные отклонения от нормального игрового процесса.

Ход занятий

Ключевые моменты, которые необходимо отметить:

1. Роль дивидендной политики в формировании итогового результата фирмы.
2. Выпуск акций и его влияние на рейтинг фирмы.
3. Прочие решения, принимаемые в игре, – покупка и продажа акций других организаций, открытие и закрытие депозитов и т. п.

По истечении каждого года игрового курса (всего 6 лет – по году на каждое занятие) производится расчет темпов роста рейтинга фирмы для начисления студентам дополнительных баллов за практическое занятие.

Практические занятия 8–10. Соревновательная часть

Цель – закрепить навыки управления предприятием в условиях неопределенности внешней среды и с учетом сокращения интервала времени для принятия решений.

Задачи:

- установить время для принятия решений фирмами в пределах 3–4 мин и контролировать соблюдение лимита;
- периодически изменять внешние параметры игрового курса, что заставит фирмы искать способы адаптации к новым условиям.

Ход занятия

По итогам игрового курса производится начисление дополнительных баллов в соответствии с конечными величинами рейтингов, полученных фирмами.

Критерии оценки практических занятий (ДИ «Корпорация+»)

Организационное занятие (максимум 1 балл за одно занятие)

Оценка в баллах:

- 1 балл – присутствие и работа на занятии;
- 0 баллов – отсутствие на занятии.

Обучающая часть (максимум 2 балла за одно занятие)

Оценка в баллах:

- 2 балла – присутствие и работа на занятии, темп прироста рейтинга выше среднего;

1 балл – присутствие и работа на занятии, темп прироста рейтинга ниже среднего;

0 баллов – отсутствие на занятии.

Соревновательная часть (максимум 1 балл за одно занятие + 4 балла по итогам игры)

Оценка в баллах:

1 балл – присутствие и работа на занятии;

0 баллов – отсутствие на занятии.

По итогам игры:

Место	1	2–3	4–6	7–10	11–15	16–19	20–22	23–24	25
Баллы	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5	0

3. ОПИСАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «КОРПОРАЦИЯ+»

Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс» моделирует деятельность предприятия в условиях рыночной экономики. Задача каждой из команд – эффективное управление своим предприятием. В игре имеется интегральная оценка эффективности управления, называемая рейтингом.

Главная цель команды – добиться наибольшего рейтинга к концу игрового курса и в итоге выйти на первое место.

Игра проходит с месячным шагом, в каждом месяце компьютерная программа будет предоставлять команде информацию о положении дел на предприятии и внешнем окружении. После тщательного анализа этой информации команда принимает управленческие решения на текущий месяц и заявляет о готовности перейти к следующему месяцу. Эта информация будет передана по локальной вычислительной сети от компьютера команды к компьютеру игротехника. После того, как все команды закончат принятие решений, игротехник осуществит общий переход. На компьютер команды придет информация о результатах прошедшего месяца. Далее процесс повторяется. Команда анализирует полученную информацию, на этой основе принимает (корректирует) решение и заявляет о готовности перейти к новому месяцу. Продолжительность одного цикла игры составляет 73 месяца.

3.1. Правила игры и управленческие решения

Исходные положения

Все предприятия, действующие в коллективной игре, образованы в форме открытых акционерных обществ.

Предприятия стартуют из одинаковых условий и имеют равные возможности для ведения бизнеса. В качестве первого месяца игрового курса для определенности принят январь 2009 года, он считается первым месяцем функционирования предприятия. До этого был лишь сформирован **уставный капитал** в размере 100000 тыс. руб. путем продажи 100000 акций по номинальной стоимости 1 тыс. руб. Начальные активы предприятия состоят только из этих денежных средств.

В течение первого года перед студентами стоит задача развертывания деятельности предприятия и получения первой прибыли. Затем появятся качественно новые задачи по обеспечению стабильного роста предприятия и укреплению его финансового состояния. Управление будет осуществляться в условиях **инфляции**, характерной для современной российской экономики. Инфляция будет проявляться в систематическом росте цен на товарно-материальных рынках и высоких ставках процента на рынках кредитов и депозитов.

Производство и сбыт

Основной вид деятельности предприятия – производство. Всего можно производить три вида продукции, условно названных А, В и С. Для производства продукции каждого вида необходимы:

- производственное помещение, называемое далее цехом;
- оборудование соответствующего вида (А, В или С);
- сырье соответствующего вида (А, В или С);
- рабочая сила (одной простой квалификации).

При этом процесс производства может параллельно протекать в нескольких цехах. По условиям игры помещения цехов берутся в аренду, причем для производства продукции каждого вида можно арендовать не более четырех цехов. Таким образом, общее количество одновременно работающих цехов предприятия может достигать 12.

Студенты будут принимать управленческие решения, типичные для любого производства. Полный список таких решений по каждому виду продукции приведен в табл. 3.1.

Таблица 3.1

Решения по производству и сбыту продукции

Тип решения	Выбираемые параметры
Покупка оборудования	– Тип покупаемого оборудования
Покупка сырья	– Планируемый уровень расхода сырья – Тип покупаемого сырья
Производство продукции	– Количество смен – Коэффициент занятости
Оплата труда	– Уровень оплаты труда
Контроль качества	– Уровень расходов на контроль качества

Тип решения	Выбираемые параметры
Продажа продукции	– Цена продукции – Расходы на рекламу – Ставка комиссионных по сбыту
Списание оборудования	– Номер закрываемого цеха
Продажа сырьѐ	– Количество продаваемого сырьѐ

Охарактеризуем суть принимаемых решений и связанные с ними правила игры.

Для того чтобы начать производство в новом цехе, необходимо принять решение о покупке оборудования. Под оборудованием понимается комплект станков, машин, механизмов, обеспечивающих полный цикл производства в одном цехе. Такой комплект приобретается, учитывается и списывается как одно целое. По правилам игры от момента принятия решения о покупке оборудования до начала его эксплуатации проходит два месяца. В течение первого месяца оборудование оплачивается и доставляется на предприятие, в течение второго – монтируется в свободном цехе, с началом третьего месяца оно вступает в эксплуатацию.

Для производства продукции каждого вида требуется свой вид оборудования. Оборудование вида A стоит относительно дешево, вида B дороже, а вида C значительно дороже. В то же время величины получаемой прибыли располагаются в обратном порядке: производство C потенциально имеет наибольшую прибыльность, ему уступает производство B и тем более производство A .

