

### Практические (семинарские) занятия

№ недели	№ модуля	Наименование тем практических (семинарских) занятий	Количество часов	Виды и методы обучения
1	1	Основы коммерческой деятельности	2	Дискуссия
2	1	Законодательные основы организации коммерческой деятельности	2	Обсуждение и анализ темы. Проведение занятий в форме деловой игры
3	1	Общая характеристика рисков	2	Анализ ситуационных задач
4	1	Коммерческие сделки и страхование	2	Решение кейса
5	1	Коммерческая тайна	2	Анализ ситуационных задач
6	1	Способы получения коммерческой информации	2	Решение кейса
7	1	Конфиденциальность информации. Правовая защита коммерческой информации	2	Обсуждение и анализ темы. Проведение занятий в форме деловой игры
8	2	Спрос и предложение на рынке. Анализ рынка товаров и услуг	2	Анализ ситуационных задач
9	2	Правовые аспекты регулирования торговли РК	2	Анализ ситуационных задач
10	2	Товарная биржа	2	Решение кейса
11	2	Организация оптовой и розничной торговли	2	Анализ ситуационных задач
12	2	Заключение сделок с поставщиками и подрядчиками	2	Решение кейса
13	2	Основные правила биржевой торговли	2	Анализ ситуационных задач
14	2	Экспорт и импорт товаров, услуг	2	Обсуждение и анализ темы. Проведение занятий в форме деловой игры
15	2	Бизнес – модели и стратегии продвижения товаров, услуг	2	Решение кейса
<b>ИТОГО</b>			30	

# РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

## ДЕЛОВАЯ ИГРА «ПОСТАВЩИКИ И ПОКУПАТЕЛИ»

### Цели игры

1. Усвоить понятие «ресурс», «продукт», «норма затрат ресурса», «оптимальный выпуск».
2. Научиться рассчитывать оптимальные запасы ресурсов и оптимальный выпуск продукта при простейшем производстве.
3. Приобрести элементарные навыки поиска на рынке поставщиков ресурсов и покупателей продуктов, учета риска невыполнения обязательств поставщиками.

### Понятия

*Ресурс* – товар, необходимый для производства другого товара-продукта. При разных производствах один продукт может служить как ресурсом, так и продуктом.

*Норма затрат ресурса* – количество ресурса, необходимое для производства одной единицы товара.

*Оптимальный выпуск* – объемы производства продуктов, которые при заданных запасах ресурсов обеспечивают фирме максимальную выручку.

### Теория

Рассмотрим случай, когда фирма производит два продукта из двух ресурсов. Заданы нормы затрат ресурсов и цены продуктов. Кроме того, примем два упрощающих предложения:

а) норма затрат первого ресурса при производстве второго продукта равна нулю, т.е. первый ресурс не используется при производстве второго продукта;

б) цена 1 кг первого ресурса равна цене 1 кг второго ресурса. Поэтому доля денежных средств, затраченных на закупку первого ресурса, совпадает с долей этого ресурса в общем весе обоих ресурсов.

Предположим, что на создание запасов ресурсов выделена определенная сумма денег. Определим, какая их часть должна быть затрачена на закупку первого ресурса, а какая часть – на закупку второго ресурса. Запишем все рассматриваемые производственные показатели в таблице.

Таблица – Ресурсы и продукты

	Продукт 1	Продукт 2	Запасы
Ресурс 1	$a$	$o$	$r_1$
Ресурс 2	$b$	$c$	$r_2$
Цены	$p_1$	$p_2$	

Введены обозначения:  $a$  – норма затрат 1-го ресурса при производстве 1-го продукта;  $b$  – норма затрат 2-го ресурса при производстве 1-го продукта;  $c$  – норма затрат 2-го ресурса при производстве 2-го продукта;  $r_1$  – весовая доля запасов 1-го ресурса в общем запасе ресурсов (в %);  $r_2$  – весовая доля

запасов 2-го ресурса в общем запасе ресурсов (в %);  $p_1$  – цена 1-го продукта;  $p_2$  – цена 2-го продукта.

