

УДК 338

## ***ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДИКИ ДЕЛОВЫХ ИГР В УПРАВЛЕНИИ БИЗНЕС-ПРОЕКТАМИ***

***Леонов С.А.***

*к.э.н., доцент кафедры экономической теории  
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет  
промышленных технологий и дизайна»  
г. Санкт-Петербург, Россия*

### **Аннотация**

Содержание статьи раскрывает теоретические аспекты применения деловых игр не только в сфере образования, но и при решении широкого спектра задач предпринимательских структур. Особое внимание автор обращает на преимущества, которые возникают при регулярном проведении деловых игр в рамках микро- и макроколлективов. Рассматриваются особенности формирования гибких проектных команд и дополнительные возможности для снижения предпринимательских рисков.

**Ключевые слова:** бизнес, бизнес-идея, бизнес-процессы, предпринимательский замысел, деловая игра, имитационное моделирование.

## ***APPLICATION OF THE BUSINESS-GAMES METHODOLOGY IN BUSINESS-PROJECT MANAGEMENT***

***Leonov S.A.***

*candidate of economic sciences, associate Professor of the department of economic theory  
FSBEI HE «Saint Petersburg State University  
of Industrial Technologies and Design»  
St. Petersburg, Russia*

### **Annotation**

The content of the article reveals the theoretical aspects of the use of business games not only in the field of education, but also in solving a wide range of tasks of business structures. The author pays special attention to the advantages that arise from regular business games within the framework of micro - and macro-collectives. The features of forming flexible project teams and additional opportunities for reducing business risks are considered.

**Keywords:** business, business-idea, business-processes, entrepreneurial idea, business-game, simulation modeling.

Сложно не согласиться с тем, что современный и эффективный бизнес-проект должен не только включать в себя лучшие практики результатов развития экономической и управленческой мысли, учитывать потенциальные требования рынка завтрашнего дня, но и основываться на классических подходах к его разработке. Современная бизнес-идея уже сейчас учитывает опыт трансформации рынков различных отраслей, который был получен в период реализации мер по предупреждению распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19, не говоря уже о практических вопросах реализации принципов цифровизации бизнес-проектов. Тем не менее, в настоящее время существует запрос на активное применение классических подходов к управлению проектами или командами проекта, например методики «деловых игр».

Деловая игра – это имитация реальной производственной управленческой или экономической ситуации. Создание упрощенной модели рабочего процесса позволяет каждому участнику в реальной жизни, но в рамках определенных правил, сыграть какую-либо роль, принять решение, совершить действия. Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности. В настоящее время они используются в образовательных организациях высшего образования, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения, при проведении социально-психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников [1-4].

Высокая степень полезности деловых игр для субъектов предпринимательской деятельности заключается в том, что проектируемые бизнес-процессы могут быть запущены в тестовом режиме, то есть в рамках имитационного моделирования могут быть подтверждены или опровергнуты

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

конкретные бизнес-гипотезы еще до воплощения предпринимательской идеи в реальной жизни. Таким образом, деловая игра, наряду с бизнес-планом, стала эффективным инструментом по снижению предпринимательских рисков.

Как правило, деловые игры проводятся в командном формате, количество команд определяется конкретной задачей или по количеству субъектов, оказывающих влияние на изучаемые процессы, явления, объекты и т.д. Само формирование команд возможно из числа работников организации или приглашенных экспертов. Принципы формирования экспертных групп и подходы к оценке их результативности описаны в работах автора [5].

Решение деловой игры, то есть конкретной проблемы или перспективной задачи, подразумевает подготовку определенного технического задания (ТЗ) к игре. Примерное ТЗ может быть представлено в следующем виде:

- название игры;
- цели и задачи проведения игры;
- круг вовлеченных лиц и (или) организаций в конкретный процесс или проблему, их интересы;
- количество команд и принципы их формирования;
- количество участников в каждой команде (может быть разным);
- роли каждого участника;
- план проведения игры или описание возможных траекторий;
- состав жюри и председательствующий – лица подводящие итоги деловой игры;
- возможные критерии оценивания хода игры и (или) предложенных командами вариантов;
- планируемые результаты.

