



BA504

## **УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ И СИМУЛАЦИИ**

Приета: прот. № 15/23.06.2016 г.

Лектор: доц. д-р. инж. Ангел Марчев

### **АНОТАЦИЯ**

Дисциплината интегрира знанията и уменията, придобити от различните стопански дисциплини по време на следването. Вниманието е насочено към изработване на знания, умения и навици за работа в екип и вземане на комплексни управленски решения. В условия, максимално близки до реалните, студентите се запознават с конкретни методи за анализ, моделиране и управление на стопанската дейност и изграждането на работоспособен управленски екип.

### **ОСНОВНИ ЦЕЛИ И ИЗХОДНИ УЧЕБНИ РЕЗУЛТАТИ**

Основната цел на дисциплината е да интегрира знанията и уменията, придобити от различните стопански дисциплини по време на следването.

Вниманието е насочено към изработване и вземане на комплексни управленски решения. По време на играта студентите се поставят в поредица от конкретни стопански ситуации, които ги стимулират към активни самостоятелни действия. При това, чрез конкретни действия се затвърдява значителен по обем теоретичен материал. Създават се умения за разработка и вземане на решения, насочени към определени цели и съобразени с динамично изменящата се обстановка и действието на случайни фактори. Компютърните делови игри съчетават едновременно активизиране както на интелектуалната, така и на емоционалната сфера. Игрите имитират остри конкурентни ситуации и обезателно съдържат съревнователен елемент.

Специално внимание е отделено на използването на ИНТЕРНЕТ и персоналните компютри в управленската дейност, поради важното им значение в съвременни условия.

### **ПРЕДПОСТАВКИ**

Дисциплината се изучава в последния семестър и предполага, че студентите са изучавали основните стопански дисциплини, включително курсове по “Микроикономика”, “Макроикономика”, “Финанси”, “Счетоводство”, “Статистика”, “Маркетинг”, “Информатика” и пр.

## СТАТУТ И СТРУКТУРА

| специалност                                    | статут       | Кредити | задочно обучение |   |   |     |
|--|--------------|---------|------------------|---|---|-----|
|  |              |         | л                | с | у | общ |
| Финанси  | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Маркетинг                                      | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Счетоводство и контрол                         | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Бизнес администрация (СУ)                      | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Маркетинг и управление на туристическия бизнес | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Банков мениджмънт                              | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |
| Международни икономически отношения            | Задължителна | 6       | 30               |   |   | 30  |

## СЪДЪРЖАНИЕ НА КУРСА

1. ВЪЗНИКВАНЕ И РАЗВИТИЕ НА УПРАВЛЕНСКИТЕ ИГРИ.
  - 1.1. Исторически предшественици.
  - 1.2. Стратегически игри.
  - 1.3. Игри и симулации в управленската психология.
  - 1.4. Ранни видове делови игри.
  - 1.5. Предимства, недостатъци и област на приложение на управленските игри.
2. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ (КУИ).
  - 2.1. Историческо развитие на КУИ
  - 2.2. КУИ като метод за активно обучение на възрастни.
  - 2.3. КУИ в обучението и оценката на стопански ръководители.
3. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ.
  - 3.1. Адаптирани КУИ.
  - 3.2. КУИ, разработени специално за български условия.
4. ХАРАКТЕРНИ ЧЕРТИ НА УПРАВЛЕНСКИТЕ ИГРИ.
  - 4.1. Работа в екип.
  - 4.2. Компютърни симулации (Компютърни модели на стопански системи).
  - 4.3. Инструкторски екип.
  - 4.4. Съчетаване на различни педагогически методи.
  - 4.5. Интегриращ характер на КУИ.
  - 4.6. Компютъризация и INTERNET.
5. РАБОТА В ЕКИП. УСЛОВИЯ ЗА ЕФИКАСНА РАБОТА.
  - 5.1. Състезателни/конкурентни условия между екипите.
  - 5.2. Поемане на роли от участниците в екипа.
  - 5.3. Изработване на съгласувани решения
  - 5.4. Интензивни вътрешно-групови комуникации.
  - 5.5. Навици за ефикасна групова работа.
  - 5.6. Условия за автодидактизъм.
6. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ, БАЗИРАНИ НА СИМУЛАЦИОННИ МОДЕЛИ НА СТОПАНСКИ СИСТЕМИ.
  - 6.1. Модели на олигополна конкуренция.
  - 6.2. Симулиране действието на външните фактори и стопанската среда.
  - 6.3. Игрови периоди и игрови цикъл.

