

Направление: экономика

Тема: «Настольная экономическая игра «Алга Башкортостан»

Хабиров Реналь
МАОУ СОШ №7, г. Туймазы
7 класс

Научный руководитель:
Михеев А.В., учитель истории

2021

Содержание

Введение	3
Глава I. Понятие игры. История ее возникновения.....	5
I.1. История возникновения и развитие настольных игр. Понятие игры, задачи, функции	5
1.2. Педагогические функции игры. Влияние игры на развитие личности	7
1.3. Типы и особенности индустрии современных настольных игр	10
II Глава. Разработка настольной экономической игры «Алга Башкортостан».	
.....	19
II.1 Разработка концепции и правил настольной экономической игры.	19
II.2 Создание пробного прототипа настольной экономической игры и его тестирования.....	26
Заключение	41
Список литературы	44
Приложения	

Введение

Актуальность данного проекта обусловлена тем, что большое количество граждан, которые не разбираются в финансах, не позволяют набрать ускоренное развитие финансовой системы Республики Башкортостан и страны, а высокий уровень финансовой грамотности населения - один из показателей экономического процветания государства. В связи с этим необходимо формировать у подростков и взрослых граждан финансовую грамотность, что позволит повысить осведомленность о сфере финансов, понимание, как работают деньги, умение и способность управлять своими доходами и расходами, грамотно распределять денежные средства, приумножать свои доходы путем инвестиций и создавать финансовый капитал. Для получения максимального эффекта нужна знать все особенности, достопримечательности и исторические аспекты территории, ее преимущества и сдерживающие факторы. Это и стало основой для определения цели работы.

Цель работы: разработка концепции, структуры, стиля и дизайна настольной экономической игры для детей и взрослых в возрасте с 12 лет и далее « Алга Башкортостан» с целью_популяризация и продвижение Республики Башкортостан на федеральном и на международном уровнях путем применения современных методов игрового восприятия и познания реалии экономики, а также повышения уровня финансовой грамотности подростков и взрослых.

Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи:

1. Изучить историю возникновения и формирования настольных игр.
2. Рассмотреть влияние игры на развитие личности.
3. Исследовать типы и особенности современных настольных игр.
4. Разработать концепцию и правила настольной экономической игры
5. Создать пробный прототип настольной экономической игры и провести его тестирование.

Объект исследования – настольные игры.

Предмет исследования – настольная экономическая игра «Алга Башкортостан», как средство формирования финансовой грамотности подростков и взрослых.

Методы исследования:

1. Системный анализ: с помощью комплексного метода был изучен весь материал необходимый для данной работы, включая книги, статьи, заметки, изображения. Аналитический метод позволил, с помощью всех собранных пособий, выделить ключевые моменты. Исторический метод дал возможность проследить развитие и хронологию данного объекта исследования. При сравнительном методе удалось также, выделить главное, найти различия и общие признаки, из которого, в дальнейшем, сложить общую картину необходимую для данного исследования.

2. Интервью.

3. Моделирование.

Теоретическая и практическая значимость работы заключается в популяризации и продвижении инновационной привлекательности Республики Башкортостан на федеральном и на международном уровнях, возможностью использования его результатов во внеурочной деятельности в рамках финансовой грамотности, проведение фестивалей настольных экономических игр в школах Республики Башкортостан, с целью формирования у подростков финансовой грамотности, что позволит повысить осведомленность о инвестиционных механизма развития территорий Республики Башкортостан, ознакомить с основа развития предпринимательства.

Глава I. Понятие игры. История ее возникновения.

I.1. История возникновения и развитие настольных игр. Понятие игры, задачи, функции

Настольные игры появились в доисторические времена ещё до появления письменности. История настольных игр насчитывает не менее 5000 лет. Все игры имеют древнейшие прототипы и, следовательно, общие корни. Одна из древнейших находок была найдена во время раскопок 5000 - летнего кургана Башур Хаюк на юго-востоке Турции. И это были «Кости» - набор из 49 вырезанных и покрашенных камешков. Они являются самыми древними игровыми компонентами, найденными археологами. Схожие экземпляры были найдены в Сирии и Ираке и могут указывать на то, что настольные игры пошли из регионов вокруг Нила, Тигра и Евфрата на Среднем Востоке[2].

