

Сценарий деловой игры «Кремниевая долина»

Цели и задачи деловой игры:

- познакомить участников с механизмом рыночной торговли, сформировать установку на активные самостоятельные действия в условиях рыночной экономики;
- развить предпринимательские способности учащихся, творческое нестандартное мышление, навыки коммуникации и кооперации.

Этапы и хронометраж игры

1. Участники формируют команды – «компании» по 4-7 человек (5 минут; регистрация команд возможна до начала)
2. Компания получает стартовый капитал - 2 000 рублей и *Свидетельство о регистрации* (5-10 минут)
3. Объяснение правил организаторами и ответы на вопросы (15-20 минут)
4. Ход игры (2-3 часа)

Что должны делать компании: Покупать *патентное сырье* и *основы* для патентов в *Магазине*, составлять патенты по правилам *Патентной палаты* и регистрировать их.

Стоимость патента либо вносится в безналичной форме на счет Компании без возможности его обналичивания и составляет игровой результат, либо обменивается в банке на наличные деньги.

5. Подведение итогов игры и награждение победителей (20 минут)

Результат игры = сумма номиналов патентов на счете компании – долги

Команда с наибольшей оставшейся суммой номиналов занимает первое место.

Если несколько команд имеют одинаковую сумму номиналов, то учитываются оставшиеся наличные деньги

Базовые сведения и термины

- Уровень патента определяется количеством элементов сырья, которые используются при составлении патента.
- Уровень патента при регистрации в Патентной палате не может превышать уровень науки, который указан в Свидетельстве о регистрации Компании.
- Сырье представляет собой элементы в виде прямоугольника с нарисованным «трубопроводом» на концах которого есть черные полуокружности.
- Основа представляет собой бланк, на котором выделены места для заполнения экспертом, а также расположена сетка для наклеивания сырья.

Объекты игры

- **«Банк»**

Компания может получить пять кредитов до 1000, 2000, 3000, 4000, 5000 рублей последовательно, по ставке 10%. Одновременно можно взять не более двух кредитов. Если кредит не погашен в течение игры, он вычитается из игрового результата с процентной ставкой 20% из игрового результата (сумма номиналов произведенных патентов).

Банк также принимает инвестиционные платежи от Компаний для повышения уровня науки и проставляет отметку в свидетельстве.

- **«Магазин»**

В течение игры в магазине можно приобрести патентное сырье (цена может изменяться в течение игры) и патентные основы, а также взять в аренду ножницы, клей, карандаши и ручки. Сырье продается с ограничением не более 100 единиц за один раз. В магазин нельзя вернуть за деньги излишки сырья или основ. Арендованные предметы должны быть возвращены в магазин, о чем должна быть проставлена соответствующая отметка на Свидетельстве. В случае невозврата стоимость предмета вычитается из игрового результата.

- **«Патентная палата»**

Зарегистрировать патент можно только в Патентной палате. Каждый патент составляется в строгом соответствии с правилами составления патентов. Каждый патент должен быть уникальным, т.е. неповторяющимся.

Для регистрации патента команда должна представить в службу готовый патент (т.е. сырье, наклеенное на основу) в двух экземплярах и оплатить экспертизу. Если эксперт не принял патент, стоимость экспертизы не возвращается. Уровень патента должен не превышать уровень науки Компании.

Эксперт регистрирует столько патентов, сколько игрок имел при себе, занимая очередь. «Доносить» патенты нельзя – для регистрации новых патентов необходимо вновь занять очередь. Если патент принят, на нем ставятся все необходимые обозначения и определяется его номинал.

Правила составления патентов

1. Сырье АККУРАТНО приклеивается к основе, строго в ячейки сетки.
2. Фигура может представлять одну или несколько «трубопроводов», которые могут начинаться и заканчиваться во «входах» основы, либо образовывать замкнутую фигуру внутри основы. Каждая линия должна быть непрерывной.
3. Узор должен быть симметричным относительно вертикальной оси (тип сырья и стыковочные окружности не учитываются – только линии)
4. Все элементы сырья стыкуются друг с другом и с входами с образованием полных окружностей в местах стыковок.
5. «Входы» основы задействовать не обязательно, «трубопровод» может проходить по ячейкам основы со «Входами» без их использования
6. Поворот фигуры на 90 и 180 градусов, а также простое смещение по вертикальной оси не дает нового патента

Приложение 1. Инструкция работнику патентной палаты

(Служащие находятся за столами, напротив каждого табличка с указанием уровней, которые он принимает. Также желательно поставить «цербера» патентной палаты, который бы организовывал очередь, то есть помогал бы вставлять посетителей в нужный уровень и упорядочивал, чтобы не было толпы, и чтобы не подносили дополнительные патенты)