## 7. ИНСТРУКТОРСКИ ЕКИП.

- 7.1. Контролиране спазването на игровите правила.
- 7.2. Определяне на игровия сценарий.
- 7.3. Симулиране субекти и явления, трудни за компютърно моделиране.
- 7.4. Създаване на сложна и многопосочна информационна среда.
- 7.5. Видео-протокол на играта.

## 8. СЪЧЕТАВАНЕ НА РАЗЛИЧНИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ МЕТОДИ

- 8.1. Съчетаване на активни методи за обучение с традиционни педагогически форми.
- 8.2. Демонстрации на учебни филми и видео-материали.
- 8.3. Беседи с насочващи въпроси.
- 8.4. Провеждане на обсъждания/дискусии.
- 8.5. Отчети в писмена и/или електронна форма.
- 8.6. Бизнес-презентации.
- 8.7. Оценяване по многокритериална точкова система.
- 8.8. Използване на видео-протоколи.
- 8.9. Фамилни игри с последователно нарастваща сложност.

## 9. ИНТЕГРИРАЩ ХАРАКТЕР НА ДЕЛОВИТЕ ИГРИ

- 9.1. Интегриране на различни раздели и дисциплини на изучавания материал.
- 9.2. "Мостове" между реалния обществен живот и управленската игра и учебния материал.
- 9.3. Симулацията като "опитна установка". Връзка с практиката.
- 9.4. Създаване на умения за разработка и вземане на решения.
- 9.5. Едновременно активизиране на интелектуалната и на емоционалната сфера.
- 9.6. Съчетаване на полезното с приятното.

## 10. КОМПЮТЪРИЗАЦИЯ И INTERNET

- 10.1. "INTERNET - blended" КУИ и симулации.
- 10.2. Използване на компютърна техника и INTERNET преди, по време на и след управленската игра.
- 10.3. Набиране на допълнителна информация и изграждане на модели за подпомагане на решенията.
- 10.4. Изработване на практически навици за използване на симулационни модели и компютърна/комуникационна техника.

## 11. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ И ФИНАНСОВИ СИМУЛАТОРИ НА ЕЛЕКТРОННИ ФИНАНСОВИ ПАЗАРИ.

## 12. ПРИМЕРИ ЗА ДЕЛОВИ ИГРИ, ДОБИЛИ ШИРОКА ПОПУЛЯРНОСТ. ПЕРСПЕКТИВИ ЗА РАЗВИТИЕТО И ИЗПОЛЗУВАНЕТО НА ДЕЛОВИТЕ ИГРИ В УПРАВЛЕНИЕТО И В ОБУЧЕНИЕТО.

Забележка: Преди семинарните занятия студентите следва да се запознаят предварително с инструкцията за играта и съответните учебни материали в интернет.

1. ИНСТРУКТАЖ ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА УПРАВЛЕНСКАТА ИГРА.
2. РЕГИСТРАЦИЯ НА ЕКИПИТЕ (БОРДОВЕ НА ДИРЕКТОРИТЕ) И ОБЯВЯВАНЕ ГРАФИК НА ИГРАТА.
3. ОПИСАНИЕ НА ОБЕКТА ЗА УПРАВЛЕНИЕ (УПРАВЛЯВАНАТА КОМПАНИЯ).