В 400 году н. э. продолжается развитие стратегических настольных игр, которые в последствие дали начало современным шахматам. Хнефатафл принадлежит к древнегерманским и кельтским стратегическим настольным играм, использующим шахматную доску и две армии неравных размеров (Приложение 1).

«Шахматная игра - не просто праздное развлечение. С её помощью можно приобрести или укрепить в себе ряд очень ценных качеств ума, полезных в человеческой жизни, служащих во всех случаях жизни. Долгое время доминировали традиционные, абстрактные игры. Шахматы, шашки, нарды, домино. Не отставали различные карточные игры, на основе одной или двух стандартных карточных колод: бридж, преферанс, канаста, покер и др. Одновременно развивался такой жанр, как варгейм (с англ. war – война game – игра) игра «в солдатики» по определенным правилам. Симуляция сражений и тактических маневров была особенно в чести у американских издателей. Шахматы, варгеймы и экономические игры, однако же, имели свои узкоспециальные плюсы и немалые ограничения, из - за которых игру принимали одни слои склонного к подобному досугу общества и отвергали

другие. Нужно было новое направление, объединяющая идея, доступная и понятная всем философия [4] (Приложение 2).

Наше государство вошло в эпоху рыночной экономики относительно недавно, рыночная экономика сменила плановую очень резко, практически безо всякого перехода. Большинство людей были совершенно не готовы к этому, и не обладали знаниями о финансах, бизнесе, покупателях и производителях, прибавочной стоимости и прочей марже. Ведь долгое время за нас решали, сколько должны построить, намолоть, надоить и т.д., все экономические расчеты и решения лежали на плечах соответствующих государственных структур.

В странах Запада уже довольно давно постичь основы премудрости планирования и стратегии развития бизнеса помогают настольные экономические игры. В них можно создавать и управлять своей финансовой империей, проводить самые сложные финансовые операции, которые пригодятся и в реальной жизни.

В магазинах все больше и больше начали появляться экономические настольные игры. Для чего же они нужны? Настольные экономические игры дают основы знаний о: законах рынка, рассказывают о торговле и о деньгах, развивают навыки счета, учат проводить планирование и правильно тратить, тренируют память, оттачивают ум, внимание, дают возможность с пользой организовать досуг. Правила настольных экономических игр очень разнообразны[4].

Развивающиеся экономические условия способствовали рождению новых игр. Например, всем известная монополия родилась в Америке. В 1903 году, одной из первых американских создательниц настольных игр Лиззи Меги была создана «Игра землевладельца». Игровое поле состоит из размеченной на квадраты дорожки с рядом недвижимости, приобретаемой игроками. Поле имело две железные дороги, две энергетические компании, тюрьму и угол с надписью «Работа на землю-кормилицу обеспечивает зарплату», который давал игрокам сто долларов каждый раз, когда они

пересекали его. Мэги изобрела и запатентовала «Игру землевладельца» в 1904 г., с целью практической демонстрации отъема земли со всеми вытекающими из него последствиями; для того, чтобы показать, как налоги обогащают владельцев имущества и опустошают карманы арендаторов. Она хотела наглядно показать всю систему оборота денег и имущества в форме игры. Мэги также надеялась, что пока в «Игру землевладельца» будут играть дети, она может вызвать у них естественные подозрения в несправедливости, заставляя их быть бдительнее во взрослой жизни. В 1935 - м Мэги продала свой патент на «Игру землевладельца» братьям Паркерам, сделавшим из неё современную «Монополию» [3].

Игры и дальше продолжают развиваться и совершенствоваться. Они стали тематическими, красочными и продуманными. Стали интересными для всех. В наше время, каких только вариаций игр не существует. Могут различаться по типу, используемых предметов: карточные игры, игры миниатюр, настольные игры с игровым полем, ролевые игры и т. д. Распределяются по количеству игроков, по степени кооперации, по динамике. Отличаются характером игры: интеллектуальные (логические, стратегические) игры, азартные[1].

1.2. Педагогические функции игры. Влияние игры на развитие личности

Рассматривая игры в культурно - историческом аспекте, можно отметить их давнее возникновение. Не оставляет сомнений основное влияние игр на развитие интеллектуальных способностей и формирование личности ребенка.