1. Спрашиваем, какой уровень хотят показать
2. Если твой, берешь пошлину за экспертизу – 100 руб. (не зависит от количества патентов)
3. Считаешь наклеенные бумажки, если уровень твой, то дальше, если нет, отправляешь к другому служащему
4. Проверяешь, имеет ли право Компания выпускать патенты такого уровня (по кол-ву подписей в свидетельстве регистрации Компании). Если да, то дальше, если нет, то отправляем, деньги за экспертизу не возвращаются.
5. Проверяем правильность составления
6. Проверяем на совпадения
7. Если все в порядке, то:
 - a. Заполняем пустые поля патента (номер вида NN-ММ, ИНН, номинал)
 - b. Вычеркиваем этот патент из таблицы номиналов
 - c. Вписываем номер патента и его номинал в свидетельство ИНН, ставим подпись
 - d. Патент вывешиваем на стену, на втором экземпляре ставим штамп «Копия» и отдаем на руки
8. Зовем следующего из очереди.

Приложение 2. Свидетельство о регистрации

Свидетельство о регистрации

Название: _____ ИНН _____

Состав: 1. _____ 4. _____
 2. _____ 5. _____
 3. _____ 6. _____

Уровень науки																	
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	

Патенты на счету компании:

№пп	№ патента	Номинал патента	Подпись Банка	№пп	№ патента	Номинал патента	Подпись Банка	№пп	№ патента	Номинал патента	Подпись Банка
1				13				25			
2				14				26			
3				15				27			
4				16				28			
5				17				29			
6				18				30			
7				19				31			
8				20				32			
9				21				33			
10				22				34			
11				23				35			
12				24				36			

Кредитная история

№пп	Сумма кредита	Начисленные %%	Итого вернуть	Вернули	Остаток	Подпись банкира
1						
2						
3						
4						
5						

Отметка магазина:

**Арендованное имущество
возвращено!**

(подпись продавца магазина)

Место команды в общем зачете:

Количество зарегистрированных патентов

СУММА НОМИНАЛОВ

Штраф магазина

Невыплаченный кредит

Штраф полиции

ИТОГОВАЯ СУММА

Наличные средства

<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
---	---

Приложение 3. Основа для патента

Патент № _____
Уровень - Порядковый номер

Патент № _____
Уровень - Порядковый номер

ИНН Компании:

ИНН Компании:

Номинальная стоимость:

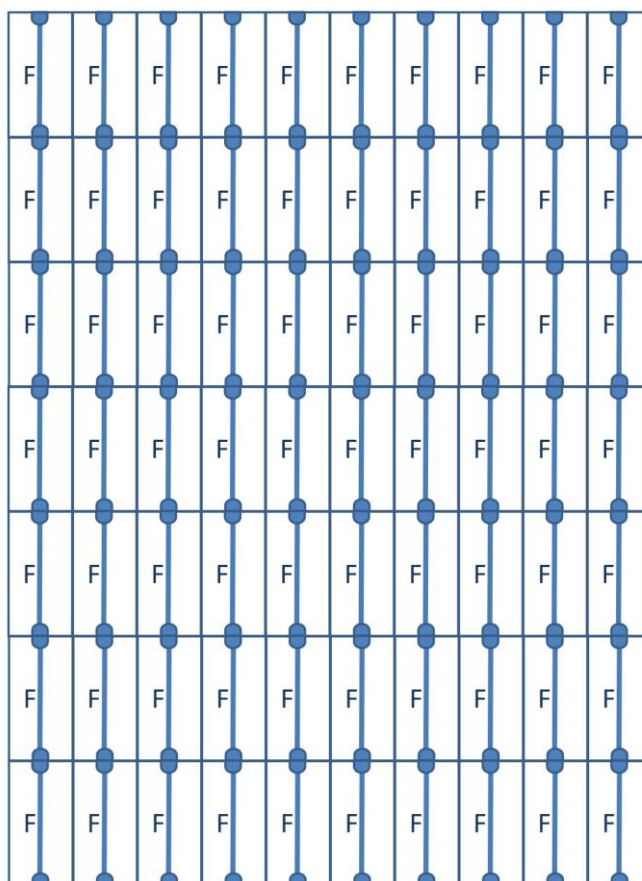
Номинальная стоимость:

