

Департамент образования Ярославской области
ГОУ СПО ЯО Угличский механико-технологический техникум



Бинарное занятие по МДК 01.01
«Практические основы бухгалтерского учета
имущества организации» и дисциплине
«Информационные технологии в
профессиональной деятельности» в форме
деловой игры
«Поставщики и покупатели»

Цели игры



1. Усвоить понятие «поставщик», «покупатель», «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.

Глоссарий



Поставщик

Покупатель

Ресурс

Норма затрат ресурса

Оптимальный выпуск

Правила игры



1. Каждый студент представляет фирму, 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.

Правила игры



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.

Правила игры



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.
6. Если фирма обратится к государству необоснованно, т. е. могла бы обойтись без его помощи, она разорится.

Правила игры



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.
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.

Правила игры



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).

Порядок выполнения работы:



1. Изучить правила игры
2. Повторить понятия и теоретические положения, необходимые для проведения игры.
3. Выбрать продукт для производства, поиска поставщиков и покупателей, расчета объемов поставок ресурсов и продаж продукта
4. Составить производственный отчет.

Порядок выполнения работы:



5. Составить бухгалтерские проводки по закупке ресурса у поставщика, затратам на производство и реализации продукта покупателю.

6. Оформить полученные результаты (таблицы, диаграммы, выводы) с использованием программ

Microsoft Office

7. Отправить полученные результаты по электронной почте

Критерии оценивания работы:

№	Этап работы	Результат работы	баллы
1	Выбор производимого продукта	Наиболее выгодный выбор продукта	1
2	Выбор фирмы поставщика ресурса	Выбор наиболее благонадёжного поставщика	1
3	Выбор фирмы покупателя произведенного продукта	Выбор наиболее выгодного покупателя	1
4	Составление бухгалтерских проводок по закупке ресурса у поставщика, затратам на производство и реализации продукта покупателю	Правильность, корректность и точность составленных проводок	1
5	Оформление результатов с использованием программ Microsoft Office и их отправка по электронной почте	Грамотность, аккуратность, полнота сведений и обоснованность выбора. Владение информационными технологиями.	1
ИТОГО			5