

# Игра в большой бизнес

## БИЗНЕС-ОБРАЗОВАНИЕ | ПОДВЕДЕНЫ ИТОГИ МЕЖДУНАРОДНОГО СОРЕВНОВАНИЯ GLOBAL MANAGEMENT GAME 2009. В ЛИДЕРАХ — ТРИ УКРАИНСКИЕ КОМАНДЫ

Марина МОИСЕЕВА  
m\_moiseyeva@delo.ua

«Была возможность поиграть в крупный и при этом честный бизнес. Без лоббирования интересов, откатов и налогового давления», — делится впечатлениями участник соревнования в области стратегического менеджмента и международного бизнеса Global Management Game 2009 Дмитрий Утев, гендиректор компании «Майорал» (детская одежда). Он входил в состав команды Dominator, занявшей 4-е место среди 50 команд в общем зачете и первое — по стоимости акций. Тарас Шиманский, собственник консалтинговой компании Professional Sales и лидер этой команды, отметил, что в процессе игры теория «встретилась» с практикой. «В условиях игры столкнулся с необходимостью управлять финансовыми показателями, которые

мне были не совсем понятны. Пришлось обратиться к теории и разбираться, из чего они состоят и что на них влияет», — говорит бизнесмен.

### Достижения украинцев

Результаты бизнес-школы МИМ-Киев таковы: четыре команды слушателей вышли на первые места в своих подгруппах, три из них стали лидерами Global Management Game 2009, опередив команды из ведущих бизнес-школ США, Японии, Китая и других стран.

Команда Watcher заняла первое место в общем зачете (президент команды — Андрей Губинский, менеджер по развитию дистрибуционной компании ASBIS-Ukraine). Команда Kairos (президент — Алексей Филоненко, директор представительства IT-компании FOSS) стала второй с лучшим показателем добавленной экономической стоимости (разница

между чистой операционной прибылью за вычетом налогов и стоимостью использованного для ее получения собственного капитала компании).

Оценивались компании по совокупности показателей: финансовый результат, оценка стратегического плана и его выполнения набсоветом (в его состав входят представители реального бизнеса), а маркетинговый план защищался перед реальными маркетологами.

С набсоветом компании встречались после каждого виртуального года. Команды должны были презентовать стратегический план, свои достижения и обеспечить достойный доход акционерам. «Набсоветы также дают рекомендации. Мнения собственников и директоров виртуальной компании не всегда совпадают, что приводит к довольно острым дискуссиям», — пояс-

### ЛИДЕРЫ ИНДИВИДУАЛЬНОГО РЕЙТИНГА GLOBAL MANAGEMENT GAME 2009\*

Валентин Хохлов  
Максим Дубосарский  
Андрей Губинский  
Владимир Павлов  
Алексей Филоненко  
Георгий Романов  
Тарас Шиманский  
Анна Бачинская  
Анна Родненкова  
Татьяна Пилипчук  
Андрей Билинский  
Олег Прикладовский

\*Среди слушателей вечерних программ MBA МИМ-Киев



Награждение победителей менеджмент-гейма в отеле Intercontinental Kyiv

няет Валентина Демьяненко, директор Центра инновационных технологий обучения МИМ-Киев.

### Сила взаимодействия

Правда, не все участники игры довольны результатами. Например, Георгий Романов, генеральный директор компании «ВенБест» (системы безопасности), который в виртуальной компании Dominator отвечал за финансы, считает систему оценивания команд слишком субъективной. Кроме того, он уверен, что в этой симуляции кое-что не соответствует реальным условиям ведения бизнеса. «Очень жаль, что не дали спекулировать валютой. За это наказывали», — сетует Георгий Романов. Тогда как управление валютными рисками очень помогло компании, которой он управляет в реальной жизни, минимизировать последствия резкой

девальвации гривни в 2008 году. По словам Валентины Демьяненко, ограничения в симуляции касаются объемов валюты. «Если компании хеджируют риски и не отвлекаются от основной (производственной) деятельности, то получают одобрение набсоветов. Субъективизм в оценке привнесен сознательно: директора виртуальных компаний так же, как и в реальном бизнесе, должны уметь находить консенсус с собственниками», — уточняет она.

Во время стажировки за рубежом и непосредственно в процессе менеджмент-гейма членам команд довелось плотно общаться. Нужно было выработать стратегию компании, на каждом шаге анализировать ошибки и оперативно на них реагировать, подготовиться к общению с теми, кто отвечает за 2/3 оценки команды, — соб-

ственными и группой маркетологов.

По мере развития игры образовался своеобразный пул топ-менеджеров, которые играли в разных командах, в разных мирах (подгруппах) и между собой не конкурировали. «Мы обсуждали ситуации, стратегии», — вспоминает Валентин Хохлов, ведущий менеджер корпоративного департамента американской компании GlobiLogic (в игре курировал финансы). «Потом идеи нужно было донести до других членов команды. И желательно так, чтобы они не воспринимались как навязанные со стороны», — продолжает Тарас Шиманский. Возможно, именно такое взаимодействие позволило командам наиболее эффективно использовать свой опыт и накопленные за время учебы в бизнес-школе знания в международном соревновании.

► **Global Management Game** — это учебный курс по стратегическому менеджменту и международному бизнесу для участников программ MBA. Это компьютерная бизнес-симуляция, в которой участники управляют производственной компанией (с определенными показателями и историей) в смоделированной конкурентной среде. Management Game появилась в 1957 году в университете Carnegie Mellon (Питтсбург, США). Разработчик современной версии — профессор Дэвид Л. Ламонт, директор Центра интерактивных симуляций бизнес-школы (Tepper School of Business) этого университета. С появлением Интернета Global Management Game стала международной.

Из участников формируются команды по 4-6 человек, которые в течение трех виртуальных лет (12 игровых циклов — кварталов) соревнуются в искусстве управления и бизнес-коммуникаций. Один из членов команды избирается президентом, остальные — вице-президентами по направлениям. В конце каждого квартала менеджеры получают квартальные отчеты и на их основе принимают новые решения. Развитие ситуации на рынках моделируется компьютером в зависимости от действий всех пяти конкурирующих команд подгруппы — мира. Рынок ценных бумаг — общий для всех миров. Работу компаний оценивают внешние эксперты — представители реального бизнеса.