

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Педагогический институт

Кафедра социальной и возрастной психологии

УТВЕРЖДАЮ:

Директор института



Т. И. Гущина

«05» июля 2021 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине Б1.В.ДВ.04.2 Бизнес-игры

Направление подготовки/специальность: 37.04.01 - Психология

Профиль/направленность/специализация: Психология бизнеса

Уровень высшего образования: магистратура

Квалификация: Магистр

год набора: 2021

**Автор программы:**

Илюхин Александр Геннадиевич

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 37.04.01 - Психология (уровень магистратуры) (приказ Министерства образования и науки РФ от «29» июля 2020 г. № 841).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры социальной и возрастной психологии «01» июля 2021 г. Протокол № 12

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Педагогического института, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП Магистра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	7
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	8
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	10
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	11

## 1. Цели и задачи дисциплины

### 1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-3 Способен создавать пространство для партнерства, профессионального общения, развития эффективной организационной культуры в компании, а также выстраивать свою собственную траекторию профессионального развития и самосовершенствования в бизнесе

### 1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- научно-исследовательский
- организационно-управленческий (администрирование)
- экспертно-диагностический

### 1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 40 Сквозные виды профессиональной деятельности в промышленности (в сферах: консультирования, управления коммуникацией, администрирования бизнес-процессов и обеспечения работы с персоналом)

### 1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-3 Способен создавать пространство для партнерства, профессионального общения, развития эффективной организационной культуры в компании, а также выстраивать свою собственную траекторию профессионального развития и самосовершенствования в бизнесе	Использует приемы игротехники для установления отношения с бизнес-партнерами, определения перспектив развития организации и персонала, поведения в ситуациях риска

### 1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-3 Способен создавать пространство для партнерства, профессионального общения, развития эффективной организационной культуры в компании, а также выстраивать свою собственную траекторию профессионального развития и самосовершенствования в бизнесе

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения				
		Очно-заочная (семестр)				
		1	2	3	4	5
1	Организации в бизнесе		+			

2	Производственная практика в профильных организациях				+	+
3	Психология прогнозирования			+		
4	Психотехники ведения переговоров				+	
5	Психотехники избегания рисков				+	
6	Современные HR-технологии в организации	+				

## 2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры:

Дисциплина «Бизнес-игры» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 37.04.01 - Психология.

Дисциплина «Бизнес-игры» изучается в 3 семестре.

## 3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 2 з.е.

Очно-заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очно-заочная (всего часов)
<b>Общая трудоёмкость дисциплины</b>	<b>72</b>
Контактная работа	24
Лекции (Лекции)	8
Практические (Практ. раб.)	16
Самостоятельная работа (СР)	48
Зачет	-

## 3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лек ции	Пра кт. раб.	СР	
		О-3	О-3	О-3	
3 семестр					
1	Принципы и технология игровой ситуации»	4	2	12	Опрос; Подготовка презентации
2	Бизнес-игры в структуре методов активного обучения.	4	2	12	Опрос; Подготовка презентации
3	Психологические характеристики бизнес-игр	-	4	12	Опрос; Подготовка презентации

4	Бизнес-игры	-	8	12	Выполнение практических заданий
---	-------------	---	---	----	---------------------------------

### Тема 1. Принципы и технология игровой ситуации» (ПК-3)

#### Лекция.

Бизнес-, или инновационные, игры – это интересный способ сотрудничества с клиентами, цель которого – лучше понять их потребности.

С помощью этих игр можно открывать новые возможности деловой деятельности, управлять решениями в области стратегии и планов развития продуктов, повышать эффективность работы торговли и сферы услуг, уточнять маркетинговые сообщения и создавать более близкие и прочные отношения с клиентами. Формальное и реальное образование. Традиционные дидактические

принципы. Метод игровой ситуации.

#### Практическое занятие.

1. Характеристика деловых (управленческих, операциональных) игр.
2. Структурные компоненты деловых игр.
3. Общие требования к конструированию деловых игр.
4. Организация и проведение деловых игр.

#### Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

### Тема 2. Бизнес-игры в структуре методов активного обучения. (ПК-3)

#### Лекция.

Классификация методов активного обучения.

