

DOI: 10.17805/trudy.2018.5.10

ДЕЛОВАЯ ИГРА

А. А. Доронина

Московский гуманитарный университет

Аннотация: В последнее время деловая игра стала достаточно популярным методом обучения. С ее помощью можно изучить определенную проблему, научиться принимать и анализировать решения (изучаемой проблемы), научиться работать в команде. Самым главным преимуществом подобных игр является изучение проблемы за короткий промежуток времени.

Ключевые слова: деловая игра

BUSINESS ROLE PLAY

A. A. Doronina

Moscow University for the Humanities

Abstract: Recently, the business role play has become quite a popular learning method. You can use it to study a particular problem, learn to find and analyze solutions (of the problem being studied), learn how to work in a team. The most important advantage of these role plays is to study the problem in a short period of time.

Keywords: business role play

Ю. С. Арутюнов предлагает следующее определение деловой игры: это «новая область деятельности и научно-технического знания», «имитационный эксперимент, как форма ролевого общения, как метод обучения, исследования и решения производственных задач» (Арутюнов, 1983: 85).

Целью деловых игр является получение опыта по принятию решений, в том числе и управленческих. Главным требованием такого метода обучения выступает то, что все изучаемые проблемы должны быть максимально приближены к реальности и должны быть связаны с профессиональной деятельностью участников. Деловая игра проходит в несколько этапов, на каждом из которых команде необходимо принять то или иное решение.

Конечно же, значительным преимуществом такого метода обучения

является работа в команде. Команда представляет собой высокоэффективную рабочую группу, которая нацелена на достижение определенного результата путем совместных усилий. В процессе деловой игры у команды появляются формальный и неформальный лидеры. Все участники на протяжении работы должны быстро принимать решения. Деловая игра позволяет каждому члену команды показать себя и способствует выявлению ключевых навыков.

После завершения деловой игры надо провести анализ с организатором данного процесса. Необходимо обсудить результаты проведенной игры, поведение каждого члена команды, проанализировать на каком из этапов были трудности. Это позволит участникам выявить не только плюсы и минусы, связанные непосредственно с принятыми решениями в изучении определенной проблемы, но и проанализировать саму деловую игру, определить ее достоинства и недостатки.

В рамках Студенческого творческого экономического форума (СТЭФа) 2018 г. в нашей группе 2 курса специальности «Управление персоналом» студентов Московского гуманитарного университета проводилась деловая игра по дисциплине «Маркетинг персонала». Ее руководителями были С. А. Петрова — кандидат технических наук, доцент, директор Ресурсного центра развития государственной службы ФГБУ «ВНИИ труда» Минтруда России, и кандидат экономических наук, доцент, исполнительный директор Ассоциации учебных заведений металлургического комплекса А. М. Петрова. Цель данной игры заключалась в том, чтобы каждая из двух команд разработала паспорт своего проекта. Самой первой трудностью, с которой столкнулись все участники, было непонимание того, а что же собой представляет управление проектом. После подробного объяснения руководителем деловой игры, мы приступили к созданиям своих организаций. Всего в игре было шесть этапов, которые постепенно усложнялись. На решение каждого этапа давалось определенное количество времени от 5 до 20 минут (в зависимости от объема и сложности работы). Уже в самом начале одна из команд не смогла уложиться в определенное время, потому что не могла определиться с тем, на какую целевую аудиторию будет направлена деятельность их организации. В итоге проекты двух команд были направлены на удовлетворение потребностей людей.

После завершения каждого этапа команды анализировали не только суть задания, но и свои решения, которые были предложены и тем самым, искали и разбирали ошибки, которые были допущены, обсуждали, что получилось хорошо, а что не очень, как можно сделать еще лучше.

По окончании нашего мероприятия мы начали понимать, что представляет из себя управление проектом, научились отличать цель организации

от цели проекта (ожидаемого результата). В ходе деловой игры мы поняли, как непросто очень быстро принимать решения.

Вся группа осталась довольна проделанной работой. Данная деловая игра помогла нам расширить свои знания и приобрести новый опыт по созданию своего проекта, научиться слушать друг друга и исправлять свои ошибки. Такой метод обучения, действительно является очень эффективным и способствует сплочению коллектива.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Арутюнов, Ю. С. (1983) Методологические вопросы деловых игр // Применение активных методов обучения: Тез. докл. научн.-техн. школы-семинара. Рига : Изд-во Латвийского ун-та. С. 21–23.

Доронина Анастасия Алексеевна — студентка факультета экономики и управления, направления «Управление персоналом» Московского гуманитарного университета. Адрес: 111395, Россия, г. Москва, ул. Юности, д. 5. Тел.: +7 (968) 818-48-45. Эл. адрес: nastia.doronina.al@gmail.com. Научный руководитель — доц. А. М. Петрова.

Doronina Anastasiya Alekseyevna, Student, Faculty of Economics and Management, Moscow University for the Humanities, Postal address: 5, Yunosti St., Moscow, Russian Federation, 111395. Tel.: +7-968-818-48-45. E-mail: nastia.doronina.al@gmail.com

Для цитирования:

Доронина А. А. Деловая игра [Электронный ресурс] // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. № 5. URL: <http://journals.mosgu.ru/trudy/article/view/830> (дата обращения: дд.мм.гг.). DOI: 10.17805/trudy.2018.5.10