Такая производственная ситуация относится к задачам линейного программирования, которые обычно решаются весьма непросто. Однако наши упрощающие предположения позволяют легко найти искомую структуру запасов, которая обеспечит фирме максимальную выручку. Критерий оптимальности структуры запасов основан на анализе отношения цены продукта и объема затраченных на него ресурсов, он утверждает:

а) если отношение цены первого продукта к сумме норм затрат ресурсов превосходит аналогичное отношение для второго продукта, то следует производить только первый продукт. При этом запасы ресурсов должны быть пропорциональны соответствующим нормам затрат ресурсов. Иными словами,

если

$$p_1/(a+b) > p_2/c, \text{ то } r_1/(a+b), r_2 = b/(a+b).$$

б) если отношение цены первого продукта к сумме норм затрат ресурсов меньше аналогичного отношения для второго продукта, то следует производить только второй продукт. При этом следует закупать только второй ресурс:

если

$$p_1/(a+b) < p_2/c, \text{ то } r_1 = 0, r_2 = 1 (100%).$$

*Пример 1.* Из говядины и свинины производят колбасу и ветчину. Для изготовления 1 кг колбасы требуется 2 кг говядины и 1 кг свинины (часть мяса идет в отходы). Для изготовления 1 кг ветчины требуется 3 кг свинины. Цена колбасы равна 90 у.е./кг, цена ветчины – 75 у.е./кг. Поскольку  $90/(2+1)$  больше  $75/3$ , то для максимизации выручки надо производить только колбасу. Поскольку соотношение затрат говядины и свинины при производстве колбасы равно 2 : 1, то и соотношение запасов должно быть таким же: доля говядины –  $2/3$  (67%), свинины –  $1/3$  (33%).

Таблица – Пример: ресурсы и продукты

	Колбаса	Ветчина	Запасы
Говядина	2	0	67%
Свинина	1	3	33%
Цена	90	75	

*Примечание.* Предположим, что цена ветчины увеличилась до 120 у.е./кг. Поскольку  $90/(1+2)$  меньше  $120/3$ , теперь необходимо выпускать только ветчину, а закупать в качестве ресурса только свинину.

Предположим, что у фирмы нет собственных средств для закупки ресурсов и их покупают заинтересованные покупатели продукции фирмы. В этом случае продукт фирмы делится между покупателями пропорционально затраченным ими средствам.

*Пример 2.* Фирма производит колбасу Универсам оплатил фирме

закупку мяса на 120 тыс. у.е., а ресторан – на сумму 40 тыс. у.е. Универсам получит 75% (120/160) всего выпуска колбасы. Остальные 25% выпуска достанутся ресторану.

