

Положение о Деловой игре «Бизнес на рельсах»

Организаторы игры:

Заводина Софья Денисовна – студентка 3 курса, факультета «Управление процессами перевозок», Вешняков Иван Дмитриевич – студент 1 курса, факультета «Мосты и тоннели»

Студенты СГУПС

Цели проведения:

тработка навыков работы в команде;

азвитие навыков аналитического мышления;

ать представление о работе транспортных компаний, заключении сделок.

Участники:

В игре могут принимать участие участники фестиваля.

Регистрация проходит до 16:00 28.02.2025 в оргкомитете. Все зарегистрировавшиеся участники делятся организаторами поровну на 4 команды.

Порядок проведения игры:

Каждая команда представляет собой транспортную компанию, которая предоставляет услуги по перевозке грузов. В каждой компании имеется:

- Директор (ответственное лицо, которое координирует работу, кадровые вопросы и принимает решения);

- Переговорный отдел (ответственные за ведение переговоров);

- Контрактный отдел (лицо ответственное за получение контрактов);

- Финансовый отдел (ответственные за ведение бухгалтерии);

- Отдел логистики (ответственные за распределение и отслеживание подвижного состава).

Перед началом игры каждой команде раздается:

вагонов (полувагонов)

вагонов (платформ)

- 10 вагонов (крытых)
- 10 вагонов (цистерн)
- 10 000 000 Р.

Порядок ходов:

Перед началом игры представитель контрактного отдела каждой компании бросает кубики. Право первого хода получает та команда, у которой выпало наибольшее число очков. Далее все игроки совершают ходы почасовой стрелке.

Игра идет 2 игровых года, каждый год длится на 4 круга. В течение 1 круга все игроки бросают кубики в установленном порядке по 1 разу.

Период после окончания игрового года называется трансфертным окном.

Порядок игры:

В начале каждого круга вытягивается карточка действия.

Карточки приносят положительные действия. Также, они могут быть направлены как на других игроков, так и на команду, которая их вытянула. Компании сами решают, когда им использовать данную карту. По прошествии 1 игрового года, все неиспользованные карточки действия сдаются ведущему.

В течение года игроки по очереди выбрасывают кубики (ход) и получают контракты. Ход длится 2 минуты. В конце своего хода игрок обязан сказать, выполняет он контракт или нет.

Также в течении года игроки ведут переговоры, зарабатывают деньги и победные очки.

Когда наступает трансферное окно, каждая команда должна уплатить текущие затраты на содержание вагонов. Уплата затрат на содержание вагонов производится на все вагоны, которые есть в наличии у игрока. Также каждая команда может покупать/продавать вагоны.

Контракт:

Выполнение контракта позволяет получить выручку и победные очки.

Выполнить контракт может только та команда, которая его получила. Под выполнением контракта подразумевается предоставление вагонов для перевозки выпавшего объема груза. Перевозка может быть осуществлена как своими вагонами, так и арендованными у другой компании по договоренности.

Компании, вагонами которых была осуществлена перевозка по контракту, обязаны перевернуть соответствующие карточки вагонов. Дальнейшее использование данных вагонов блокируется до конца игрового года. После уплаты текущих расходов на содержание вагонов в период трансферного окна вагоны снова становятся доступными (карточки переворачиваются обратно).

За выполнение контракта начисляется 1 победное очко. Если компании решили выполнить контракт совместно, то очко за выполненный контракт получает только та компания, которой выпал контракт.

Выручка:

За выполнение контракта игрок получает выручку от перевозки в соответствии с Условием контракта.

Победные очки:

Победные очки начисляются в случае выполнения контракта:

1 победное очко – компании, которая выполнила контракт.

При определении победителя победные очки учитываются в общей стоимости компании по курсу: 1 победное очко – 100 000 Р.

Вагоны:

Вагоны в игре делятся на 4 рода: полувагоны (ПВ), цистерны (ЦС), платформы (ПЛ), крытые вагоны (КР). Капитальные затраты на покупку и текущие затраты на содержание 10 вагонов каждого рода приведены в таблице «Вагоны».

Компании могут покупать вагоны в банке только в течение трансферного окна.