В начале игрового курса у фирмы нет ни одного работающего цеха, поскольку предприятие только что образовано. Поэтому первый шаг в игре – покупка оборудования для первого цеха по производству продукта A . Приступить сразу же к производству продукта B или C практически невозможно, поскольку начальных финансовых ресурсов для этого недостаточно.

При умелом управлении предприятием достаточно скоро появятся внутренние финансовые ресурсы для новых капитальных вложений или же возможность их внешнего привлечения в достаточном размере. Перед студентами окажется стратегическая альтернатива: путем покупки оборудования соответствующего вида нарастить производство продукта A или же начать производство более выгодного продукта B или C .

Подобные проблемы **инвестиционной политики** будут возникать на протяжении всего курса.

Помимо прочего, альтернативность инвестиционной политики обусловлена тем, что на рынке предлагается по пять типов оборудования каждого вида. Эти типы различаются стоимостью и техническими характеристиками. Чем дороже оборудование, тем оно эффективнее при дальнейшей эксплуатации. Таким образом, студентам предстоит выбирать не только вид оборудования, но и тип внутри данного вида, что в течение длительного времени будет определять уровень издержек производства.

Наряду со стратегическими проблемами расширения деятельности необходимо решать разнообразные оперативные задачи по управлению производством в действующих (оборудованных) цехах. С целью материального снабжения предприятия студенты будут принимать **решения о покупке сырья**, связанные с выбором количества (планируемого уровня расхода) и типа сырья.

Доставка сырья на предприятие занимает один месяц. В связи с этим потребность в количестве сырья должна планироваться на **шаг вперед**.

По условиям игры на рынке предлагается пять типов сырья для производства продукции каждого вида. Типы сырья различаются ценой и качеством. Чем выше качество приобретаемого сырья, тем выше его цена. При этом качество сырья оказывает решающее воздействие на качество продукции, которое, в свою очередь, является фактором рыночной конкуренции. Выбирая дорогое сырье, можно повисить конкурентоспособность продукции предприятия, но при этом увеличиваются издержки производства. Снижая качество сырья, можно снизить себестоимость выпускаемой продукции.

При одних и тех же производственных мощностях, определяемых установленным оборудованием, можно достаточно свободно менять объем производства путем выбора коэффициента занятости и количества рабочих смен, причем отдельно по каждому действующему цеху. Эти решения должны приниматься с учетом текущей рыночной потребности в продукции того или иного вида. Производство следует увеличивать, если спрос высок или начинает расти, и уменьшать в обратном случае.

Коэффициент занятости может изменяться от 0 до 1,5 относительно нормального уровня, что влечет за собой соответствующее измене-

ние объема производства относительно мощности. При этом следует иметь в виду, что сверхурочное время оплачивается рабочим в повышенном размере, а при сокращении рабочего времени заработная плата пропорционально уменьшается, но не более чем на треть по сравнению с месячной ставкой.

Смен может быть 1, 2 или 3. При переходе в отдельно взятом цехе от односменной работы к двух- или трехсменной потребуются принять дополнительных рабочих и понести при этом определенные расходы по приему, а при обратном изменении количества смен лишние рабочие увольняются и им необходимо выплатить выходные пособия.

Если имеется несколько цехов по производству продукции данного вида, в одном из которых количество смен уменьшается, а в другом увеличивается, то рабочие могут переводиться из одного цеха в другой.

Из сказанного выше ясно, что объем производства может в три раза превышать текущую мощность оборудования, если только этого требует рынок.

Подчеркнем, что при увеличении производства студенты должны заранее побеспокоиться о **наличии достаточного запаса сырья**. В противном случае компьютер потребует сократить ваш производственный план настолько, насколько хватает сырья.

Процессы приема или увольнения рабочих при изменении количества смен происходят автоматически. В то же время имеется возможность принимать решения по оплате труда, ориентируясь на среднерыночную заработную плату. При этом следует учитывать, что по условиям игры более высокий уровень оплаты труда обеспечивает более высокое качество продукции. При низкой оплате труда рабочие не только будут менее старательно работать, но и начнут **увольняться** по собственному желанию. В этом случае придется нести дополнительные расходы по найму новой рабочей силы.

Решения по контролю качества заключаются в установлении уровня расходов на контроль качества в процессе производства продукции каждого вида. Эти расходы наряду с качеством сырья и уровнем оплаты труда определяют качество изготавливаемой продукции. Одна из самых сложных и ответственных задач – принятие решений по сбыту продукции.

Продукция *A*, *B* и *C* продается на независимых рынках *A*, *B* и *C* соответственно. На этих рынках предприятие вступает в конкуренцию

с другими фирмами, как явно участвующими в игре, так и скрыто. Действия скрытых конкурентов моделирует компьютер.

Основными инструментами рыночной политики фирм являются:

- цена продукции;
- качество продукции;
- расходы на рекламу;
- ставка комиссионных по сбыту.

Эти параметры называются **факторами спроса**, причем последние три – **неценовыми факторами спроса**.

Считается, что продукция продается через торговых агентов. **Ставка комиссионных по сбыту** – это оговоренный процент от стоимости реализованной продукции, который выплачивается агентам в качестве комиссионного вознаграждения.

Студенты должны непосредственно устанавливать цену продукции, расходы на рекламу и ставку комиссионных по сбыту, тогда как качество продукции определяется другими решениями, о которых шла речь выше.

Рыночный спрос на продукцию фирмы зависит от соотношения значений ее факторов спроса со среднерыночными значениями. Устанавливая те или иные значения цены и неценовых факторов спроса, фирма вступает в **ценовую и неценовую конкуренцию** с другими продавцами.

При прочих равных условиях спрос на продукцию возрастает, если уменьшается цена продукции, и увеличиваются неценовые факторы.

В текущем месяце можно продавать только ту продукцию, которая имеется в наличии на начало месяца, т. е. продукцию прошлого месяца и непроданную продукцию предыдущих месяцев. Фактический объем продаж вычисляется как минимум из имеющегося запаса продукции и рыночного спроса на нее.

Одинаково плохо, когда рыночный спрос оказывается существенно выше или существенно ниже предложения (запаса). В обоих случаях упускается прибыль. Следовательно, в тактическом плане необходимо стремиться к их уравниванию (или к небольшому превышению запаса над спросом на случай неожиданного увеличения последнего).

Главная задача рыночной политики должна заключаться в **максимизации прибыли от продажи продукции**, т. е. разницы между выручкой от продажи продукции и полной себестоимостью проданной продукции.