- 3.1. Предистория на компанията.
- 3.2. Финансови и мениджърски отчети от предишните периоди.
4. СЦЕНАРИЙ НА УПРАВЛЕНСКАТА ИГРА.
  - 4.1. Управленски цели, поставени пред екипите.
  - 4.2. Основни управленски функции и разпределение на ролите.
  - 4.3. Вземани решения.
  - 4.4. Получавани резултати.
5. ПРОИГРАВАНЕ НА УПРАВЛЕНСКАТА ИГРА ЗА ПЕРИОДИ ОТ 3 ДО 11 (9 ИГРОВИ ТРИМЕСЕЧИЯ) В СЪСТЕЗАТЕЛНИ УСЛОВИЯ.
6. ПРОИГРАВАНЕ НА УПРАВЛЕНСКАТА ИГРА ЗА ПЕРИОДИ ОТ 12 ДО 20 (9 ИГРОВИ ТРИМЕСЕЧИЯ) В СЪСТЕЗАТЕЛНИ УСЛОВИЯ.
7. ЗАВЪРШВАНЕ НА ИГРАТА И ПОДГОТОВКА ЗА УЧАСТИЕ В ДИСКУСИЯ В КРАЯ НА ИГРАТА.
8. РАЗБОР В КРАЯ НА ИГРАТА (АКЦИОНЕРНО СЪБРАНИЕ НА КОМПАНИЯТА).
  - 8.1. Основни доклади на екипите.
  - 8.2. Реплики.
  - 8.3. Дублики.
  - 8.4. Демонстрация и обсъждане на видео-протокола от играта.
9. ИНСТРУКЦИЯ ЗА ПОДГОТОВКА НА МЕНИДЖЪРСКИТЕ ОТЧЕТИ.
  - 9.1. Критерии за оценка на отчетите.
  - 9.2. Изисквания към оформянето и компютърните презентации.
  - 9.3. Демонстрация на видео-материали и компютърни презентации във връзка с играта.
10. ОЦЕНКА И ОБЯВЯВАНЕ НА КРАЙНИТЕ РЕЗУЛТАТИ. ИЗЛОЖБА НА ОТЧЕТИТЕ И КОМПЮТЪРНИТЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ.

## ПЛАНИРАНИ УЧЕБНИ ДЕЙНОСТИ И МЕТОДИ НА ОБУЧЕНИЕ

присъствени занятия, практически казуси

Основни форми за преподаване са:

-лекции, онагледени с видео материали, овърхед-слайдове, компютърни презентации и/или мултимедийни прожекции;

-активни методи за обучение (управленска игра, базирана на компютърни симулации) в съчетание с редица педагогически прийоми (беседи с насочващи въпроси и прожекция на видео-материали, съревнователни дискусии с видео-запис и последващо обсъждане и пр.);

-курсова работа (представляваща писмен отчет за управленската игра, разработени от състезаващите се екипи и представени на заключителна междуекипна дискусия);

Необходимите ресурси за обучение:

- за лекциите: шрайб-проектор, компютър с мултимедиен прожектор;

- за самата управленска игра: компютърен клас (по възможност с Интернет-връзка)

Входа на играта студентите формират знания за същността и принципите на управлението. Като правило в една игра се интегрират познавателни задачи от различни раздели на учебния материал (включително от различни лекции, теми и дисциплини).

В процеса на изучаване на дисциплината студентите придобиват умения за:

- ефективна работа в работа в екип;

- ефективно комуникиране в устна и писмена форма чрез участие в състезателни дискусии, разработка на писмени отчети и компютърни презентации;
- системно мислене и прилагане на системен подход;
- целенасоченото филтриране на информация от силно зашумени информационни потоци;
- вземане на решения в условията на стрес, висока неопределеност, информационен шум и дефицит от време;
- квантифициране на управленските проблеми;
- намиране на решения на тези проблеми с помощта на количествени методи;
- използване на компютърната техника и ИНТЕРНЕТ в управлението;

## МЕТОД ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Методът за оценяване през семестъра се основава на комплексни (многокритериални) точкови оценки, в които участват резултатите от:

- компютърна управленска игра, провеждани в състезателни условия (максимум 30 точки по 6 различни критерия);
- курсова работа (отчет от управленската игра (максимум 30 точки по 6 различни критерия);

На основата на комплексните точкови оценки се оформя шестобална оценка с задължителни минимални изисквания за оценка “Среден 3.00” и със симетрично честотно разпределение за оценките 3.00, 4.00, 5.00 и 6.00.

По дисциплините не може (и не се провежда) изпит от традиционен тип.

## ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА

### А. ОСНОВНА ЛИТЕРАТУРА

1. Марчев, А. А., Записки от лекциите по учебната дисциплина ‘Управленски игри и симулации’, БСУ, Бургас, 2012
2. Марчев, А. А., А. А. Марчев, мл., Учебен сайт в помощ на студентите, изучаващи дисциплината: <http://basaga.org>, 2012
3. Марчев, А. А., А. А. Марчев, мл., Л. В. Аначков, "Управленска игра 'UNISIM'" (ръководство за студента), София, 2000-2012, <http://basaga.hit.bg/unisim/index.htm>
4. Марчев, А. А., Неизбежния преход: от схоластицизъм към игровизация, юбилейна научна конференция '20 години специалност към катедра “Управление” в УНСС на тема “Перспективи и предизвикателства пред обучението по бизнес администрация”, София, УНСС, 14-15.10.2011, Университетско издателство “Стопанство”, София
5. Антонова, А., А. А. Марчев, мл., А. А. Марчев, ст., Игрите като иновативен подход за развитие на управленски умения, юбилейна научна конференция '20 години специалност към катедра “Управление” в УНСС на тема “Перспективи и предизвикателства пред обучението по бизнес администрация”, София, УНСС, 14-15.10.2011, Университетско издателство “Стопанство”, София

