

# **Положение**

## **по III Всероссийскому конкурсу «ИГРОМАНИЯ»**

**11 марта 2021 г.**

### **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА**

**ЦЕЛЬЮ КОНКУРСА** является выявление одаренной молодежи, отличающейся глубокими знаниями и способностями по их применению в области экономики и менеджмента.

#### **ЗАДАЧИ КОНКУРСА:**

- ❖ стимулирование интереса у студентов к получению новых знаний в области экономики и менеджмента;
- ❖ предоставить студентам возможность самореализации в интеллектуальной соревновательной деятельности;
- ❖ выявление лучшей студенческой команды по номинациям в предметных областях.

### **УЧАСТНИКИ КОНКУРСА**

Для участия в Конкурсе приглашаются студенты, обучающиеся по направлениям подготовки бакалавриата и магистратуры «Экономика», «Менеджмент» и «Связи с общественностью», а также обучающиеся в средних профессиональных образовательных учреждениях по направлениям «Экономика» и «Менеджмент».

### **НАЗВАНИЯ ИГР**

Студенты должны принять участие в следующих играх:

- ❖ Игра «Город профессий будущего»
- ❖ Игра «Find your customer»
- ❖ Игра «Загадка Эйнштейна»
- ❖ Интеллектуально-развлекательная игра «**PetroQUIZ: economix**»
- ❖ Игра «Вирусологи: сиквел»

### **АННОТАЦИЯ ИГР**

#### **ИГРА «ГОРОД ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО «ЭКОНОМИКА 4.0»**

«Город профессий будущего «Экономика 4.0» - это интерактивная on-line игра для молодежи с использованием цифровой платформы, где они смогут познакомиться с профессиями будущего, узнают базовые необходимые hard и soft-навыки для овладения данных профессий, а также попробуют себя в качестве профессионалов будущего.

В ходе интерактивной игры участникам предстоит узнать о новых профессиях в области экономики, менеджмента, рекламы и связи с общественностью, таких как, тайм-менеджер, форсайтер, менеджер краудфандинговых платформ, копирайтер, дизайнерсторис, экономист цифровых технологий и многих других, индивидуально выполняя профессиональные задания на игровом поле в режиме реального времени, а также просматривая обучающие ролики о будущих профессиях.

В течение двух часов участникам необходимо освоить треки по профессиям будущего в трех областях «Экономика», «Менеджмент» и «PR». По результатам пройденных трех карьерных участникам должен быть присвоен статус Мэра города.

Вид: индивидуальная

Платформа проведения: Zoom – видео и аудио подключение

Ссылка на подключение:

<https://ams.rusoil.net/oau/meet?%2B3ao17ff2JN0pBCs6whaFk4VDSyD7onA&stud>

### **ИГРА «FIND YOUR CUSTOMER»**

В деловой игре «Find your customer» у участников будет возможность получить навыки первых продаж, маркетингового планирования и анализа запроса целевой аудитории.

Цель игры — получить максимальную прибыль с продаж, учитывая все запросы целевой аудитории и конкуренцию на рынке.

В деловой игре есть заказчики, которые будут оценивать работы участников и совершать покупки, учитывая соответствие заявленным требованиям.

Командой победителем становится команда, сумевшая заработать максимальную сумму после выполнения всех работ.

Платформа проведения: Discord – видео и аудио подключение

Ссылка на подключение: <https://discord.gg/u4JaG99Ghf>

### **ИГРА «ЗАГАДКА ЭЙНШТЕЙНА»**

В деловой игре участникам предстоит решить интеллектуальную задачу.

Цель игры - структурировать информацию и ответить на поставленные вопросы. Игра потребует от участников полной включенности в работу, высокого уровня организованности совместной деятельности.

В рамках деловой игры проявляются навыки командного взаимодействия, деловых коммуникаций, систематического мышления, лидерские качества участников, а также способности удерживать в памяти большое количество фактов.

Платформа проведения: Zoom – видео и аудио подключение

Ссылка на подключение для участников

<https://ams.rusoil.net/oau/meet?%2B3ao17ff2JN0pBCs6whaFk4VDSyD7onA&stud>

### **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА «RETROQUIZ: ECONOMIX»**

PetroQUIZ – командная интеллектуально-развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки.

Игра состоит из 4 раундов разноформатных вопросов, объединенных экономической тематикой. Содержание заданий каждого раунда и его хронометраж будут озвучиваться непосредственно перед раундом.

Количественный состав команд: 5 человек.

До начала игры каждая команда выбирает форму и способ коммуникации – игра с одного ПК, войсчат (дискорд, ватсап, скайп и т.п.)

Командой победителем становится команда, заработавшая максимальную сумму баллов по итогам всех раундов.