Для выполнения контракта команде необходимо использовать только тот род вагонов, который обозначен для соответствующего груза в таблице «Грузы и вагоны для перевозки». Команда, совершающая ход, может пользоваться вагонами других команд на договорных условиях.

Определение победителя:

По окончании игры побеждает команда, создавшая самую крупную по капиталу (дорогую) транспортную компанию.

Таблица «Вагоны»

| Род вагонов | Капитальные затраты за 10 вагонов (покупка), Р | Текущее содержание за 10 вагонов, Р |
|--------------------|---|--|
| Полувагоны (ПВ) | 1 200 000 | 400 000 |
| Цистерны (ЦС) | 1 600 000 | 600 000 |
| Платформы (ПЛ) | 1 000 000 | 300 000 |
| Крытые вагоны (КР) | 1 400 000 | 500 000 |

| Таблица «Грузы и вагоны для перевозки» Груз | Род вагонов |
|--|--------------------|
| Руда железная | ПВ |
| Строительные грузы | |
| Кокс | |
| Каменный уголь | |
| Черные металлы | ЦС |
| Нефть | |
| Химикаты | |
| Цемент | КР |
| Зерно | |
| Лес | ПЛ |
| Грузы в контейнерах | |

Сценарий мероприятия:

Всем привет! Мы рады приветствовать вас на деловой игре «Бизнес на рельсах» от Сибирского государственного университета путей сообщения, давайте вместе погрузимся сферу железнодорожного транспорта!

Сегодня каждая команда представляет собой транспортную компанию, которая предоставляет услуги по перевозке грузов. Ваша цель – заработать как можно больше денег, выполняя контракты. За каждый успешно выполненный контракт вы будете получать победные очки, которые сыграют существенную роль в подведении итогов игры.

Игра проходит в 2 раунда (игровых года), которые в свою очередь делятся на 4 круга. По прошествии 1 игрового года открывается трансферное окно, в этот период вы можете купить дополнительные вагоны и отремонтировать уже имеющиеся.

Сейчас каждой команде необходимо выбрать цвет, под которым вы будете играть. Возможные цвета представлены на экране в таблице (красный; синий; желтый; зеленый) и озвучьте: *Команда 1, 2, 3,*

Также внутри команды вам необходимо выбрать:

- Директора (ответственное лицо, которое координирует работу, кадровые вопросы и принимает решения);
- Работников переговорного отдела (ответственные за ведение переговоров);
- Работника контрактного отдела (лицо ответственное за получение контрактов);
- Работников финансового отдела (ответственные за ведение бухгалтерии);
- Работников отдела логистики (ответственные за распределение и отслеживание подвижного состава).

Работников контрактных отделов просим выйти к центральному столу и бросить кубики, чтобы определить очередность хода.

В начале игры вам предоставляется в управление 4 вида вагонов и 10 млн

Также у вас на столах лежит памятка о стоимости вагонов и какой груз в каком вагоне можно перевозить.

Обратите внимание, на карточке написана стоимость покупки вагонов и текущее содержание – это стоимость годового обслуживания вагона, то есть вам нужно отложить финансовые средства на конец игрового года, чтобы обслужить содержание состава

Также вагоны можно заложить в банк, стоимость будет 50% от цены покупки вагона

Немного о порядке проведения игры:

- в начале каждого круга каждая команда вытягивает карточку положительного действия. Вы сами решаете, когда ее использовать. По прошествии 1 игрового года, все неиспользованные карточки действия сдаются организаторам.
 - Компания 1 (у кого большее число выпало на пробросе кубиков) бросает кубики, озвучивает проброс и выпадает контракт, Компании нужно выбрать выполняет ли она его, помимо собственных вагонов можно использовать вагоны других компаний, путем договоренности взятия в аренду, время хода не должно превышать 2 минуты
 - за выполнение контракта Компании начисляется 1 победное очко и выручка; если компании решили выполнить контракт совместно, то очко за выполненный контракт получает только та компания, которой выпал контракт.
 - если контракт выполнен, вагонами в следующем контракте нельзя воспользоваться, то есть на 1 игровой год они блокируются
- Давайте начнем!