Например, путем огромных расходов на рекламу можно добиться высокого спроса на выпускаемую продукцию, что при наличии соответствующего запаса обеспечит значительную долю рынка. Однако эти расходы войдут в полную себестоимость реализованной продукции, и вместо ожидаемого увеличения прибыли можно получить убытки.

То же самое можно сказать о расходах, влияющих на качество продукции, или комиссионных по сбыту. Их увеличение будет стимулировать спрос, но отдача на каждый рубль расходов будет становиться все меньше, и с какого-то момента финансовые результаты предприятия начнут ухудшаться.

Рыночный спрос зависит не только от действий данной фирмы и действий конкурентов, но и от общей емкости рынка, которая будет изменяться под влиянием **жизненного цикла** соответствующего продукта, т. е. долговременного процесса изменения интереса к продукту со стороны покупателей. Согласно теории жизненного цикла, каждый продукт последовательно проходит следующие стадии:

- появление интереса;
- быстрый рост спроса;
- насыщение спроса;
- спад интереса.

Как и в реальной жизни, точная кривая жизненного цикла продуктов *A*, *B* и *C* не определена. Более того, заранее неизвестно, укладывается ли весь жизненный цикл конкретного продукта в отведенный игровой период. Не исключено, что какой-то из продуктов уже в начале игры будет находиться на стадии насыщения, а затем переживет стадию спада. В этих условиях необходимо внимательно следить за рынками и пытаться уловить их тенденции, чтобы принимать правильные стратегические решения.

Таким образом, перед студентами стоит непростая задача налаживания бесперебойного процесса производства и сбыта продукции в условиях конкуренции и переменчивости спроса в целом.

Решая проблему сбыта, можно испытать различные типы **рыночной политики**. Например, попробовать использовать политику следования за конкурентами, при которой из месяца в месяц держать значения всех факторов на среднерыночном уровне. Такая пассивная стратегия может

применяться на первых этапах знакомства с игрой. Однако она вряд ли позволит добиться больших успехов.

Более эффективной является политика рыночной агрессии, при которой фирма постоянно устанавливает цену выше среднего уровня и в то же время компенсирует возникающий отрицательный эффект высокими значениями неценовых факторов спроса, т. е. щедро рекламирует свою продукцию, много тратит на качество и комиссионные. Эта стратегия способна принести значительную прибыль. Но она достаточно рискованна, поскольку при слишком сильных отклонениях от среднерыночных показателей можно получить прямо противоположный эффект.

Наконец, можно испытать политику экономии на издержках, когда при цене, ниже среднерыночной, фирма как можно меньше тратит на производство и сбыт продукции.

Теперь о решениях, связанных с продажей прочих активов предприятия. Эксплуатируемое оборудование подвержено процессу физического старения, приводящему к увеличению себестоимости продукции. Рано или поздно дальнейшая эксплуатация оборудования становится экономически невыгодной. Выбор правильного момента принятия **решения о списании оборудования** — одна из важных управленческих задач.

Списание оборудования приводит к закрытию цеха, в котором оно было установлено. Если вы не хотите резко сокращать мощности, то должны заранее побеспокоиться о приобретении нового оборудования в другой свободный цех. То есть необходимо обеспечить плавную замену старого оборудования новым. В этом смысле списание оборудования является элементом инвестиционной политики. Подчеркнем, что решение о списании оборудования можно принимать и в целях простого сокращения производственных мощностей, чтобы привести их в соответствие с долговременной тенденцией рыночного спроса. В этом случае под списание может попасть вполне работоспособное оборудование.

Списанное оборудование продается на рынке по некоторой цене, зависящей от степени его изношенности.

Наконец, студенты могут принять решение о продаже сырья. Необходимость в таком решении возникает в том редком случае, когда полностью закрывается один из видов производств (A , B или C) и остается ненужное сырье соответствующего вида.

Финансовые операции

Программа «Корпорация+» позволяет глубоко прочувствовать сущность финансового менеджмента, т. е. науки об управлении финансами корпораций. Студентам придется решать проблемы, с которыми сталкиваются финансовые менеджеры на практике.

Ключевыми проблемами финансового менеджмента являются:

- выбор направления долгосрочных инвестиций;
- выбор источников финансирования долгосрочных инвестиций;
- управление оборотными активами, и прежде всего денежными средствами.

Первая из этих проблем, являющаяся предметом инвестиционной политики, сводится в игре к выбору между различными видами и типами покупного оборудования.

Методы решения второй и третьей проблем определяют долгосрочную и краткосрочную финансовую политику. Согласованное решение первой и второй проблем составляет предмет важнейшего раздела финансового менеджмента — стратегического менеджмента.

Источниками финансирования долгосрочных инвестиций в игре служат:

- нераспределенная прибыль и прочие внутренние источники;
- банковские кредиты;
- выпуск акций.

В свою очередь, финансовая политика включает в себя ряд относительно обособленных направлений. В игре «Корпорация+» таковыми являются:

- кредитная политика;
- депозитная политика;
- дивидендная политика;
- эмиссионная политика;
- фондовая политика.

Эти виды финансовой политики реализуются через принимаемые вами решения. Список таких решений приведен в табл. 3.2.

Финансовые решения

Тип решения	Выбираемые параметры
Получение кредита	– Срок кредита – Сумма кредита
Возврат кредитов	– Номер возвращаемого кредита
Открытие депозитов	– Срок депозита – Сумма депозита
Закрытие депозитов	– Номер закрываемого депозита
Выплата дивидендов	– Размер дивидендов за акцию
Выпуск акций	– Количество выпускаемых акций
Выкуп акций	– Количество выкупаемых акций
Покупка акций других организаций	– Объем покупки – Верхняя и нижняя границы цены – Указания о сохранении заявки
Продажа акций других организаций	– Объем продажи – Верхняя и нижняя границы цены – Указания о сохранении заявки

Необходимо пояснить суть этих решений и связанные с ними правила игры.

С целью привлечения финансовых средств команды могут принимать решение о получении кредита.

В инициативном порядке можно брать как краткосрочные кредиты (сроком до одного года), так и долгосрочные (сроком свыше года). Такие кредиты называются срочными. Их следует отличать от овердрафтов, которые при определенных условиях выдаются автоматически в момент перехода к следующему месяцу.