Следует отметить, что регулярное проведение как классических вариантов деловых игр, так и отраслевых, в отдельных подразделениях или

предпринимательских структурах в целом, позволяет решить сразу несколько важных задач:

- реализация концепции постоянного обучения микро- и макроколлективов;
- регулярное проведение деловых игр на основе ротации ролей (работник, руководитель, судья, чиновник, конкурент и т.п.) обеспечивает эффективный процесс осознания и понимания работниками организации проблем и сути интересов каждой из сторон – участников конкретного процесса;
- формирования у работников организации гибкого, проектного мышления;
- обеспечение постоянной высокой готовности микро- и макроколлективов к эффективному решению нестандартных проблем в короткие сроки;
- возможность формирования гибких проектных команд под конкретную задачу.

Суть проведения деловой игры сводится к имитационному моделированию в рамках определенного направления, причем наличие команд, преследующих конкретные интересы, создает полноценный эффект синергии при решении поставленной проблемы, таким образом может быть определен наилучший вариант или создан какой-либо прогноз [6-8].

Рассматривая проведение отраслевых деловых игр в рамках предпринимательских структур, автор считает необходимым привести возможную тематику таких игр:

- организация нового бизнеса модернизация или реорганизация существующего;
- конкурентная борьба;
- конфликты на предприятии;
- принятие рациональных решений в нестандартных условиях;
- деловые совещания и защита проектов;

- маркетинг;
- выработка креативных решений.

Автор считает необходимым отметить, что регулярное проведение деловых игр в рамках утвержденного плана развития компетенций сотрудников организации позволит выявить сильные и слабые стороны конкретного работника, учитывать это при разработке плана повышения квалификации и формировании гибких проектных команд. Успешность реализации того или иного предпринимательского замысла напрямую зависит от примененных инструментов снижения предпринимательских рисков [9, 10]. Таким образом, может быть выстроена система минимизации рисков от предварительной разработки предпринимательской идеи в рамках бизнес-плана, имитационном моделировании реализации бизнес-идеи в формате деловой игры до предложенной ранее автором методики «предварительного тестирования бизнес-идеи и ее эффективной реализации в реальных рыночных условиях».

### **Библиографический список:**

1. Психолого-педагогические принципы организации деловой игры [Электронный источник]: Режим доступа – <https://forpsy.ru/works/psihologo-pedagogicheskie-printsipyi-organizatsii-delovoy-igryi/> (Дата обращения 27.01.2021г.)
2. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.-М.: Профиздат, 1991. - 156 с.
3. Плешакова М.В. Деловые игры в экономике. Методология и практика / М.В. Плешакова Н.В. Чигиринская Л.С. Шаховская. — М.: КноРус, 2007.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн, — СПб.: Специальная литература, 1995.
5. Леонов С.А. Оценка качества деятельности университета на основе статистических методов [Текст] / С.А. Леонов // Известия Высших учебных

заведений. Технология текстильной промышленности. – 2015. - № 1 (355). – С. 150-154.

6. Хомман Л. Бизнес-игры. Создание революционных продуктов с помощью клиентов / Л. Хомман. — М.: Символ-плюс, 2008.

7. Пономарева З.М. Деловые игры в коммерческой деятельности. Темы «Аукцион», «Биржа» / З.М. Пономарева. — М.: Дашков и Ко, 2009.

8. Метафорическая деловая игра: практ. пособие для бизнес-тренера / под ред. Жанны Завьяловой. — М.: Речь, 2010.

9. Леонов С.А. Принципы эффективной разработки бизнес-плана // Дневник науки. - 2020. - №12 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dnevniknauki.ru/images/publications/2020/12/economy/Leonov.pdf> (Дата обращения 07.01.2021).

10. Леонов С.А. Новые возможности для предварительного тестирования бизнес-идеи и ее эффективной реализации в реальных рыночных условиях // Дневник науки. - 2020. - №11 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dnevniknauki.ru/images/publications/2020/11/economy/Leonov2.pdf> (Дата обращения 04.12.2020).

*Оригинальность 81%*