

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины
Б 1.2.15.1 Деловая игра «Корпорация плюс»

Учебная дисциплина Деловая игра «Корпорация Плюс» направлена на формирование у бакалавров компетенций ОПК-6, ПК-3, ПК-10.

Целями освоения учебной дисциплины «Деловая игра «Корпорация плюс» являются формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области управления коммерческой, производственной и финансовой деятельностью предприятия, обосновании и принятии управленческих решений на основе рыночной информации и финансовой отчетности.

Задачами дисциплины являются формирование у студентов знаний и навыков в области управления бизнес-процессами предприятия, в том числе:

- формирование и развитие теоретических знаний в области стратегического, производственного и финансового управления;
- формирование в имитационном режиме умений вырабатывать и обосновывать управленческие решения относительно основных элементов предпринимательской деятельности;
- практическое освоение методов и методик стратегического, производственного и финансового управления.

В ходе изучения учебной дисциплины Деловая игра «Корпорация Плюс» должен:

Знать методы анализа и выбора альтернативных вариантов, инструменты обработки экономических данных, основы сбора, хранения и обработки экономической информации.

Уметь осуществлять выбор целей, задач и стратегий организации и обосновывать их эффективность, собирать и обрабатывать экономическую и управленческую информацию с помощью информационных технологий, пользоваться компьютером как средством управления информацией.

Владеть методами и инструментами принятия решений по управлению операционной, инвестиционной и финансовой деятельностью организации, навыками по управлению деятельностью организации в условиях конкурентной среды, методами работы с информацией в глобальных сетях.

Учебная дисциплина Деловая игра «Корпорация Плюс» опирается на знания, полученные студентами по дисциплинам «Микроэкономика», «Методы оптимальных решений», «Финансы», «Экономика организации», «Менеджмент», Информационные технологии в экономике»

Полученные в результате изучения дисциплины знания могут быть использованы при изучении следующих дисциплин: «Антикризисное управление», «Корпоративные финансы», «Диагностика финансового состояния организации», «Финансовый менеджмент».

При изучении учебной дисциплины Деловая игра «Корпорация Плюс» применяются следующие активные и интерактивные образовательные технологии: *Лабораторные занятия*: прохождение компьютерной деловой игры «Корпорация Плюс».

Учебная дисциплина Деловая игра «Корпорация Плюс» изучается на 3 курсе.

Учебная дисциплина Деловая игра «Корпорация Плюс» относится к вариативной (профильной) части ОПОП ВО бакалавриата по направлению подготовки 38.03.02 «Менеджмент», профилей подготовки: «Финансовый менеджмент», «Корпоративный менеджмент», «Маркетинг».

Трудоемкость изучения учебной дисциплины Деловая игра «Корпорация Плюс» – 3 ЗЕ (108 академических часа).

Продолжительность изучения учебной дисциплины Деловая игра «Корпорация Плюс» – 1 семестр.

Форма промежуточной аттестации – зачет.