С увеличением срока кредита базовая ставка процента по нему увеличивается. В то же время при получении кредита фирмы несут разовые расходы по организации кредита в размере 5% от суммы кредита независимо от его срока. Поэтому частое получение одномесячных кредитов (с минимальной ставкой процента) может быть менее выгодно, чем разовое получение кредита на более длительный срок. Выбор оптимального срока кредита в зависимости от его целевого назначения – одна из важных задач вашей кредитной политики.

По своему целевому назначению получаемые кредиты делятся на три типа: текущие (*T*), инвестиционные (*I*) и финансовые (*Ф*). Тип

кредита определяется автоматически исходя из состава расходов в данном месяце. Если запланированы крупные инвестиционные расходы (покупка оборудования) или крупные финансовые расходы (покупка акций других организаций, выкуп собственных акций, выплата дивидендов, возврат кредитов и др.), то кредиту присваивается тип *И* или *Ф* в зависимости от того, какой из этих видов расходов больше. Если же преобладают текущие расходы, связанные с основной (производственной) деятельностью предприятия, то кредит получает тип *Т*.

В очередном месяце можно взять только один срочный кредит. При этом общая сумма имеющихся кредитов не должна превышать общего кредитного лимита, равного текущей величине собственного капитала, т. е. сумме акционерного капитала (поступлений от эмиссии акций) и нераспределенной прибыли. Таким образом, рост каждой из составных частей собственного капитала приводит к расширению возможностей в получении кредитов.

Банк ежемесячно формирует текущий кредитный лимит, который не превосходит остатка общего кредитного лимита, но может быть и значительно меньше. Очередной кредит выдается лишь в пределах текущего лимита. Данный ограничитель рассчитывается по внутренним правилам банка, отражающим его кредитную политику. Основное назначение этих правил — обеспечить целевое использование кредитов и минимизировать риски банка. В правила заложено, что банк кредитует операции по покупке акций других организаций лишь на 50%. Поэтому невозможно приобретать крупные пакеты акций за счет только кредитов банка. В то же время исключается возможность осуществления обходного финансового маневра, состоящего в том, что в данном месяце берется крупный кредит типа *Т*, а в следующем он используется на инвестиционные или финансовые цели.

Договорная ставка процента по кредиту (диктуемая банком) увеличивается относительно базовой ставки процента по мере исчерпания кредитного лимита. Кредит, после получения которого общий лимит исчерпывается, выдается под удвоенную базовую ставку процента.

Проценты по кредитам уплачиваются ежемесячно исходя из 1/12 договорной ставки процента. Возврат кредита по истечении договорного срока осуществляется автоматически. Вместе с тем можно принять решение о досрочном возврате кредита. Но в этом случае при-

дется выплатить банку неустойку в размере 50% от не полученных им процентов за оставшийся по договору срок кредита.

В случае появления свободных денежных средств фирмы могут принимать решение об открытии депозита, т. е. срочного банковского вклада, предусматривающего выплату процента.

Депозиты можно открывать на срок до одного года, причем процент по депозиту тем выше, чем больше его срок. По истечении договорного срока депозит закрывается автоматически с выплатой процента за весь период нахождения денежных средств в банке.

Студенты могут принять решение о досрочном закрытии депозита, если им не хватает денежных средств для текущих расходов. При этом следует иметь в виду, что процент по досрочно закрываемому депозиту не выплачивается. На расчетный счет поступит лишь первоначальная сумма депозита. Досрочное закрытие депозита говорит о том, что допущена ошибка в области краткосрочной финансовой политики.

После прохождения каждого квартала будет возможность принимать **решение о выплате дивидендов** по акциям предприятия. При этом дивиденды за отчетный период календарного года (3, 6, 9 и 12 месяцев) не должны превышать чистой прибыли за тот же период. В этих рамках студенты имеют полную свободу в установлении размера дивидендов на акцию и порядка их выплаты в соответствии с выбранной дивидендной политикой. Здесь имеется много альтернативных вариантов.

Если фирме нужны дополнительные финансовые ресурсы, то можно принять **решение о выпуске акций**. По условиям игры новые выпуски акций целиком продаются подписчикам (крупным инвестиционным компаниям и банкам) по эмиссионной цене, которая всегда меньше рыночной цены акции. Подписчики перепродают новые акции рядовым инвесторам уже по рыночной цене и получают на этом свой доход.

Эмиссионная цена диктуется подписчиками. Она тем ниже, чем больше объем выпуска. Максимальный объем выпуска в данной версии игры – 400000 шт. Если цена эмиссии оказывается меньше номинальной стоимости акции (1 тыс. руб.), то эмиссия не разрешается.

Из сказанного выше следует, что крупная эмиссия акций возможна лишь в том случае, если рыночная цена акции достаточно высоко стоит над номиналом, а для этого необходимо платить значительные дивиденды.

В то же время подчеркнем, что выплата дивидендов автоматически уменьшает нераспределенную прибыль как внутренний источник развития предприятия. Практически это проявляется следующим образом. Сумма денежных средств, пошедшая на выплату дивидендов (и количественно не превышающая чистую прибыль), навсегда изымается из оборота предприятия, хотя ее можно было использовать на покупку оборудования и иные полезные цели.

Дивидендная политика оказывает непосредственное влияние на источники финансирования и поэтому является важной составной частью долгосрочной финансовой политики.

В целях сокращения собственного капитала фирма может принять **решение о выкупе собственных акций**. При этом количество акций, остающихся в обращении, не должно быть меньше их начального количества (100000 шт.). Акции выкупаются по сложившейся рыночной цене. Выкупленные акции аннулируются (не остаются для последующей продажи). Номинальная стоимость выкупленных акций уменьшает уставный капитал, а превышение фактических расходов над номиналом уменьшает прибыль отчетного периода, но не учитывается при налогообложении.

Таким образом, операция выкупа акций стоит недешево, и чтобы на нее пойти, должны быть серьезные основания. Здесь тесно переплетаются вопросы дивидендной и эмиссионной политики.

В программе «Корпорация+» есть возможность наряду с производственной деятельностью и указанными видами финансовой деятельности осуществлять фондовые операции с акциями крупных компаний. Для этого принимаются **решения о покупке и продаже акций других организаций**.

По условиям игры доступны акции четырех компаний:

- ООО «Газ»;
- ООО «Нефть»;
- ООО «Энерго»;
- ООО «Металл».

Если принять американскую биржевую терминологию, то данные компании относятся к «голубым фишкам» (blue chips). Рыночная цена их акций имеет тенденцию к повышению, хотя и не исключаются периоды падения цен. Эти компании регулярно, но не чаще раза в квар-

тал, выплачивают дивиденды, размер которых зависит от результатов их деятельности и проводимой ими дивидендной политики.

