

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра экономической теории
и национальной экономики

**Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием
настольной компоненты**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 412 группы
Направления 38.03.01 «Экономика»
профиля «Экономика предприятий и организаций»
экономического факультета
Овчинниковой Ксении Владимировны

Научный руководитель

к.э.н., доцент _____ Е.В. Огурцова

Зав. кафедрой,

к.э.н., доцент _____ Е.В. Огурцова

Введение. В современном обществе, в условиях кадрового голода и необходимости оптимизации трудовых процессов, организационная культура играет очень важную роль. Новые сотрудники при выборе места работы все чаще обращают внимание на климат в коллективе, а также это влияет на то, насколько долго сотрудник останется на месте работы.

Организационная культура — это система ценностей, убеждений, норм поведения и традиций, разделяемых сотрудниками компании и влияющих на их взаимодействие друг с другом и с внешней средой.

Если на предприятии наблюдается низкий уровень организационной культуры, это может привести к следующим негативным последствиям:

- снижение производительности труда;
- высокая текучесть кадров;
- падение показателей предприятия;
- снижение качества трудовых ресурсов;
- необходимость дополнительной мотивации сотрудников.

Для развития организационной культуры используются методы, которые предполагают прямое и косвенное воздействие, обучение персонала и использование обратной связи.

Одним из наиболее оптимальных методов являются командные игры. Командные игры — это не просто тимбилдинг, а практический инструмент для установки новых норм поведения. Они помогают добиться сплочения коллектива через игровой процесс, что дает максимальную вовлеченность участников в процесс.

Проект «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» направлен на повышение трудоспособности коллектива за счет совместного выполнения игровых задач, составленных на основе уникальной психологической методики, что можно сделать как в офлайн, так и в онлайн формате.

Настольная игра «Ордер» - формализованная игровая модель, предназначенная для воспроизведения типовых бизнес-ситуаций и

взаимодействий между участниками. Настольный формат поможет достичь максимальной вовлеченности участников в процесс, а ведущий тренер проанализирует слабые места коллектива и подберет индивидуальный подход к каждому клиенту.

Развитие мобильных технологий открывает новые возможности для реализации проекта. Онлайн версия игры будет доступна как с консультациями тренера, так и в формате самостоятельного прохождения заданий. Для этого будет создан игровой сайт, где будет сохраняться прогресс участников. Мобильная версия позволит объединить команды, участники которых находятся на расстоянии, а также развивать взаимоотношения в коллективе быстро и доступно.

Таким образом, разработка и внедрение настольной игры и сайта «Ордер», предназначенных для улучшения корпоративной культуры, представляет собой актуальный и перспективный подход к решению проблем. Таким образом, разработка и исследование эффективности игры и сайта «Ордер» является актуальной и важной задачей, решение которой может иметь значительный социальный и экономический эффект.

Цель работы - разработка проекта создания движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты, предназначенного для повышения вовлеченности работников в производственный процесс и улучшения корпоративной культуры. В рамках работы реализованы следующие задачи:

- определена роль развития организационной культуры предприятия в современной экономике;
- выявлена возможность использования командных игр в развитии организационной культуры предприятия;
- проанализирована структура рынка бизнес-игр в российской экономике;

— рассчитаны основные экономические показатели проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты»;

— разработана бизнес-модель проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты»;

— выявлены и оценены риски реализации проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты»;

— определены перспективы развития проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты».

Реализация данного проекта позволяет внедрить новые методы решения проблемы повышения производительности труда, эффективности функционирования организации, улучшения организационной культуры предприятий.

Глава 1.1.1 Необходимость развития организационной культуры предприятия в современной экономике. Организационная культура — это система ценностей, убеждений, норм поведения и традиций, разделяемых сотрудниками компании и влияющих на их взаимодействие друг с другом и с внешней средой. Это своего рода «корпоративная ДНК», определяющая характер и идентичность предприятия.

Организационная культура создаёт благоприятный климат для трудовой деятельности, что способствует повышению эффективности труда отдельных работников и предприятия в целом, например:

- Сокращение срока трудовой адаптации — культура ускоряет процесс освоения работниками новой трудовой ситуации, ускоряет приобретение навыков и приёмов труда;
- Влияние на удовлетворённость работника трудом — социально-психологический производственный климат формируется из отношений в

рабочих коллективах, взаимоотношений с руководителями, проявлений культуры (традиций, ритуалов, системы ценностей);

- Формирование «правильной» мотивации работников — дифференцированное использование методов материального и нематериального стимулирования: поощрение лучших работников, проведение конкурсов, расширение социального пакета.

Влияние организационной культуры на производительность труда реализуется не через прямые причинно-следственные связи, а через сложную систему опосредующих переменных, которые образуют замкнутый контур взаимного усиления.

Организационная культура влияет на формирование трудовых ресурсов предприятия через систему ценностных установок, норм и правил, существующих в организации. Это влияет на поведение сотрудников, их отношение к труду, обучение и развитие персонала.

