### 沙漠掘金心得体会

第一次大职课，我们进行了沙漠掘金游戏。游戏要求每支队伍在大本营以1000元本金购买物资并出发，前往金山挖到尽可能多的黄金，回到大本营售卖。除了大本营可以补充物资，途中还有可以无限补充水的绿洲，以及物资价格为大本营两倍的村庄。途中还有一个可以抽取运气卡的王陵，增加了游戏的不确定性。在游戏中，有多种影响游戏进行的天气，包括晴天、高温、沙暴、高温+沙暴。其中，沙暴和高温+沙暴会使没有指南针和帐篷的玩家迷路三天，每天消耗双倍资源并无法移动。接连出现迷路的情况，会使得队伍陷入极大的劣势。

每支队伍开局时有1000元，并有1000斤的负重上限。游戏中共有四种资源：干粮、水、指南针、帐篷。它们的价格和负重如表所示。其中，如果干粮或水全部消耗完，队伍就失败了。指南针和帐篷可以抵抗沙暴的影响，防止队伍迷路，区别在于指南针不能减少沙暴时的物资消耗，因此作用不如帐篷。但是由于帐篷价格高昂，大多数队伍都选择了指南针+帐篷的组合。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 价格/元 | 负重/斤 |
| 干粮 | 10 | 10 |
| 水 | 25 | 50 |
| 指南针 | 100 | 10 |
| 帐篷 | 300(使用三次) | 60 |

游戏的策略分为资金分配、是否经过王陵、是否经过村庄、在金山停留时间四个部分。其中，由于经过村庄需要绕远路，且大多数队伍即使前往村庄也没有资金添置物资，经过村庄是很不明智的，应该以最快的速度经过绿洲，前往金山。从大本营到达绿洲最快需要4天的时间，在绿洲和金山之间往返最少需要8天的时间，最快能在16天时返回大本营。考虑到如果没有帐篷，带的干粮再多也很难活过沙暴，因此只需要带上最多22份干粮即可，这是买了2个帐篷的情况。但此时最多只能携带7份水，可能无法到达绿洲，而购买1个帐篷和2个指南针又会大幅提高干粮的需求量。因此，一种合理的策略是与其它队伍合作，3支队伍购买5个帐篷，每支队伍携带10份水与25份干粮--考虑到在金山挖两天矿的消耗。队伍以最快的速度前往绿洲，然后选择是否经过王陵，在金山挖1或2天矿。由于不知道王陵收益的期望，是否前往王陵需要看队伍内部的商讨。

我们的队伍开局购买了1个帐篷，2个指南针，8份水与30份干粮。比较幸运的是，8份水刚好足够到达绿洲。但由于没有想到与其它队伍合作，我们购买了2个指南针，导致队伍回程时没有足够的干粮，最后在离大本营只有1步的地方饥饿而死，只获得了第4名的成绩，略有遗憾。

通过这次活动，我认识到了与他人合作的重要性：如果队伍之间不相互合作，就无法完成理论上最优的资金分配策略，在游戏中的体现就是：每支队伍的唯一生机就是经过王陵，靠运气获胜，或是被用大量的黄金与其他队伍交换，给别人打工。只有在开局就与其他队伍合作，才能完成双赢。

### 帽子游戏一心得体会

第二次课程，我们进行了企业生命游戏，取得了第一名的成绩。我们组在第一周并没有将所有钱都用于制作帽子，而是先让几位同学生产帽子，淘汰掉制作成品质量比较差的同学，让成品质量好的同学继续制作，以提高后续帽子的合格率。这种方案为我们组避免了很大的损失，提高了之后每周的收益。我们组还抽了一次卡，被借走了80元，直到月底才还，极大影响了我们组的资金周转。

经过这次游戏，我有以下感悟：首先，制作的产品质量需要合格，因此在不清楚产品质量时，不能将资金全部投入，应该先投入少量资金试探，确定产品质量之后，再提高投入。此外，应该尽量避免导致影响公司资金周转的事件。虽然组内资金看起来很多，但实际上大部分资金都投入于帽子的制作，用于处理紧急情况的资金很少，少量突发事件就会对帽子制作产生极大的影响。

### 帽子游戏二心得体会

本次课程再次进行了企业生命游戏，并增加了很多规则，我们组再次获得了第一名的成绩。这次游戏，我们需要将制作的帽子卖给由另一组扮演的收购商，再由另一组卖给零售商。这次游戏，由于另一组开局失利，很快便被淘汰了，收购商只能从我们组进货，没有其它的收入渠道。因此，我们组选择提高出售价格，牟取更多利益，最后轻松获得了第一名。

这次游戏，我明白了要通过自身的优势提高收益。由于另一组被淘汰，我们组在帽子行业处于垄断地位，没有别的组竞争，因此可以更加大胆的提高出售价格。