Дивиденды, выплачиваемые компанией в данном месяце, получают владельцы акций на начало этого месяца. Поэтому если купить акции в месяце выплаты дивидендов, то их получит бывший владелец. И наоборот, если продать акции в таком месяце, то дивиденды достанутся фирме, а не их новому владельцу.

Итак, получать доход можно от финансовых вложений в акции, во-первых, в форме дивидендов, и, во-вторых, в форме прибыли от их последующей продажи.

Эффективность деятельности фирмы в данном направлении зависит от проводимой фондовой политики и от ситуации на фондовом рынке. Во всяком случае необходимо внимательно следить за развитием этого рынка и постоянно проводить сравнительный анализ финансового положения компаний-эмитентов. Для этих целей в программе предусмотрены специальные разделы.

Как рядовые биржевые игроки фирмы не имеют прямого доступа на биржу. Все операции купли-продажи акций совершаются через брокера, имеющего такой доступ. При этом уплачивается комиссия, равная 1% от размера сделки, но не менее 1000 тыс. руб. Отсюда следует, что «правило 1%» начинает действовать после того, как размер сделки превышает 100000 тыс. руб. При более мелких фондовых операциях придется нести фиксированные и относительно высокие комиссионные расходы, что снизит эффективность сделок. Поэтому вряд ли целесообразно заниматься фондовыми операциями в начале игрового курса, когда имеется всего 100 тыс. руб. Прибегать к этим операциям следует после того, как фирма добьется серьезных успехов в производственной деятельности предприятия и у нее появятся значительные финансовые ресурсы. Тогда определенную часть этих ресурсов можно будет направить на биржевую игру, связанную с повышенным риском.

В соответствии с принятым в игре временным шагом можно подавать заявки брокеру на покупку или продажу акций лишь один раз в месяц. Сделки совершаются по рыночной цене данного месяца, которая «объявляется» после прохождения этого месяца.

В заявках брокеру можно указывать не только желаемый объем сделки, но и ограничения на цену сделки. В то же время следует под-

черкнуть, что в данной программе отражены лишь два самых простых вида биржевых операций:

- покупка акций без брокерского кредита;
- продажа акций, имеющихся в портфеле инвестора.

Овердрафты и банкротство

Наряду со срочными кредитами, которые студенты берут по собственной инициативе, предприятие может автоматически получать кредиты в форме овердрафта на сумму обнаруженной нехватки денежных средств в момент перехода к следующему месяцу.

Овердрафт выдается банком сроком на один месяц (с автоматическим возвратом в следующем месяце) и под **утроенную** ставку процента по сравнению с обычным месячным кредитом.

Таким образом, овердрафты обходятся достаточно дорого. Поэтому необходимо их всячески избегать. Но самое важное то, что размер овердрафта не должен превышать остатка общего кредитного лимита. В противном случае такое предприятие рискует стать банкротом!

По правилам игры предприятие объявляется банкротом в том случае, если два месяца подряд ему необходим овердрафт столь большого размера, что после его получения общая сумма выданных кредитов становится больше общего кредитного лимита.

Следовательно, необходимо внимательно следить за остатком общего лимита. Чем он выше, тем меньше вероятность банкротства. После сообщения о банкротстве поля для ввода решений станут недоступными. В то же время компьютер покажет результаты последнего месяца в предположении, что банк все же предоставил фирме требовавшийся овердрафт. При этом все разделы программы останутся доступными для просмотра, и студенты смогут проанализировать допущенные ошибки.

Если предприятие стало банкротом, то команде придется начать заново, в то время как остальные команды продолжают движение вперед.

В следующем месяце будет получено новое предприятие, как в начале курса. Его уставный капитал будет определен игротехником на таком уровне, чтобы у команды имелась возможность нормально развиваться в условиях возросших цен на оборудование, сырье и рабочую силу.

Прогноз денежного потока

Из сказанного следует, что важнейшей задачей краткосрочной финансовой политики является тщательное планирование денежного потока с той целью, чтобы всякий раз хватало средств на все необходимые расходы.

В программе имеется специальный раздел «Прогноз денежного потока», который облегчает решение этой задачи. Прогноз потока автоматически строится на основе принимаемых студентами решений, а также прогнозов спроса на продукцию и рыночных цен акций, которые они делают в разделах «Решения: продажа продукции», «Решения: покупка акций», «Решения: продажа акций» на основе изучения соответствующих рынков.

После принятия решений на очередной месяц рекомендуется зайти в прогнозный раздел. Если там указан отрицательный остаток денежных средств на конец месяца, то, значит, после перехода к следующему месяцу фирмой будет получен овердрафт на сумму этого остатка при условии, что прогнозы спроса и цен в точности сбудутся. Чтобы это предотвратить, необходимо совершить следующие действия:

- критически проанализировать обоснованность сделанного прогноза спроса в сопоставлении с принятыми решениями по сбыту продукции;
- по возможности, пересмотреть все решения, вызывающие денежные расходы, в сторону экономии. В первую очередь необходимо обратить внимание на решения, связанные с инвестиционной или финансовой деятельностью предприятия (см. ниже);
- досрочно закрыть один из депозитов или продать акции других организаций, если таковые имеются;
- взять кредит или (в самом крайнем случае) осуществить эмиссию акций на сумму, покрывающую с запасом прогнозируемую нехватку денежных средств.

Не исключено, что придется проделать несколько итераций, чтобы найти такую удовлетворительную комбинацию управленческих решений, которая позволит избежать овердрафта. Возможно, из тех или иных соображений команда решит сознательно пойти на получение овердрафта. Но это можно делать лишь с учетом следующего правила игры.

При прогнозируемой нехватке денежных средств покупка оборудования и акций других организаций, выкуп собственных акций, выплата дивидендов, досрочный возврат кредитов и открытие депозитов запрещаются.

3.2. Дополнительная информация, предоставляемая в игре

Графики и диаграммы

Наряду с данными в числовой форме программа содержит обширную систему визуального представления информации в виде графиков и диаграмм.

Графики показывают изменение показателей деятельности предприятия и внешнего окружения с начала игрового курса. На одной координатной сетке в большинстве случаев выводится несколько близких по смыслу кривых. Это дает возможность проводить сравнительный анализ динамики различных показателей.