### Б. ДОПЪЛНИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА

1. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, А. А. Марчев мл., Б. К. Аначкова, Използване на делови (управленски) игри в обучението на студенти, юбилейна научна сесия на кат. “Управление” към

УНСС на тема “Предизвикателствата пред управлението на организациите през XXI век: анализи, проблеми и перспективи”, компл. “Смокините”, 6 – 9.09.2002г., сборник доклади, Университетско издателство “Стопанство”, София, ISBN 954-494-521-0

2. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, А. А. Марчев мл., Управленски игри и симулации в следдипломното обучение, Научна конференция “Следдипломното обучение в областта на публичната администрация и бизнеса”, София, 30.10.2002г., сборник доклади, Институт за следдипломна квалификация при УНСС, София, 2003г.

3. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, Б. М. Ломев, Д. Митев, Фамилия симулатори на електронни финансови пазари, доклад на симпозиум “Информационен мениджмънт на предприятието”, Икономически университет, Варна, 19-20.04.2001г., сборник доклади, Университетско издателство на Икономическия университет, Варна, 2002г., ISBN 954-21-00160-0



## ИЗПИТЕН ВЪПРОСНИК

---

BA504

### УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ И СИМУЛАЦИИ

Лектор: Доц. д-р, инж. Ангел Марчев

#### ВЪЗНИКВАНЕ И РАЗВИТИЕ НА УПРАВЛЕНСКИТЕ ИГРИ.

- 1.1. Исторически предшественици.
- 1.2. Стратегически игри.
- 1.3. Игри и симулации в управленската психология.
- 1.4. Ранни видове делови игри.
- 1.5. Предимства, недостатъци и област на приложение на управленските игри.
2. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ (КУИ).
  - 2.1. Историческо развитие на КУИ
  - 2.2. КУИ като метод за активно обучение на възрастни.
  - 2.3. КУИ в обучението и оценката на стопански ръководители.
3. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ.
  - 3.1. Адаптирани КУИ.
  - 3.2. КУИ, разработени специално за български условия.
4. ХАРАКТЕРНИ ЧЕРТИ НА УПРАВЛЕНСКИТЕ ИГРИ.
  - 4.1. Работа в екип.
  - 4.2. Компютърни симулации (Компютърни модели на стопански системи).
  - 4.3. Инструкторски екип.
  - 4.4. Съчетаване на различни педагогически методи.
  - 4.5. Интегриращ характер на КУИ.
  - 4.6. Компютъризация и INTERNET.
5. РАБОТА В ЕКИП. УСЛОВИЯ ЗА ЕФИКАСНА РАБОТА.
  - 5.1. Състезателни/конкурентни условия между екипите.
  - 5.2. Поемане на роли от участниците в екипа.
  - 5.3. Изработване на съгласувани решения
  - 5.4. Интензивни вътрешно-групови комуникации.
  - 5.5. Навици за ефикасна групова работа.
  - 5.6. Условия за автодидактизъм.
6. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ, БАЗИРАНИ НА СИМУЛАЦИОННИ МОДЕЛИ НА СТОПАНСКИ СИСТЕМИ.
  - 6.1. Модели на олигополна конкуренция.
  - 6.2. Симулиране действието на външните фактори и стопанската среда.
  - 6.3. Игрови периоди и игрови цикъл.
7. ИНСТРУКТОРСКИ ЕКИП.