Характеристика основных имитационных методов активного обучения. Процедуры вхождения в игровую ситуацию: знакомство, установка, выработка правил игры. Вхождение в предметную ситуацию.

Вхождение в ситуацию межличностного общения. Проблемы внедрения метода игровой ситуации

#### Практическое занятие.

- 1 Классификация методов активного обучения.
- 2 Характеристика основных имитационных методов активного обучения.
- 3 Процедуры вхождения в игровую ситуацию: знакомство, установка, выработка правил игры.
- 4 Вхождение в предметную ситуацию.
- 5 Вхождение в ситуацию межличностного общения.
- 6 Проблемы внедрения метода игровой ситуации

#### Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

### Тема 3. Психологические характеристики бизнес-игр (ПК-3)

#### Лекция.

Не предусмотрена

#### Практическое занятие.

1. Интеллектуальные эмоции в бизнес-игре (сомнение, уверенность, догадка, удивление, удовольствие и др.).
2. Динамика и направленность мотивации в бизнес-играх.
3. Структура и динамика межличностных отношений в бизнес-играх.
4. Основные трудности, возникающие на разных этапах игры.
5. Игровые стратегии и типы принятия решений в бизнес-играх.

## Тема 4. Бизнес-игры (ПК-3)

### Лекция.

Не предусмотрена

### Практическое занятие.

1. Деловая игра «Создаем фирму»
2. Бизнес-тренинг «Развивающая игрушка»
3. Тренинг «Культура делового общения: Бизнес pro et contra»
4. Деловая игра-тренинг «Продвижение бизнеса»
5. Деловая игра-тренинг «Продвижение бизнес-продукта»

### Задания для самостоятельной работы.

Углубленное изучение темы

## 4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

### 4.1. Распределение баллов:

Балльно-рейтинговые мероприятия не предусмотрены

### 4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

## Выполнение практических заданий

### Тема 4. Бизнес-игры

Подобрать и провести мини-игру по командообразованию

## Опрос

### Тема 1. Принципы и технология игровой ситуации»

1. Характеристика деловых (управленческих, операциональных) игр.
2. Структурные компоненты деловых игр.
3. Общие требования к конструированию деловых игр.
4. Организация и проведение деловых игр.

### Тема 2. Бизнес-игры в структуре методов активного обучения.

- 1 Классификация методов активного обучения.
- 2 Характеристика основных имитационных методов активного обучения.
- 3 Процедуры вхождения в игровую ситуацию: знакомство, установка, выработка правил игры.
- 4 Вхождение в предметную ситуацию.
- 5 Вхождение в ситуацию межличностного общения.
- 6 Проблемы внедрения метода игровой ситуации

### Тема 3. Психологические характеристики бизнес-игр

1. Интеллектуальные эмоции в бизнес-игре (сомнение, уверенность, догадка, удивление, удовольствие и др.). 2. Динамика и направленность мотивации в бизнес-играх. 3. Структура и динамика межличностных отношений в бизнес-играх. 4. Основные трудности, возникающие на разных этапах игры. 5. Игровые стратегии и типы принятия решений в бизнес-играх.