На основе проведенного исследования можно сделать вывод о том, что предприятиям необходимо совершенствовать свою корпоративную культуру для успешного развития и высокой производительности труда. Выявленные ценности организационной культуры способны поддерживать благоприятный психологический климат в организации, усилить вовлеченность работников в производственные процессы, их мотивированность и заинтересованность в повышении эффективности деятельности, что обуславливает необходимость их внедрения в рабочий коллектив. Влияние корпоративных ценностей распространяется как на привлекательность компаний на рынке труда, так и на имидж организации в целом.

1.2 Использование командных игр в развитии организационной культуры предприятия. Формирование и развитие организационной культуры предполагают целенаправленное воздействие на ценности и поведение сотрудников с целью изменения их поведения в нужном для организации направлении.

Командные игры — это не просто тимбилдинг, а практический инструмент для установки новых норм поведения.

Таким образом, командные игры становятся безопасным полигоном для отработки тех моделей поведения, которые компания хочет видеть нормой.

Универсальный подход к выбору командных упражнений неэффективен — каждый коллектив имеет уникальный профиль, требующий персонализированной стратегии. Аналитический подход к выбору и адаптации игр существенно повышает их результативность и снижает риски негативной реакции участников.

При выборе игры важно учитывать цели мероприятия, состав команды, доступные ресурсы и условия проведения. После игры необходимо обсуждение полученного опыта для закрепления результатов. Важно анализировать результаты проведенной игры и оценивать выявленные проблемы.

Наибольший показатель доли компаний, проводящих тимбилдинг, был зафиксирован в 2024 году и превысил 80%. Активное распространение командных игр среди организаций началось с 2020 года (начало пандемии), когда массовый переход на удаленную работу дал ход развитию тимбилдинга, особенно в онлайн-формате. Данные показывают, что тимбилдинг прочно вошел в корпоративную культуру, превратившись в регулярную практику для российского бизнеса.

На основе теоретического исследования, можно сделать вывод о том, что организационная культура – один из ключевых факторов, влияющих на производительность сотрудников компании. Высокий уровень корпоративной культуры делает предприятие более привлекательным для будущих кадров. В ходе исследования методов развития организационной культуры, выявлено, что одним из более эффективных методов являются командные игры. Данный способ позволяет наладить взаимоотношения в коллективе путем решения задач в игровой форме, за счет чего достигается

максимальная вовлеченность участников. При правильном подходе можно достичь максимального результата за небольшой срок.

Таким образом, создание проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» поможет решить данную актуальную проблему.

Глава 2. 2.1 Рынок бизнес-игр в российской экономике. В данный момент в России активно развивается тренд на корпоративное обучение — это крупный и растущий рынок, движимый дефицитом кадров и технологической трансформацией. А деловые игры и симуляции, благодаря тренду на геймификацию и практикоориентированность, занимают на нем прочное место.

Актуальность разработки игры «Ордер» обусловлена возможностью применения игры как самостоятельного продукта в сфере бизнес-образования, корпоративного обучения и предпринимательской подготовки, а также как инструмента снижения издержек, связанных с ошибками управленческих решений в реальной деятельности. Система представляет собой настольную бизнес-игру с онлайн-реализацией.

Настольная игра «Ордер» - формализованная игровая модель, предназначенная для воспроизведения типовых бизнес-ситуаций и взаимодействий между участниками.

Проблемы потребителя, которые решает проект:

- Отсутствие мало рискованного инструмента для тестирования управленческих решений;
- Высокая стоимость ошибок при принятии решений в реальной деятельности;
- Недостаток практических и наглядных методов анализа бизнес-процессов;
- Сложность воспроизведения и сравнения управленческих сценариев;

- Потребность в автономном решении без цифровых и организационных затрат.

2.2 Бизнес-модель и экономические показатели проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты». Для реализации проекта будет использоваться бизнес-модель B2B, ориентированная на средние и крупные предприятия. Реализация планируется преимущественно через цифровые каналы продаж. Каналы сбыта продукции: собственный сайт, социальные сети и тематические интернет площадки («НЕИГРЫ», «MACads»).

Целевая аудитория проекта делится на 3 сегмента:

1. Предприниматели и владельцы бизнеса: безрисковое тестирование решений и стратегий, снижение рисков;
2. Корпоративные команды и управленческий персонал: моделирование процессов, улучшение командного взаимодействия;
3. Образовательные организации и центры подготовки: практико-ориентированное обучение управленческим навыкам.

Согласно планам продаж, рассчитана выручка и прибыль проекта за первый год, представленная в таблице 1.

Таблица 1 – выручка и прибыль проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты»

Период	Настольная игра «Ордер»		Сайт «Ордер»		Общий итог Прибыль, руб.
	Выручка, руб.	Прибыль, руб.	Выручка, руб.	Прибыль, руб.	
1 квартал	735000	-90000	1200000	-69000	-159000
2 квартал	735000	-90000	1304000	35000	-55000
3 квартал	1020000	195000	1490000	221000	416000

4 квартал	1305000	480000	1720000	451000	931000
Итого:	3795000	495000	5714000	638000	1133000

На основе подсчитанных затрат и планируемых выручки и прибыли можно рассчитать экономические показатели проекта:

Для наглядности результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Экономические показатели проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты»

Показатель	Настольная игра «Ордер»	Сайт «Ордер»
Срок окупаемости (PP), мес.	6,7	11,3
Рентабельность инвестиций (ROI), %	78,1	62,2
Рентабельность продаж (ROS), %	13,1	11,16
Точка безубыточности (BEP), в ден. ед.	275000	423000

2.3 Риски и перспективы развития проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты». Проект «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» обладает значительным потенциалом успеха, однако требует активной работы по укреплению слабых сторон и использованию возможностей для минимизации угроз.