Диаграммы делятся на круговые и столбиковые. Круговые выражают общую структуру итоговых показателей отчетности предприятия (актива, пассива, выручки, прибыли, себестоимости и т. д.), а столбиковые – динамику этой структуры в течение последних 12 месяцев. В диаграммах данные могут по выбору представляться в процентах или абсолютных значениях.

Таким образом, в визуальной части программы имеются широкие возможности для применения таких известных приемов анализа хозяйственной деятельности, как горизонтальный (временной) анализ и вертикальный (структурный) анализ.

Заметим, что динамику показателей можно изучать и в числовом виде, поскольку в программе имеется возможность просматривать историю каждого раздела с самого начала игрового курса.

Сведения о конкурентах

В разделах программы, о которых шла речь выше, приводится своя отчетно-аналитическая информация для каждого предприятия. Одна команда не имеет доступа в аналогичные разделы другой команды, и наоборот.

Вместе с тем в программе имеются разделы, которые содержат определенные сведения обо всех предприятиях и которые одновременно доступны всем командам. Такими разделами являются:

- «Распределение мест».
- «Рыночная конкуренция».
- «Бухгалтерские балансы».

- «Отчеты о прибылях и убытках».
- «Показатели рыночной активности».
- «Выплата дивидендов».

В первом из этих разделов студенты могут узнать о текущих рейтингах всех команд и распределении мест в игровом соревновании, во втором – проанализировать позиции всех предприятий на рынке готовой продукции, а в остальных – ознакомиться с их публичной финансовой отчетностью и информацией, которую предоставляет о них фондовый рынок.

3.3. Формирование итогового результата фирмы

Механизм формирования рейтинга

В этом разделе приводится система оценки эффективности управления, используемая в программе «Корпорация+». Данная схема удовлетворяет общетеоретическим требованиям, с одной стороны, и сущности игры, с другой.

Из упомянутых выше показателей (а все они присутствуют в программе в качестве главных показателей эффективности) выбираются:

- годовая чистая прибыль (P^i);
- годовая рентабельность собственного капитала (α^i);
- рыночная цена акции (s^i).

Годовая чистая прибыль – это прибыль за последние 12 месяцев после вычета всех расходов, включая налог на прибыль. Ее включение в число главных показателей эффективности отдает дань классическому пониманию целей предприятия, действующего в условиях рыночной экономики.

Годовая рентабельность собственного капитала – это отношение годовой чистой прибыли к среднегодовому собственному капиталу, выраженное в процентах. Как отмечалось ранее, собственный капитал состоит из акционерного капитала, т. е. суммы всех поступлений от продажи акций предприятия, и нераспределенной прибыли. Таким образом, рентабельность капитала показывает, сколько чистой прибыли приходится на единицу средств, вложенных акционерами (собственниками компании) как в виде первоначальных инвестиций в акции предприятия, так и в виде реинвестирования прибыли. Иными словами,

рентабельность собственного капитала показывает, сколь эффективно менеджеры компании используют средства акционеров.

В отличие от прибыли и рентабельности, которые рассчитываются по определенным правилам, моделирование рыночной цены акции можно осуществлять различными способами. Указанные показатели, конечно, взаимосвязаны. Например, рентабельность капитала и цена акции не могут быть высокими при низкой величине прибыли. Поэтому в любом случае максимизация чистой прибыли является главной заботой компании.

Тем не менее каждый из трех показателей может иметь самостоятельную динамику. Скажем, вполне возможна ситуация, когда чистая прибыль растет, а рентабельность падает вследствие еще более быстрого роста собственного капитала.

Интегральной оценкой эффективности действий в игре «Корпорация+» является сводная величина, называемая рейтингом.

Чистая прибыль и рыночная цена акции участвуют в рейтинге с весом 0,4, а рентабельность капитала – с весом 0,2. Эти веса являются сценарными параметрами игры, которые игротехник может изменять перед началом игрового курса. В частности, он может придать единственный вес чистой прибыли или рыночной цене акции. Тогда система оценки будет в чистом виде выражать классический или современный подход соответственно.

Указанные нормативные значения одинаковы для всех команд и не зависят от их действий.

Годовая чистая прибыль является абсолютным (стоимостным) показателем. При правильном управлении предприятием этот показатель должен постоянно расти, отражая развитие бизнеса. Поэтому нормативная чистая прибыль по ходу игры увеличивается, причем с постоянным темпом, т. е. ее траектория имеет вид экспоненциальной кривой.

В то же время годовая рентабельность собственного капитала – это относительный показатель. Он имеет потолок роста, который не может быть превзойден при самом умелом управлении. Нормальной следует считать ситуацию, когда данный параметр имеет стабильное, но достаточно высокое значение в сопоставлении с процентными ставками на рынке капитала. В связи с этим нормативная рентабельность капитала в течение игры остается на постоянном уровне, несколько превышаю-

щем годовую ставку процента по кредитам. Относительно просто однажды перейти эту «планку», особенно в первой половине игры. Значительно труднее удержать высокий уровень рентабельности в течение длительного периода времени, вплоть до конца игры.

Рыночная цена акции — это ценовой показатель. Правильной является ситуация, когда эта цена постоянно растет, приблизительно соответствуя росту вашего бизнеса. Поэтому нормативная цена акции в течение игрового курса увеличивается, хотя и с чуть меньшим темпом, чем нормативная прибыль.

Рейтинги команд рассчитываются после каждого пройденного месяца. В соответствии с их значениями определяются текущие места в игровом соревновании.

Победителем игры объявляется та команда, у которой окажется наибольший рейтинг к концу игрового курса.

Студенты могут анализировать формирование своего рейтинга в специальном разделе игры «Игровой рейтинг», а также наглядно изучать динамику в разделах «Графики» и «Диаграммы». Как отмечалось ранее, в разделе «Распределение мест» можно узнать о рейтингах и местах всех остальных команд.

Рыночная цена акции

Здесь приводится принятый в игре механизм формирования рыночной цены акции, входящей в число трех главных показателей эффективности.

На практике рыночная цена акции зависит от размера выплачиваемых дивидендов и финансового положения компании, а также от огромного числа рыночных, общеэкономических, политических и даже психологических факторов. Поскольку основным предметом игры «Корпорация+» является управление предприятием, нет необходимости учитывать здесь все многообразие внешних факторов. В противном случае оценка действий фирмы (рейтинг) окажется в зависимости от событий, на которые никак нельзя влиять.

В данной программе используется следующий механизм формирования рыночной цены акций, который в наибольшей степени отвечает сути игры и в то же время учитывает общетеоретические положения.

