# УСЛОВИЯ ЗАДАЧИ ИГРЫ

Существует предприятие-производитель, которое занимается выпуском продукцию. После производства вся продукция попадает на первичный склад предприятия. Далее следует оптово-розничная реализация, этим занимается фирма (партнер) оптовых поставок. Процесс реализации показан на диаграмме потоков данных (рисунок 1.).



Рисунок 1 - Диаграмма потоков данных. «Реализации продукции. Модель AS-IS.»

Процесс «Оптовая реализация продукции» является ключевым для фирмы оптовых поставок, сама же фирма является посредником между производителем и розничным продавцом. Все операции, происходящие между производителем и оптовым поставщиком, производят без средств автоматизации. Последовательность перемещения продукции показана на рисунке 2.



Рисунок 2 - Схема движения продукции с первичного склада до конечного потребителя

На момент исследования ситуация следующая: заказ на поставку, с первичного на оптовый склад, происходит в тот момент, когда продукция на первичном складе либо отсутствует, либо заканчивается. Такое положение дел чревато дефицитом продукции и/или задержкой в поставках розничных продавцов. Эта ситуация является «узким местом» в системе поставок, которое необходимо устранить.

# ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЯ

Для каждой команды участника определяется свой вариант производимой и поставляемой продукции, варианты представлены в таблице 1.

Таблица 1.Варианты задания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вариант** | **Наименование** | **Атрибуты продукции** |
| 1 | Энергосберегающая лампа | 20W;  40W;  60W;  Цоколь 3 видов: E40, E27, E14. |
| 2 | Консервы | Зеленый горошек;  Кукуруза;  Томатная паста;  Емкостью по 100 и 200 грамм. |
| 3 | Калькулятор | Обычный;  Инженерный;  Питание: на солнечных батареях, на пальчиковых батарейках. |
| 4 | Карандаш | 2Т, 2М, Т, М  Комплектация: с ластиком, без ластика. |
| 5 | Скоросшиватель | Материал: Пластик, картон;  Механизм: пружинный, стандартный;  Цвет: голубой, черный, белый, желтый. |
| 6 | Батарейка | Типоразмер: ААА (мизинчиковая), AA (пальчиковая), Крона  Класс: алкалиновые, солевые, аккумуляторы |

# ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ И ЦЕЛИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Ведущий преподаватель представляет членов жюри, объявляет команды и их участников

Продолжительность игры: 4 академических часа (план урока представлен в приложении Б).

Участники разных команд не должны советоваться или делится идеями.

Результатом подготовки команд является план проект и модель TO-BE системы оптовых поставок.

Каждая команда должна презентовать свой проект используя средства MS Office Power Point, презентация проекта должна содержать следующее:

* модель TO-BE реализованная в одной из нотаций: IDEF0 или UML;
* логическая и физическая модель данных выполненная с помощью UML;

Участник команды, имеющий роль Менеджера проекта, обязан предоставить основные шаги принятия решений, ошибки, допущенные в ходе проектирования, конфликтные ситуации, возникшие в ходе обсуждения внутри команды и паспорт проекта.

# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

После презентации проекта последней команды , жюри отводится время на совещание и подведение итого. Каждому члену жюри раздается аттестационный лист команд, в котором указаны показатели оценки презентаций и работы команд (Приложение В). Победителем объявляется команда, набравшая наибольшее количество баллов.

# Приложение А

**Инструкционная карта менеджера проекта**

Роль в проекте (проектная роль) - определенный набор функций и полномочий в проекте, созданный с целью распределения обязанностей между членами команды проекта. Проектную роль можно рассматривать как временную должность в организации (компании).

Менеджер проекта - проектная роль должностного лица, ответственного за управление проектом. Менеджер проекта непосредственно отвечает за достижение целей проекта.

Основные полномочия менеджера проекта в рамках деловой игры:

1. сформулировать и задокументировать цель проекта;
2. составление плана действий, формирование предложений по достижению цели, контроль за их выполнением;
3. назначение задач команде проекта (отдельным ее членам) и контроль их выполнения;
4. требование от команды проекта выполнения своих ролевых функций;
5. заполнение паспорта проекта;
6. документирование этапов достижения цели игры;
7. составить план работ и представить его в виде диаграммы Ганта, выполнив ее в MS Excel.

**Паспорт Проекта**

**Наименование проекта: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Цель проекта:** |  | | | | |
| **Основные задачи** | № | Задача | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
| **Требуемый результат** |  | | | | |
| **Ограничения (границы проекта)** | Цель данного проекта не распространяется на: | | | | |
| **Внесенные предложения по проекту** | Кем | | Содержание предложения | Принято | Отклонено |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |

**Инструкционная карта бизнес аналитика**

На основе анализа модели AS-IS бизнес-аналитику необходимо выработать и предложить команде концепцию решение проблемы в виде модели TO-BE. Для построения модели «как должно быть» можно использовать ранее изученные методологии моделирования, которые подходят для описания работы системы. Построение диаграмм осуществляется в программе MS Office Visio. Количество диаграмм и уровни декомпозиции не лимитированы.

Предложенная модель TO-BE является окончательной, если все члены команды согласны с моделью, тогда и только тогда модель является утвержденной, однако для отчетной документации менеджер проекта обязан зафиксировать все прототипы модели и их количество.

Бизнес-аналитик обязан предоставить менеджеру проекта результат своей деятельности и объяснить концепцию всей команде, также он может выступить перед жюри с презентацией проекта вместе с менеджером.

**Инструкционная карта пользователя**

Из всей команды только пользователь обладает знаниями о работе фирмы оптовых поставок, так как занимает должность кладовщика. В его должностных инструкциях прописано следующее:

кладовщик должен вести номенклатуру товара, который находится на оптовом складе;

периодически составлять и отправлять заявки на отсутствующий или заканчивающийся на оптовом складе товар;

отслеживать и фиксировать приход и расход продукции;

периодически составлять отчетность прихода и расхода на складе.

Пользователь в команде является важным звеном, так как он обладает знаниями, которые помогут принимать решение с учетом потребностей персонала на оптовом складе, что повысит качество разрабатываемого проекта.

**Инструкционная карта менеджера информационных технологий**

Важность роли IT-менеджера заключается в том, что в его обязанности входит анализ принятых командой решений и подбор технических и программных средств реализации этих решений.

После того как утвердили модель TO-BE, IT-менеджер обязан найти оптимальные пути реализации принятых проектных решений. В качестве отчетной документации проделанной работы участник команды предоставляет логическую и/или физическую модель данных с помощью UML. Предложенная модель данных является окончательной, если все члены команды согласны с моделью, тогда и только тогда модель является утвержденной, однако для отчетной документации менеджер проекта обязан зафиксировать все прототипы модели и их количество.