### Правила игры

1. Каждый студент представляет фирму  $i$ , которая может производить два продукта из двух ресурсов.
2. Студенту заданы нормы затрат ресурсов и различные цены продуктов. Первый ресурс не используется при производстве второго продукта, ресурсы закупаются по оптовым ценам. Оптовые цены всех ресурсов равны между собой (эта цена в игре не используется).
3. Цель фирмы – максимизировать выручку, вычисленную в розничных ценах.
4. Для получения максимальной выручки фирме необходимо определить:
  - а) какой продукт производить;
  - б) в какой пропорции создавать запасы ресурсов;
  - в) какие фирмы будут поставлять ресурсы;
  - г) какие фирмы будут покупать произведенный продукт и оплачивать закупку ресурсов;
  - д) в какой пропорции готовый продукт будет распределяться между покупателями.
5. Если по объективной причине (например, из-за ошибочных действий другой фирмы) фирма не найдет на рынке поставщика необходимого ресурса или ни одного покупателя своего продукта, она может обратиться за помощью к правительству. Она может указать его в качестве поставщика или покупателя, определив, по своему усмотрению объемы государственных поставок ресурсов и объем государственных закупок продукта.
6. Если фирма обратится к государству необоснованно, т. е. могла бы обойтись без его помощи, она разорится.
7. Вероятность выполнения правительством обязательств – 50%. Поэтому перед проверкой производственного отчета фирмы, обратившейся за помощью к правительству, преподаватель бросает монету и определяет, выполнило ли свои обязательства правительство. Если оно свои обязательства не выполнило, то фирма разорится.
8. Если студент правильно произвел расчеты и определил поставщиков и покупателей (включая правительство), а правительство (если оно задействовано) выполнило свои обязательства, эта фирма получит максимальную выручку. В противном случае фирма разорится.
9. Покупатель продукта разорившейся фирмы получает ресурсы с опозданием. Мы считаем, что он теряет два дня (два балла).
10. Рассмотрим фирму, которая покупает продукты у фирмы – покупателя продукта разорившейся фирмы. Такую фирму мы называем вторичным покупателем по отношению к разорившейся фирме. У вторичного покупателя больше времени, чтобы найти поставщика, но все же он теряет один день (один балл).
11. Итак, баллы присуждаются по следующим правилам:

- ◆ *пять баллов.* Присуждаются фирме, которая получила максимальную выручку и при этом не является ни покупателем продукта разорившейся фирмы, ни ее вторичным покупателем;
- ◆ *четыре балла.* Присуждаются фирме, которая получила максимальную выручку, но является вторичным покупателем;
- ◆ *три балла.* Присуждаются фирме, которая получила максимальную выручку и является либо покупателем продукта разорившейся фирмы, либо вторичным покупателем продуктов двух разорившихся фирм;
- ◆ *два балла.* Присуждаются фирме, которая получила максимальную выручку, но потеряла три балла. Она является одновременно покупателем продукта одной разорившейся фирмы и вторичным покупателем другой разорившейся фирмы;
- ◆ *один балл.* Присуждается фирме, которая получила максимальную выручку, но потеряла четыре балла. Она является одновременно покупателем продуктов двух разорившихся фирм;
- ◆ *ноль баллов.* Присуждается разорившейся фирме.

### Подготовка игры

1. Подготовить карточки с нормами затрат ресурсов и ценами продуктов (таблица).

Таблица – Игра: ресурсы и продукты

<b>1. «Заря»</b>			<b>2. «Восход»</b>		
Ресурсы	Молоко	Зерно	Ресурсы	Молоко	Зерно
Корм	8	0	Корм	7	0
Техник	2	9	Техник	3	5
Цена	20	16	Цена	20	16
<b>3. «Колосок»</b>			<b>4. «Каравай»</b>		
Ресурсы	Хлеб	Тесто	Ресурсы	Хлеб	Тесто
Пекарь	3	0	Пекарь	4	0
Зерно	7	7	Зерно	6	11
Цена	25	21	Цена	25	21
<b>5. «Коровка»</b>			<b>6. «Буренка»</b>		
Ресурсы	Йогурт	Масло	Ресурсы	Йогурт	Масло
Сахар	1	0	Сахар	2	0
Молоко	4	6	Молоко	3	5
Цена	28	30	Цена	28	30
<b>7. «Сластена»</b>			<b>8. «Гурман»</b>		
Ресурсы	Торт	Бублик	Ресурсы	Торт	Бублик
Йогурт	4	0	Йогурт	3	0
Тесто	1	2	Тесто	2	6
Цена	18	15	Цена	18	15
<b>9. Колледж</b>			<b>10. Лицей</b>		
Ресурсы	Пекарь	Техник	Ресурсы	Пекарь	Техник
Торт	4	0	Торт	2	0

Хлеб	6	10	Хлеб	4	4
Цена	24	22	Цена	24	22
<b>11. «Бартер»</b>			<b>12. «Импэкс»</b>		
Ресурсы	Сахар	Корм	Ресурсы	Сахар	Корм
Масло	1	0	Масло	1	0
Бублик	2	2	Бублик	4	5
Цена	21	18	Цена	21	18

