**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении Чемпионата**

**по деловой игре на бизнес-симуляторе «Управление корпорацией»**

1. **Общие положения**
	1. Чемпионат по деловой игре на бизнес-симуляторе «Управление корпорацией» (далее – Чемпионат) на Финансово-экономическом факультете Финансового университета при Правительстве Российской Федерации (далее - Факультет) проводится Организационным комитетом Чемпионата (далее – Оргкомитет).
	2. Оргкомитет представлен членами Научного студенческого общества и преподавателями Департамента корпоративных финансов и корпоративного управления (далее – Департамент).
	3. Деловая игра – соревнование по владению навыками управления виртуальной корпорацией между зарегистрированными командами, представляющее собой разовое мероприятие Чемпионата.
	4. Чемпионат представляет собой серию из 6 периодов игры на бизнес-симуляторе в течение 3 академических часов (1-й период длится 35 минут, последующие периоды длятся по 15 минут, каждый период представляет собой 1 полугодие, т.е. 6 периодов игры составляют 3 финансовых года).
	5. Таблица результатов игры формируется автоматически компьютерной программой на основе использованных разработчиками симулятора финансовых показателей, характеризующих эффективность принятых участниками команды управленческих решений.

**2. Цель и задачи**

2.1. Цель – развитие профессиональных компетенций у студентов, обучающихся по направлению «Экономика» в образовательных организациях высшего образования.

2.2. Задачи: - комплексное видение основных направлений деятельности крупной производственной корпорации; - формирование коммуникативных навыков для работы в команде; - расширение знаний участников в сфере управления корпорацией.

**3. Участники**

3.1. Участники Чемпионата: студенты Факультета очной и очно-заочной формы обучения по программе бакалавриата, желающие принять участие в игре и прошедшие регистрацию.

**4. Состав организаторов Чемпионата и их функции**

4.1. Организаторы: - ведущий: член Оргкомитета (активист Научного студенческого общества); - модераторы: преподаватели Департамента.

4.2. Функции ведущего: - объявление начала и окончания игрового периода, контроль времени; - оглашение итогов каждого периода игры.

4.3. Функции модераторов: - мониторинг игровых ситуаций у команд; - ответы на вопросы по техническому сопровождению игры; - демонстрация и комментарий представленных симулятором промежуточных итоговых таблиц по окончании каждого периода игры; - объявление победителя и призеров по окончании игры и их награждение.

**5. Порядок проведения**

5.1. Подача заявок на участие в Чемпионате осуществляется путем регистрации капитаном команды данных о членах своей команды по форме, созданной на сервисе timepad (ФИО участника, номер его учебной группы, контакты для оперативной связи), не позднее, чем за 3 дня до начала игры. В случае изменения этих данных, команда должна известить Оргкомитет не позднее, чем за 1 день до начала игры.

5.2. В случае возникновения непредвиденных обстоятельств после истечения срока подачи заявок на изменение данных о команде, замена таких данных может быть произведена исключительно по личному разрешению председателя Оргкомитета, не позднее, чем за час до игры.

5.3. Чемпионат проводится в форме серии из 6 периодов игры, команда-победитель которой определяется исходя из набранных за весь Чемпионат баллов по системе, обозначенной в п. 5.6. настоящего Положения.

5.4. Место проведения: учебная аудитория, оснащенная компьютерами (компьютерный класс), в соответствии с утвержденным расписанием.

 5.5. Игровой процесс: команды занимают места за компьютерами в аудитории, заходят на сайт симулятора, получают от модератора пароль для входа в игру и приступают к игре по команде ведущего. После того, как ведущий объявит окончание периода, игроки прекращают принимать управленческие решения и им демонстрируются итоги периода, с какими результатами вышла каждая команда, предоставляется 5 минут на размышление и совещание для обсуждения выстраивания дальнейшей стратегии на будущий период, по истечении этого времени ведущий объявляет о начале следующего периода, и игроки вновь играют на симуляторе.

5.6. По результатам каждого периода игры симулятором автоматически подводятся промежуточные итоги, которые оглашаются и комментируются модераторами, а по итогам последнего периода выводится итоговая таблица результатов, которая и служит основанием для объявления победителя и призеров игры. Результатом деятельности каждой команды является изменение ключевых показателей виртуальной корпорации. В зависимости от значений ключевых показателей, формируется позиция команды в игровом рейтинге. Для оценивания сбалансированности финансового состояния компании (итогов работы каждой команды) в расчете рейтинга симулятором используется более 60 показателей деятельности компании по следующим 5 направлениям:

• Собственник (чистая прибыль, дивиденды, балансовая оценка и др.);

• Финансово-хозяйственная деятельность (доля рынка, рост продаж, EDITDA, ROA, ROS и др.);

• Финансовая дисциплина (текущая ликвидность, коэффициент независимости и др.);

• Инвестиционная привлекательность (курс акций, EPS, WACC и др.);

• Перспективы развития (квалификация персонала, бренд, технологии и др.)

Различные стратегии игры могут оказаться выигрышными в зависимости от действий других команд и складывающейся игровой ситуации. Симулятор содержит широкий спектр возможных действий и не существует единственно верного пути, ведущего к победе.

**6. Условия участия**

6.1. В одну команду могут входить студенты разных учебных групп и курсов Факультета.

6.2. Состав команды, допускающейся к участию, предполагает наличие 4-6 постоянных участников плюс 1 резервного игрока для замены, постоянного названия (название виртуальной корпорации) и капитана команды.

**7. Подведение итогов игры и Чемпионата**

7.1. Место, занятое каждой командой, зависит от количества набранных ею баллов за эффективные управленческие решения, принятые членами команды на протяжении всех периодов игры. Баллы начисляются компьютерной программой симулятора в соответствии с п. 5.6. настоящего Положения. При равенстве баллов по результатам последнего периода игры Оргкомитет имеет право назначить 1 дополнительный период игры с целью выявления победителя.

7.2. По окончании игры капитаны команд имеют право письменно заявить о технических сбоях или ошибках, выявленных ими в работе симулятора во время игры своей команды, а Оргкомитет обязан передать полученные заявления разработчикам симулятора для устранения ими выявленных неполадок и совершенствования игрового интерфейса.

**8. Заключительные положения**

8.1. При возникновении ситуаций, не урегулированных данным положением, Оргкомитет оставляет за собой право выносить решения с целью разрешения подобных ситуаций. Такие решения являются окончательными.