- 7.1. Контролиране спазването на игровите правила.
- 7.2. Определяне на игровия сценарий.
- 7.3. Симулиране субекти и явления, трудни за компютърно моделиране.
- 7.4. Създаване на сложна и многопосочна информационна среда.
- 7.5. Видео-протокол на играта.
8. СЪЧЕТАВАНЕ НА РАЗЛИЧНИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ МЕТОДИ
- 8.1. Съчетаване на активни методи за обучение с традиционни педагогически форми.
- 8.2. Демонстрации на учебни филми и видео-материали.
- 8.3. Беседи с насочващи въпроси.
- 8.4. Провеждане на обсъждания/дискусии.
- 8.5. Отчети в писмена и/или електронна форма.
- 8.6. Бизнес-презентации.
- 8.7. Оценяване по многокритериална точкова система.
- 8.8. Използване на видео-протоколи.
- 8.9. Фамилни игри с последователно нарастваща сложност.
9. ИНТЕГРИРАЩ ХАРАКТЕР НА ДЕЛОВИТЕ ИГРИ
- 9.1. Интегриране на различни раздели и дисциплини на изучавания материал.
- 9.2. "Мостове" между реалния обществен живот и управленската игра и учебния материал.
- 9.3. Симулацията като "опитна установка". Връзка с практиката.
- 9.4. Създаване на умения за разработка и вземане на решения.
- 9.5. Едновременно активизиране на интелектуалната и на емоционалната сфера.
- 9.6. Съчетаване на полезното с приятното.
10. КОМПЮТЪРИЗАЦИЯ И INTERNET
- 10.1. "INTERNET - blended" КУИ и симулации.
- 10.2. Използване на компютърна техника и INTERNET преди, по време на и след управленската игра.
- 10.3. Набиране на допълнителна информация и изграждане на модели за подпомагане на решенията.
- 10.4. Изработване на практически навици за използване на симулационни модели и компютърна/комуникационна техника.
11. КОМПЮТЪРНИ УПРАВЛЕНСКИ ИГРИ И ФИНАНСОВИ СИМУЛАТОРИ НА ЕЛЕКТРОННИ ФИНАНСОВИ ПАЗАРИ.
12. ПРИМЕРИ ЗА ДЕЛОВИ ИГРИ, ДОБИЛИ ШИРОКА ПОПУЛЯРНОСТ. ПЕРСПЕКТИВИ ЗА РАЗВИТИЕТО И ИЗПОЛЗУВАНЕТО НА ДЕЛОВИТЕ ИГРИ В УПРАВЛЕНИЕТО И В ОБУЧЕНИЕТО.

## ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА

### А. ОСНОВНА ЛИТЕРАТУРА

6. Марчев, А. А., Записки от лекциите по учебната дисциплина "Управленски игри и симулации", БСУ, Бургас, 2012

7. Марчев, А. А., А. А. Марчев, мл., Учебен сайт в помощ на студентите, изучаващи дисциплината: <http://basaga.org>, 2012



8. Марчев, А. А., А. А. Марчев, мл., Л. В. Аначков, "Управленска игра 'UNISIM'" (ръководство за студента), София, 2000-2012, <http://basaga.hit.bg/unisim/index.htm>

9. Марчев, А. А., **Неизбежния преход: от схоластицизъм към игровизация**, юбилейна научна конференция '20 години специалност към катедра "Управление" в УНСС на тема "Перспективи и предизвикателства пред обучението по бизнес администрация", София, УНСС, 14-15.10.2011, Университетско издателство "Стопанство", София

10. Антонова, А., А. А. Марчев, мл., А. А. Марчев, ст., **Игрите като иновативен подход за развитие на управленски умения**, юбилейна научна конференция '20 години специалност към катедра "Управление" в УНСС на тема "Перспективи и предизвикателства пред обучението по бизнес администрация", София, УНСС, 14-15.10.2011, Университетско издателство "Стопанство", София

## **Б. ДОПЪЛНИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА**

4. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, А. А. Марчев мл., Б. К. Аначкова, **Използване на делови (управленски) игри в обучението на студенти**, юбилейна научна сесия на кат. "Управление" към УНСС на тема "Предизвикателствата пред управлението на организациите през XXI век: анализи, проблеми и перспективи", компл. "Смокините", 6 – 9.09.2002г., сборник доклади, Университетско издателство "Стопанство", София, ISBN 954-494-521-0

5. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, А. А. Марчев мл., **Управленски игри и симулации в следдипломното обучение**, Научна конференция "Следдипломното обучение в областта на публичната администрация и бизнеса", София, 30.10.2002г., сборник доклади, Институт за следдипломна квалификация при УНСС, София, 2003г.

6. Марчев, А. А., Л. В. Аначков, Б. М. Ломев, Д. Митев, **Фамилия симулатори на електронни финансови пазари**, доклад на симпозиум "Информационен мениджмънт на предприятието", Икономически университет, Варна, 19-20.04.2001г., сборник доклади, Университетско издателство на Икономическия университет, Варна, 2002г., ISBN 954-21-00160-0