*Примечания:*

- а) фирмы 1 и 2 – крестьянские хозяйства, производящие молоко и зерно. Они используют корм для животных и труд квалифицированных техников;
- б) фирмы 3 и 4 – хлебопекарни, производящие хлеб и тесто. Они используют труд квалифицированных пекарей и зерно;
- в) фирмы 5 и 6 – молокозаводы, производящие йогурт и масло из сахара и молока;
- г) фирмы 7 и 8 – кондитерские предприятия, производящие торты и бублики из йогурта и теста;
- д) фирмы 9 и 10 – учебные заведения. Они поставляют фирмам на платной основе практикантов – техников и пекарей. Затраты на обучение сводятся к затратам на питание студентов (торты и хлеб);
- е) фирмы 11 и 12 – экспортно-импортные компании. Они обменивают отечественные масло и бублики на импортные сахар и корм.

2. Подготовить бланки производственного отчета фирмы (заполненный бланк – таблица).

Таблица – Пример производственного отчета

Фирма	Номер	Название	Товар	Объем, %
Производитель	5	«Коровка»	Йогурт	
Поставщик 1	0	Правительство	Молоко	80
Поставщик 2	12	«Импэкс»	Сахар	20
Покупатель 1	8	«Гурман»	Йогурт	100
Покупатель 2	–	–	–	–

3. Подготовить таблицу для проверки производственных отчетов фирм (таблица).

Таблица – Поставщики и покупатели

Фирма	Продукт	Поставщики		Покупатели	
		фирма	объемы, %	фирма	объемы, %
1	Молоко				
2	Зерно				
3	Тесто				
4	Хлеб				
5	Йогурт				
6	Масло				
7	Бублик				
8	Торт				

9	Пекарь				
10	Техник				
11	Корм				
12	Сахар				

### **Порядок проведения игры**

1. Повторить понятия и теоретические положения, необходимые для проведения игры. Разобрать на доске примеры 1 и 2 из раздела «Теория».
2. Объяснить студентам цели и правила игры.
3. Если число студентов превышает 12, разбить их на 12 групп. Игра рассчитана ровно на 12 участников.
4. Раздать студентам бланки производственного отчета и карточки с исходными данными.
5. Дать студентам 20-25 мин для выбора продукта для производства, поиска поставщиков и покупателей, расчета объемов поставок ресурсов и продаж продукта, оформления производственных отчетов.
6. Собрать производственные отчеты и карточки с исходными данными.
7. Определить фирмы, у которых производимый продукт не совпадает с продуктом, указанным в таблице (Поставщики и покупатели). Это грубая ошибка. Такие фирмы разоряются.
8. Определить покупателей продуктов разорившихся фирм из предыдущего пункта и их вторичных покупателей. Отметить, сколько баллов потеряла каждая такая фирма. Для фирм, обратившихся за помощью к правительству, установить, выполнило ли оно свои обязательства.
9. Проверить отчеты фирм, о которых не говорилось в двух предыдущих пунктах. Определить количество баллов, потерянных каждой такой фирмой.
10. Выставить баллы игрокам, подвести итоги игры.

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА «РЫНОК ТРУДА»**

### **Цели игры**

1. Усвоить понятия «ставка заработной платы», «трудовой доход», «равновесие работника», «предельный продукт труда», «равновесный объем труда», «спрос на труд», «предложение труда».
2. Научиться определять функцию индивидуального предложения труда работника на основе его функции полезности, заданной в табличной форме на множестве альтернатив «досуг – доход».
3. Научиться определять функцию спроса на труд предприятия на основе его производственной функции, представленной в табличной форме.
4. Приобрести элементарные навыки определения оптимальной численности работников предприятия и набора персонала.
5. Приобрести элементарные навыки поиска наилучшего места работы и определения оптимальной продолжительности рабочего дня.