Прежде всего, по нашим предположениям, рыночная цена акции не может опускаться ниже ее номинальной стоимости, равной 1 тыс. руб.

В нормальной ситуации рыночную цену акции определяют:

- бухгалтерская стоимость акции, т. е. отношение собственного капитала к общему количеству акций, находящихся в обращении;
- инвестиционная оценка акции, т. е. отношение дивидендов на акцию, выплаченных за последние 12 месяцев, к ставке рефинансирования Центрального Банка.

В качестве основы рыночной цены акции в игре берется среднее геометрическое бухгалтерской стоимости и инвестиционной оценки акции.

Отсюда, в частности, следует, что при нулевых дивидендах (независимо от размера бухгалтерской стоимости акции) рыночная цена акции будет находиться на минимально допустимом уровне, равном 1 тыс. руб., и, значит, вклад данного показателя в рейтинг будет нулевым.

Кроме того, в этом случае фирма лишается возможности привлекать дополнительные финансовые ресурсы посредством эмиссии акций.

При увеличении размера дивидендов инвестиционная оценка акции будет расти, а бухгалтерская стоимость акции падать, так как дивиденды выплачиваются за счет составной части собственного капитала – чистой прибыли отчетного года. В нормальных ситуациях фактор роста инвестиционной оценки пересиливает, т. е. рыночная цена акции будет возрастать вслед за ростом дивидендов, хотя и с меньшим темпом. В свою очередь, это вызовет увеличение рейтинга в краткосрочном периоде. Однако выплата слишком больших дивидендов будет приводить к истощению внутренних источников развития предприятия, что рано или поздно негативно скажется на рейтинге.

Таким образом, рейтинг фирмы зависит не только от размера чистой прибыли, но и от ее распределения на дивиденды и накопления.

В особых случаях на рыночную цену акции начинают дополнительно влиять два финансовых показателя:

- 1) коэффициент текущей ликвидности, т. е. отношение оборотных активов к краткосрочным обязательствам предприятия;
- 2) коэффициент автономии, т. е. отношение собственного капитала ко всем активам предприятия.

Согласно общепринятым требованиям, коэффициент текущей ликвидности должен быть не менее 1, а коэффициент автономии – не менее 0,5. Если эти требования в процессе игры нарушаются, то рыночная цена акции начинает снижаться, что отражает неуверенность инвесторов в финансовой устойчивости предприятия. Если же коэффициенты ликвидности и автономии больше указанных значений, то они не оказывают никакого влияния на цену акции.

Наконец, отметим, что механизм формирования рыночной цены акции включает в себя процедуру сглаживания реакций во времени. Поэтому рыночная цена оказывается зависящей не только от текущих значений указанных четырех факторов, но и от их значений в предшествующие периоды.

Таким образом, в данной игре рыночная цена акции представляет собой синтетический показатель деятельности предприятия, в котором комбинированно оцениваются:

- размер выплачиваемых дивидендов;
- величина собственного капитала, в том числе важнейшей его части – нераспределенной прибыли, остающейся после выплаты дивидендов;
- количество выпущенных акций;
- ликвидность и финансовая устойчивость предприятия.

Влияние эмиссионной политики на рейтинг

Основное назначение эмиссионной политики – финансирование долгосрочных инвестиций. Поэтому прежде всего она оказывает долгосрочное воздействие на рейтинг через чистую прибыль, получаемую в результате капитального вложения денежных поступлений от эмиссии акций.

Другое долгосрочное последствие эмиссии состоит в том, что придется больше тратить средств на выплату дивидендов, поскольку абсолютное количество акций увеличится. Если эмиссия принесла малый экономический эффект, то в какой-то момент фирма может почувствовать, что уже не в состоянии платить дивиденды в прежнем размере. Но снижение дивидендов на акцию при прочих равных условиях приведет к падению инвестиционной оценки акции, а вслед за этим – рыночной цены акции и рейтинга.

Напротив, разовые расходы на выкуп собственных акций позволят в будущем больше платить дивидендов в расчете на одну акцию, что будет способствовать росту рыночной цены.

Эмиссия акций оказывает влияние на рейтинг и в краткосрочном периоде.

Во-первых, эмиссия приводит к автоматическому увеличению собственного капитала. При прочих равных условиях это повлечет за собой понижение рентабельности собственного капитала – второго из главных показателей эффективности. Следовательно, сразу же после эмиссии может произойти снижение вашего рейтинга. Дальнейшее движение рентабельности капитала и рейтинга зависит от той отдачи, которую принесет эмиссия в будущем.

Во-вторых, эмиссия акций воздействует на бухгалтерскую стоимость акции. Нетрудно проверить, что если эмиссионная цена меньше бухгалтерской стоимости акции до эмиссии, то в результате эмиссии бухгалтерская стоимость понизится. А это при прочих равных условиях вызовет падение рыночной цены акции – третьего из главных показателей эффективности. Отсюда совет: осуществлять эмиссию желательно в ситуации, когда эмиссионная цена, не говоря уже о рыночной цене, больше бухгалтерской стоимости акции. Следовательно, в период, предшествующий эмиссии, необходимо платить значительные дивиденды.

Напротив, выкуп собственных акций более выгоден в ситуации, когда бухгалтерская стоимость акции превышает ее рыночную цену (что обычно наблюдается при низком уровне дивидендов). Тогда при прочих равных условиях можно будет ожидать роста бухгалтерской стоимости, а следовательно, и рыночной цены акции.

Сказанное означает, что дивидендная политика фирмы и ее эмиссионная политика должны быть хорошо согласованы.