## Подготовка презентации

### Тема 1. Принципы и технология игровой ситуации»

Подготовить презентацию по одному из вопросов практического занятия

### Тема 2. Бизнес-игры в структуре методов активного обучения.

Подготовить презентацию по одному из вопросов практического занятия

### Тема 3. Психологические характеристики бизнес-игр

Подготовить презентацию по одному из вопросов практического занятия

## 4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

### Типовые вопросы зачета (ПК-3)

1. Дефиниции игры с позиции культуры, философии, медицины. 2. Игра как феномен бытия и феномен культуры. 3. Осознанные и неосознанные игры. 4. Исторические предпосылки игры как социальной технологии. 5. Религия как игра. 6. Игра и педагогика. 7. Игра и психология. 8. Методологические принципы игры. 9. Функции и задачи игры. 10. Концептуальный подход к классификации игр. 11. Профессионально-методический подход к классификации игр. 12. Профессионально-технологический подход к классификации игр. 13. Научно-методологический подход к классификации игр. 14. Первые деловые игры в России и за рубежом. 15. Игры второго поколения. 16. Фазы развития деловых игр в Америке. 17. Игры третьего поколения. 18. Специфика использования игр в социально-экономической сфере. 19. Специфика использования игр в психотерапии. 20. Игра и ее функции в педагогической практике. 21. Системный подход в современных игровых технологиях. 22. Модель и моделирование в теории деловых игр. 23. Организация в игре. 24. Игра как одна из форм организации творческого процесса в группе. 25. Конфликт и игра. 26. Характеристики группы. 27. Процессы групповой динамики. 28. Основные стили общения. 29. Игровые пространства общения. 30. Ритм и эмоции в игре.

### Типовые задания для зачета (ПК-3)

Составить сценарий игры по конкретному направлению работы организации

## 4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено»	ПК-3	Демонстрирует достаточный уровень готовности использовать приемы игротехники для установления отношения с бизнес-партнерами, определения перспектив развития организации и персонала
«не зачтено»	ПК-3	Демонстрирует недостаточный уровень готовности использовать приемы игротехники для установления отношения с бизнес-партнерами, определения перспектив развития организации и персонала

## 5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

### 5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».



В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

## 5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

## 5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

## 5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;

- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1 Основная литература:

1. Вачугов Д.Д., Веснин В.Р., Кислякова Н.А. Практикум по менеджменту: деловые игры : Учеб. пособие для студ. вузов. - 3-е изд., испр. и доп.. - М.: Высш. шк., 2004. - 192 с.
2. Басманова Н. И. Тренинг командообразования : учебное пособие. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2019. - 60 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572170>
3. Бобченко Т. Г. Психологические тренинги: основы тренинговой работы : Учебное пособие для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 132 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/447487>

### 6.2 Дополнительная литература:

1. Ромашова И.Б. Финансовый менеджмент : Основные темы. Деловые игры: учеб. пособ.. - изд. 2-е, стер.. - М.: КНОРУС, 2007. - 327 с.
2. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений : [Пер. с англ.]. - М.: Ин-т практической психологии, 1998. - 365 с.
3. Основы социально-психологического тренинга : научно-популярное издание. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. - 128 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=256452>

### 6.3 Иные источники:

1. «Российское психологическое общество» - <http://ппо.рф/>
2. Журнал Вопросы психологии - <http://www.voppsy.ru/>
3. Журнал «Мир психологии» - [http://www.mpsu.ru/mag\\_mir\\_psychologii\\_content](http://www.mpsu.ru/mag_mir_psychologii_content)
4. Журнал «Психологический журнал» - [http://www.ipras.ru/cntnt/rus/institut\\_p/psihologic.html](http://www.ipras.ru/cntnt/rus/institut_p/psihologic.html)
5. Журнал «Психология. Журнал высшей школы экономики» - <https://jsps.hse.ru/index.php/psychology/issue/archive>

6. Интернет-ресурсы для психолога - <http://www.petropal.narod.ru/>

7. Электронная библиотека института психологии РАН - <http://ipras.ru/cntnt/rus/media/on-layn-bibliote/knigi1.html>

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

7-Zip 9.20

Adobe Reader X (10.1.0) - Russian Adobe Systems Incorporated 25.07.2017 117,00 MB 10.1.0

Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows "Лаборатория Касперского"

Microsoft Office Enterprise 2007

Microsoft Windows 10

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Scopus: база данных . – URL: <https://www.scopus.com>

2. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: <https://apps.webofknowledge.com>

3. Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. – URL: <https://www.prilib.ru>

4. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>

5. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>

6. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovlib.ru>

7. Электронная библиотека ТГУ. – URL: <https://elibrary.tsutmb.ru/>

8. Электронная библиотека. Образовательная платформа «Юрайт». – URL: <https://biblio-online.ru/book/sud-prisyazhnyh-442275>

### **Электронная информационно-образовательная среда**

[https://auth.tsutmb.ru/authorize?response\\_type=code&client\\_id=moodle&state=xyz](https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz)

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.