В Україні розпочинається новий бізнес-турнір з використанням вітчизняної комп'ютерної симуляції «Битва Титанів».

BUSINESS SIMULATIONS
BATTLE OF TITAN

Турнір дістав назву «Золотий актив України», до участі в якому запрошується як початківці, так і професіонали, що досягли значних успіхів у реальному бізнесі.

Правила проведення бізнес-турніру «*Золотий актив України*»

1. **На початку проведення** бізнес-турніру учасникам гри повідомляються правила та календар ігор.
2. **Формуються ігрові команди у складі від 1 до 5 чоловік**.
3. **Учасники команди визначають головного координатора** (капітана) на якого покладають організаційні функції контролю за графіком проведення бізнес-тренінгу та взаємоузгодження роботи основних учасників команди. На початку гри капітан має заповнити реєстраційну форму та відправити її вказаною адресою на сайті **«Битва Титанів».**
У реєстраційній формі передбачено заповнення обов'язкових рядків: інформації про учасників, місця їх роботи, електронної адреси, команда обов'язково має прийняти рішення щодо назви команди. Наприклад: «Торнадо», «Шторм», «Убойная сила», «Блискавка», «Черепаха» тощо. У випадку ненадання інформації програма у програмі ідентифікації ігрової команди буде здійснюватись через назву «Гравець» з відповідним цифровим індексом. Слід пам'ятати, що склад ігрової команди не може бути змінений у процесі проведення ділової гри.
4. **Після реєстрації** команд здійснюється жеребкування команд. До кожної групи може бути включено від 2 до 10 команд. Комп'ютерною програмою передбачено коригування умов у відповідності до кількості ігрових команд.
5. Капітан розподіляє функції управління основними господарськими процесами – постачання, виробництва, реалізації та фінансування (за рахунок власних і запозичених коштів) за учасниками команди. На капітана покладені функції організатора, координатора, стратега, а також публічного представлення команди .

6. Для участі у змаганні ігрові команди отримують ім'я користувача (відповідатиме назві команди) та пароль для доступу до меню користувача.
7. **Окрім «Ім'я» та «Паролю» команди отримують вихідну документацію про роботу віртуального підприємства за попередній період (місяць), інструкцію користувача та календар вводу та виводу інформації.**
8. Якщо команда переможець у відбірному турі чи полуфіналі відмовляється від участі у бізнес-турнірі, то перемога надається другій команди з даної групи. **Перші тури проводяться у режимі on-line, а завершальний фінальний тур проводиться у комп'ютерних класах університету**
.
9. **Змагання здійснюється шляхом поетапного вводу та виводу даних**. Програмою бізнес-турніру може бути передбачено проведення змагання на великому відрізку ігрових періодів. Кількість таких періодів визначається організаторами бізнес-турніру. У бізнес-симуляції одиницею виміру часового періоду є місяць. Кількість ігрових періодів може склади від двох місяців до року або, наприклад, до двох років.
10. **У випадку виникнення непедбачених ситуацій – несвоєчасного вводу інформації управлінські рішення, команда не дискваліфікується і рішення приймаються комп'ютером** .

Правила гри є досить простими та зрозумілими.

Кожній команді надається можливість керувати віртуальним підприємством, з вартістю акціонерного капіталу приблизно 26 000 000 грн. На протязі одного місяця учасники зможуть конкурувати один з одним в умовах максимально наближених до реальної дійсності. Гравці мають змогу спробувати свої сили щодо виробництва і продажу продукції на ринках через звичайні канали розповсюдження, і через інтернет-магазини. При цьому будь-які рішення є взаємопов'язаними. Із збільшенням обсягів продажу продукції в інтернет-магазинах обсяги продажу продукції через традиційні канали збуту (торгівельних агентів та дистриб'юторів) скорочуються. Гравцям надається унікальна можливість розвивати власну збутову систему, враховуючи різні сегментні групи. Програма представляє собою модель бізнесу, в якій при розробці власної стратегії доводиться враховувати поведінку конкурентів, щодо системи постачання, виробництва, реалізації, фінансування тощо, що значно ускладнює досягнення поставленої мети.
В цьому віртуальному світі створюється ринок, де гравці відповідають за роботу віртуальних підприємств, що випускають віртуальний продукт, займаються постачанням, виробництвом, реалізацією, фінансами, доставкою продукції на ринки, сервісом, рекламою, тобто тими процесами, що супроводжують реальне підприємство. Процес прийняття рішень в ході змагання командами будуть здійснюватись через використання ПК. Прийняті бізнес-рішення, в свою чергу, відправлятимуться на локальний сервер, де буде розміщений віртуальний ринок. По ходу гри правила не змінюються. **Переможців даної гри визначають за наперед встановленими критеріями успішності.**
Передбачається, що в результаті гри хтось отримує великий прибуток та приріст

капіталу, а хтось, можливо, понесе значні збитки. Команда, яка досягне кращої капіталізації та показника кумулятивного прибутку, та і стане переможцем бізнес-турніру. Підсумки гри будуть оприлюдненні на сайті «Битва Титанів». Досвід отриманий в даній грі є безцінним.

Бізнес-симуляція – це максимально наближена до реальності комп'ютерна модель, що дозволяє імітувати всі основні господарські процеси на підприємстві. Учасники управляють віртуальним бізнесом: розробляють стратегію, приймають поетапні тактичні рішення, вчаться налагоджувати взаємозв'язок з клієнтами, персоналом, постачальниками, враховувати дії конкурентів, тобто вирішувати всі ті завдання, з якими доводиться мати справу топ-менеджерам в реальному бізнесі.

Кожна команда, складається з 1-5 учасників, що керують своїм бізнесом, конкурують з іншими командами на віртуальному ринку. Після кожного етапу комп'ютер обробляє рішення, прийняті учасниками і моделює наступну економічну ситуацію. Перемогу отримує та команда, яка за підсумками гри досягне найкращої капіталізації та максимального прибутку.

Бізнес-турнір *"Золотий актив України"* складається з **4 раундів**, **кожний з яких триває рівно 1 тиждень**

, що визначається календарем ігор.

Гравцям надається 5 календарних днів на вивчення результатів гри та прийняття управлінських рішень у наступному періоді

.

За підсумками гри у полуфіналі будуть визначенні 10 учасників, що зіграють у фіналі, який відбудеться у стінах рідного альма-матер, за підтримки керівництва ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана». Три команди, які досягнуть найкращих результатів, стануть переможцями турніру, тобто справжніми Титанами бізнесу та отримають цінні подарунки від організаторів бізнес-турніру.

* - авторські права захищені у відповідності до діючого законодавства в Україні