Основные риски проекта по группам:

1. Производственные риски.

1.1. Использование материалов и комплектующих, не соответствующих установленным требованиям по качеству, износостойкости и внешнему виду (игровые элементы, полиграфическая продукция, упаковка).

1.2. Нарушения сроков поставки, а также увеличения стоимости логистических услуг, что может привести к росту себестоимости продукции и срыву плановых сроков производства.

2. Финансово-экономические риски.

2.1. Реализация проекта осуществляется в условиях воздействия внешнеэкономических факторов и изменения рыночной конъюнктуры, что может повлечь за собой снижение платёжеспособного спроса на продукцию.

2.2. Уменьшение объёмов продаж, снижение выручки и ухудшению финансовых показателей проекта.

3. Рыночные риски.

3.1. Неверный охват аудитории: Бизнес-игры часто путают с развлечением. Риск, что HR-ы заплатят за «серьезный тренинг», а получат «несерьезную игру» (или наоборот). Разочарование в ценности.

3.2. Конкуренция: Много бесплатных игр («Монополия», «Карьерный конструктор») и дешевых онлайн-симуляторов. Сложно доказать уникальность психологической механики.

3.3. Низкая вовлеченность онлайн: в командной онлайн-игре участники отвлекаются на мессенджеры.

4. Операционные риски (онлайн-сайт).

4.1. Технические сбои: Зависание лобби, потеря хода при разрыве соединения, проблемы с видео-чатом во время живой дискуссии с тренером. Это убивает иммерсию за секунду.

4.2. Риск возникновения проблем с синхронизацией данных, переход участников между веб-версией и мобильной может повлечь потерю промежуточных результатов игровой сессии.

5. Юридические риски

5.1. Возможность столкновения с авторскими правами конкурентных игр.

5.2. Необходимость договоров на проведение офлайн мероприятий.

Заключение. Разработка проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» представляет собой инновационный подход к повышению корпоративной культуры, позволяющий разобрать слабые места коллектива за счет новейшей психологической методики. Продукт сочетает в себе доступность, интерактивность и индивидуализированный подход, что делает его эффективным инструментом укрепления взаимоотношений в коллективе. Настольная игра, поможет достичь максимальной вовлеченности участников и добиться высокой эффективности, а игровой сайт сделает продукт доступным для команд, находящихся на расстоянии.

Анализ структуры рынка бизнес-игр в российской экономике показал, что данный сегмент демонстрирует устойчивый рост. На фоне растущего спроса в сфере корпоративного образования и отсутствия на рынке продукции с аналогичной игровой механикой, проект «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» сможет закрепиться на рынке. Это открывает широкие возможности для внедрения новых, качественных и ориентированных на пользователя решений, таких как настольная игра и сайт «Ордер».

В результате анализа проблемы потребления и портрета целевой аудитории было установлено, что основными пользователями сайта «Ордер», а также настольной игры являются предприниматели и владельцы бизнеса, корпоративные команды и управленческий персонал, образовательные организации и центры подготовки.

В ходе конкурентного анализа выявлены главные преимущества проекта – это возможность повысить трудоспособность коллектива за счет совместного выполнения игровых задач, составленных на основе уникальной психологической методики, что можно сделать как в офлайн, так и в онлайн формате.

При проведении SWOT – анализа выявлено, что проект «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной

компоненты» имеет большой потенциал, так как имеет достаточно сильных сторон. При соблюдении мер по минимизации негативных последствий слабых сторон, проект сможет успешно закрепиться на рынке.

Определены главные риски проекта, к ним относятся производственные, финансово-экономические, рыночные риски, операционные и юридические риски.

Так же был разработан план развития проекта как на краткосрочный, так и на долгосрочный период. В данном плане отражены этапы, на каждом из которых будут решаться поставленные задачи, реализация которых ускорит закрепление продуктов на рынке и расширит охват потребителей.

В рамках реализации стартап-проекта «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» была разработана финансовая модель, подтверждающая реалистичность и экономическую обоснованность идеи.

Таким образом, стартап-проект «Создание движка игрового сайта для командных игр с использованием настольной компоненты» представляет собой не только инновационную, но и экономически обоснованную инициативу. Быстрый срок окупаемости и хорошие показатели рентабельности свидетельствуют о том, что проект имеет потенциал и может плотно занять свою нишу на рынке, при этом есть тенденция для устойчивого развития. Полученные результаты подтверждают высокую потребность в таких продуктах на российском рынке, а также целесообразность дальнейшей разработки и реализации данного проекта. Его реализация способна снизить издержки, возникающие в ходе неудовлетворенности сотрудников своими рабочими местами из-за проблем коммуникации в коллективе.