Библиографический список

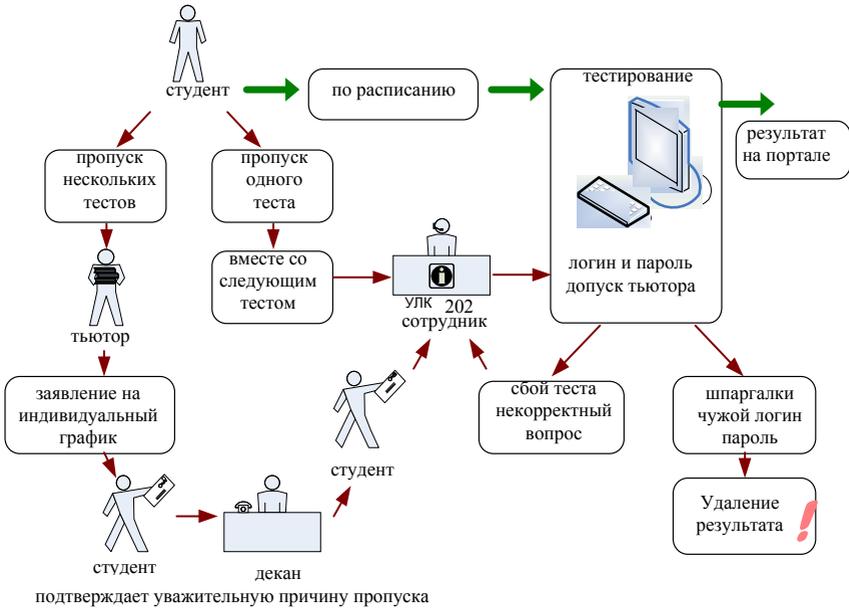
1. Алексеева, М.М. Планирование деятельности фирмы : учеб.-метод. пособие / М.М. Алексеева. – М. : Финансы и статистика, 2003. – 246 с.
2. Анголенко, Н.И. Системное руководство организацией : учеб. / Н.И. Анголенко. – М. : Экзамен, 2006. – 414 с.
3. Балдин, К.В. Информационные системы в экономике : учеб. для вузов / К.В. Балдин, В.Б. Уткин. – М. : Дашков и К°, 2005. – 394 с.
4. Ефимова, Е.Г. Экономика. Для студентов неэкономических специальностей : учеб. / Е.Г. Ефимова. – 2-е изд., испр. – М. : Флинта : Московский психолого-социальный институт, 2006. – 392 с.
5. Зайцев, Н.Л. Экономика промышленного предприятия : учеб. для вузов / Н.Л. Зайцев. – 5-е изд., перераб. и доп. – М. : ИНФРА-М, 2004. – 438 с.
6. Куликов, Л.М. Основы экономической теории : учеб. пособие / Л.М. Куликов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Финансы и статистика, 2009. – 400 с.
7. Курс экономической теории : учеб. / под общ. ред. М.Н. Чепурина, Е.А. Киселевой. – 6-е изд., испр., доп. и перераб. – Киров : АСА, 2007. – 848 с.
8. Любецкий, В.В. Экономика в таблицах и схемах / В.В. Любецкий. – Ростов н/Д : Феникс, 2006. – 160 с.
9. Макконнелл, К.Р. Экономикс: принципы, проблемы и политика / К.Р. Макконнелл, С.Л. Брю / пер. 16-го англ. изд. – М. : ИНФРА-М, 2006. – 940 с.
10. Носова, С.С. Экономическая теория : учеб. / С.С. Носова. – М. : КНОРУС, 2007. – 800 с.
11. Сергеев, И.В. Оперативное финансовое планирование на предприятии / И.В. Сергеев, А.В. Шипицин. – М. : Финансы и статистика, 2002. – 288 с.
12. Сергеев, И.В. Экономика организаций (предприятий) : учеб. / И.В. Сергеев, И.И. Веретенникова ; под ред. И.В. Сергеева. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Проспект, 2007. – 553 с.
13. Скляренко, В.К. Экономика предприятия : учеб. для вузов / В.К. Скляренко, В.М. Прудников. – М. : ИНФРА-М, 2009. – 527 с.

14. Справочная система компьютерной деловой игры «БИЗНЕС-КУРС : Корпорация Плюс» версия 4.0 // Сайт ООО «Высшие компьютерные курсы бизнеса // URL: <http://www.vkkb.ru>
15. Шеремет, А.Д. Финансы предприятий: менеджмент и анализ : учеб. пособие для вузов / А.Д. Шеремет, А.Ф. Ионова. – 2-е изд. испр. и доп. – М. : Инфра-М, 2006. – 479 с.

Принципиальная схема распределения баллов

Название учебных мероприятий	Количество баллов
Входное тестирование по курсу	max 10
Индивидуальное домашнее задание (эссе)	max 15
Промежуточное тестирование 1	max 40
Промежуточное тестирование 2	max 40
Посещаемость лекций	max 15 (16×15л)
Практические занятия 1–10 («Корпорация+»)	max 20
Дополнительные баллы (содержательные вопросы – ответы на лекциях)	max 15

«Шпаргалка» для студента



Полную информацию вы можете получить у ассистента или на сайте Центра тестирования

Схема самостоятельной работы студента по курсу «Экономика»

№ недели	Виды самостоятельной работы				
	Подготовка к входному тестированию	Подготовка к промежуточному тестированию по модулю 1	Подготовка к промежуточному тестированию по модулю 2	Выполнение ИДЗ	Работа с тренажерами
1.	Ознакомление с порядком прохождения курса «Экономика», балльно-рейтинговой системой организации учебного процесса				
2.	Изучение теоретического материала по курсу (УМКД, учебная литература)				Работа на тренажере
3.					
4.		Изучение теоретического материала по курсу: темы 1 и 2			
5.		Изучение теоретического материала по курсу: темы 3 и 4			Работа на тренажере
6.					
7.		Изучение теоретического материала по курсу: тема 5	Изучение теоретического материала по курсу: тема 6	Выбор темы и написание эссе Получение индивидуальных консультаций по расписанию преподавателя	
8.			Изучение теоретического материала по курсу: темы 7 и 8		Работа на тренажере
9.					
10.			Изучение теоретического материала по курсу: тема 9	Сдача ИДЗ	

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА «ЭКОНОМИКА».....	5
2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ.....	11
3. ОПИСАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «КОРПОРАЦИЯ+».....	14
3.1. Правила игры и управленческие решения.....	14
3.2. Дополнительная информация, предоставляемая в игре.....	30
3.3. Формирование итогового результата фирмы.....	31
Библиографический список.....	37
Приложения.....	39

Учебное издание

Бледных Дмитрий Михайлович

Чумаков Леонид Леонидович

ЭКОНОМИКА

Учебно-методическое пособие
по дисциплине для ассистента (игротехника)

Технический редактор *З.М. Малявина*

Корректор *Г.В. Данилова*

Компьютерная верстка: *Л.В. Сызганцева*

Дизайн обложки: *Г.В. Карасева*

Подписано в печать 30.12.2010. Формат 60×84/16.

Печать оперативная. Усл. п. л. 2,7. Уч.-изд. л. 2,5.

Тираж 50 экз. Заказ № 1-48-10.

Тольяттинский государственный университет

445667, г. Тольятти, ул. Белорусская, 14