Цель игры - Развитие инновационно-коммуникативных компетенций обучающихся и популяризация интеллектуально обогащённого досуга.

Платформа проведения: Zoom – видео и аудио подключение

Ссылка на подключение для участников

<https://ams.rusoil.net/oau/meet?%2B3ao17ff2JN0pBCs6whaFk4VDSyD7onA&stud>

## **ИГРА «ВИРУСОЛОГИ: СИКВЕЛ»**

«Владение своим мышлением — это грамотность XXI века».

Сознательное переключение между используемыми протоколами мышления позволяет расширить границы, увидеть целостную картину, понять как можно декомпозировать стоящие перед нами проблемы и задачи, учит творческому и осознанному подходу к мышлению.

Вирусологи - первая онлайн игра Лаборатории игропрактики УГНТУ про развитие мышления с помощью так называемых «протоколов мышления». Игрокам в командах предстоит стать командной «биохакеров» и помочь в спасение мира от угрозы распространения вируса. «Вирусологи: сиквел» это продолжение масштабной игры «Вирусологи». На этот раз команде профессора Захара предстоит столкнуться с новыми сложностями и последствиями вируса. Сможете ли Вы вновь спасти мир?

Цель игры – освоение различных протоколов мышления

Платформа проведения: Zoom – видео и аудио подключение

Ссылка на подключение для участников

<https://ams.rusoil.net/oau/meet/%2B3ao17ff2JN0pBCs6whaFk4VDSyD7onA&stud>

## **ПРАВИЛА УЧАСТИЯ**

Студентам одной учебной группы необходимо сформировать команду из **четырёх** человек. По итогам участия во всех играх команда набирает баллы и абсолютным победителем в Конкурсе признается та команда, которая набрала максимальное количество баллов.

## **ПРОГРАММА КОНКУРСА**

- ❖ Регистрация участников Конкурса (подача заявок на участие) – до **08.03.2021** г.
- ❖ Проведение Игр – **11.03.2021** г.
- ❖ Подведение итогов – **12.03.2021** г.

## **ПРОВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И ПОРЯДОК НАГРАЖДЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА**

Участники Конкурса, победившие в различных играх и набравшие наибольшее количество баллов, станут абсолютными победителями и победителями в отдельных играх, будут награждены дипломами и ценными подарками. Всем участникам Конкурса будут вручены сертификаты участников. Результаты Конкурса будут опубликованы на сайте ИНБ, социальных сетях ИНБ, УВШЭУ и Лаборатории игропрактики.

## **ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ**

Заявки на участие в Конкурсе должны быть представлены в электронном виде в срок до **08 марта 2021** года, используя qr-код.



Координатор конкурса: руководитель школы научного развития и СНО, к.э.н. Халикова Эльвира Анваровна.  
Контактный телефон: 8-917-780-54-57, 8(3472)43-16-13.

**ЗАЯВКА**  
**на участие студентов**  
**во III Всероссийском конкурсе**  
**«ИГРОМАНИЯ»**

Город:

Учебное заведение:

Полное и сокращенное название:

Юридический адрес:

Фактический адрес:

Руководитель участника:

Лидер команды - ФИО	
Факультет	
Курс	
Группа	
e-mail	
Сотовый телефон	
Участник 2 - ФИО	
Факультет	
Курс	
Группа	
Участник 3 - ФИО	
Факультет	
Курс	
Группа	
Участник 4 - ФИО	
Факультет	
Курс	
Группа	

**Рабочая программа**  
**III Всероссийского конкурса «ИГРОМАНИЯ»**  
**11 марта 2021 г.**

Время проведения	Название мероприятия	Модератор
<b>11 марта 2021 г.</b>		
10.00 – 10.15	Торжественное открытие	
10.15 – 12.00	Игра «Город профессий будущего «Экономика 4.0»	Доцент кафедры КФУ Халикова Э.А.
12.15 – 13.50	Игра «Загадка Эйнштейна»	Преподаватель кафедры УВШЭУ Сиргалина Г.Т.
13.50 – 14.35	Обеденный перерыв	
14.35 – 16.00	Игра «Вирусологи: сиквел»	Руководитель лаборатории игропрактики, Преподаватель кафедры УВШЭУ Быль Е.А.
16.10 – 18.00	Игра «Find your customer»	Руководитель образовательной программы «Капитаны» в Республике Башкортостан Кукачев Н.С.
19.00 – 20.00	Интеллектуально-развлекательная игра «PetroQUIZ: economix»	Доцент кафедры КФУ Рогачева А.М.
<b>12 марта 2021 г.</b>		
11.00 – 12.00 ауд. 3-317	Награждение победителей	