Приложение 4. Таблица номиналов патентов

Таблица номиналов патентов															
ур.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15*
2	240	315	420	555	735	960	1 155	1 515	1 980	2 190	2 415	2 670	2 940	3 240	3 570
3	255	345	450	585	765	1 005	1 215	1 590	2 070	2 280	2 520	2 775	3 060	3 375	3 720
4	285	375	495	645	840	1 095	1 320	1 725	2 250	2 475	2 730	3 015	3 330	3 675	4 050
5	300	390	510	675	885	1 155	1 395	1 815	2 370	2 610	2 880	3 180	3 510	3 870	4 260
6	315	420	555	735	960	1 260	1 515	1 980	2 580	2 700	2 850	3 000	3 030	3 060	3 150
7	345	450	585	765	1 005	1 320	1 590	2 070	2 700	2 970	3 000	3 150	3 300	3 450	3 480
8	360	480	900	825	1 080	1 800	2 160	2 820	2 850	2 880	2 940	3 000	3 300	3 300	3 450
9	375	495	645	840	1 095	1 425	1 710	2 235	2 910	3 210	3 540	3 900	4 290	4 725	5 205
10	390	510	675	885	1 155	1 200	1 440	1 875	2 100	2 700	2 970	3 270	3 600	3 900	4 050
11	420	555	735	960	1 260	1 650	1 980	2 580	3 360	3 705	3 900	4 050	4 200	4 200	4 200
12	435	570	750	975	1 275	1 665	2 010	2 625	3 420	3 765	4 155	4 200	4 350	4 500	4 800
13	450	585	765	1 005	1 320	1 725	2 070	2 700	3 510	3 870	4 260	4 695	5 175	5 700	3 000
14	480	630	825	1 080	1 410	1 845	2 220	2 895	3 765	3 900	3 930	4 050	4 080	4 170	4 500
15	495	645	840	1 095	1 425	1 860	2 235	2 910	3 795	4 185	4 605	5 070	5 580	6 150	6 765
16	510	675	2 100	1 155	1 515	1 980	2 385	3 105	4 050	4 455	4 905	5 070	5 100	5 550	5 580
17	540	705	930	1 215	1 590	2 070	2 490	3 240	4 215	4 650	5 115	5 640	5 700	5 730	5 760
18	555	735	960	1 260	1 650	2 145	2 580	3 360	4 380	4 830	5 325	5 865	6 465	7 125	7 845

* после 15 уровня вознаграждение за патент не изменяется

Приложение 5. Сырье для патентов



Приложение 6. Деньги

<p>10 «Кремниевая долина» ДЕЛОВАЯ ИГРА 10</p>	<p>10 «Кремниевая долина» ДЕЛОВАЯ ИГРА 10</p>
<p>10 «Кремниевая долина» ДЕЛОВАЯ ИГРА 10</p>	<p>10 «Кремниевая долина» ДЕЛОВАЯ ИГРА 10</p>

Приложение 7. Аукционный чек

Аукционный чек, сумма 1000										Аукционный чек, сумма 1000									
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Аукционный чек, сумма 1000										Аукционный чек, сумма 1000									
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Приложение 8. Лоты аукциона

1. Ножницы на игру без арендной платы
2. Клей на игру без арендной платы
3. Набор основ для патента (3 штуки)
4. Беспроцентный кредит
5. Сырье А, В, С – по 10 штук
6. Сырье D,E,F – по 10 штук
7. Право пройти в банк без очереди
8. Право пройти без очереди в патентную палату
9. Право пройти без очереди в магазин
10. Одна бесплатная консультация по игре у организаторов

<p>Данный документ позволяет получить в магазине ножницы (1 шт) без выплаты арендной платы. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет получить в магазине клей (1 шт) без выплаты арендной платы. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет получить в магазине основы для патента (3 шт) без уплаты их стоимости (бесплатно). Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет получить в банке беспроцентный кредит (1 шт, распространяется на любой кредит из 5 возможных). Правило не распространяется на кредиты, которые не успели погасить в течение игры (штрафной процент начисляется) Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет получить в магазине сырье типа А, В, С (по 10 шт каждого) без выплаты его стоимости. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>

<p>Данный документ позволяет получить в магазине сырье типа D,E,F (по 10 шт каждого) без выплаты его стоимости. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет пройти предъявителю без очереди в банк. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет пройти предъявителю без очереди в патентную палату. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет пройти предъявителю без очереди в магазин. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>
<p>Данный документ позволяет получить одну бесплатную консультацию по любым вопросам по игре. Документ уничтожается после использования.</p> <p style="text-align: right;">Организаторы</p>

Приложение 9. Прайс-лист магазина

<p>«Магазин»</p> <p>Стоимость патентной основы – 50 руб.</p> <p>Стоимость сырья – 5 руб. за 1 единицу</p> <p>Ножницы в аренду на игру – 100 руб</p> <p>Клей в аренду на игру – 100 руб</p> <p>Ручка в аренду на игру – 50 руб</p> <p style="text-align: center;"><i>Не забывайте вернуть все арендованные предметы к концу игры! Штраф за невозврат – двойная стоимость аренды.</i></p>
--

Приложение 10. Реестр аренды в магазине

Реестр аренды в магазине

№ пп	Что взяли	ИНН Компании	Вернули?
1.	Ножн / клей / ручку		
2.	Ножн / клей / ручку		
3.	Ножн / клей / ручку		