Функции игры - это ее разнообразная полезность. Игра - потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Культурно - педагогический феномен игры заключается в том, что благодаря своей природе, она вбирает в себя многие стороны различных видов деятельности ребенка, выступая в его жизни многогранным явлением. Игра меняет эмоциональное состояние, как правило, в сторону его улучшения,

повышения настроения, воодушевляет. Это метод побуждения к активности. В игре участник максимально проявляет себя (физически интеллектуально, творчески). Существуют даже специально разработанные педагогами и психологами игры, которые позволяют сделать некоторые выводы относительно личностных особенностей игроков и особенностей группы в целом. Признаками игр являются: воображаемая ситуация, роль и реализующие её игровые действия, а также роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, то есть замещение реальных предметов игровыми, условными; реальные отношения между играющими. Игра снимает физическое и интеллектуальное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему активным обучением, физическим трудом, сильными переживаниями. Компенсаторная функция игры позволяет восполнить то, чего не хватает человеку в жизни. Взрослый «пробует», «переживает» в игре неиспользованные возможности. Ребёнок «примеряет» ещё недоступные, не выбранные возможности[4].

Игра - деятельность коммуникативная. Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться знаниями, умениями в процессе игр, общаться и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность. Игра является более широким фактором общения, чем речь. Процесс игры - это всегда пространство для самореализации её участников, уникальная возможность для практики ребёнка и проверки накопленного опыта[2]. Это позволяет применить все накопленные знания и умения. Так же неожиданно ребёнок может открыть для себя новые способности. Касается это не только детей. Ведь не только дети играют в игры. Во всякой игровой деятельности присутствует элемент «неожиданности», так как каждая игра будь она простая или сложная, раскрывает амбиции каждого игрока. Поэтому, например, играя в настольную игру, подросток или взрослый заметит, что в нем раскрываются неожиданные до этого качества. Для ребенка игра важна

как сфера реализации себя как человека, как личности. Именно в этом плане ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат, или конкретность, или возможность победы, или достижение какой - либо цели. Процесс игры - пространство самореализации. Игра - уникальный «полигон» человеческой практики ребенка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта. Социокультурная функция говорит о том, что игра - сильнейшее средство социализации. Игра формирует типовые навыки социального поведения, ориентацию на групповые или индивидуальные действия, соревновательность и кооперацию. Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал, что игры рождены едиными социально - культурными истоками и причинами. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни, в огромной гамме чувствования. Ребенок учится в игре, готовится и «созревает» для решения различных жизненных проблем[4].

Роль настольных игр заключается в том, что они позволяют получить знания в легкой, неформальной домашней обстановке, что предполагает легкость общения. Настольная игра - мобильный и компактный способ отличного времяпрепровождения, как для узкого семейного круга, так и для круга друзей, неограниченного количеством. К тому же для этих игр нет ограничений для участников по состоянию здоровья[3].

Игры сопровождают человека на протяжении всей его жизни. С самого раннего его возраста закладываются основы психологического и социального развития [3].

Приведем несколько особенностей использования настольных: они максимально локализованы в пространстве; настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики, к которой, в первую очередь, относятся игровое поле, фишки, карточки, правила игры, которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств; в подавляющем большинстве случаев игры требуют

участия как минимум двух игроков или команд, тем самым исключается применение в процессе их разыгрывания компьютерного и программного обеспечения[1]..

Проведенный анализ психолого - педагогической литературы по теории возникновения игры, ее роли в культуре и взаимовлиянию с системой нравственного формирования личности подростка позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации учеников в их деятельности. Обобщая психолого - педагогические теории, можно прийти к выводу о том, что воспитательные и развивающие функции игры являются мощным средством социального, интеллектуального и творческого саморазвития всех субъектов образования (и детей, и взрослых), а также эффективным средством формирования нравственных качеств и нравственной позиции личности[5].

1.3. Типы и особенности индустрии современных настольных игр

Существует огромное множество игр. Их функции и компоненты зависят от возрастной категории играющих. Подвижные, развлекательные, ролевые, интеллектуальные - эти свойства могут включаться в одну и ту же игру. Простейшие игры, как правило, включают в себя одно задание. В свою очередь игры могут подразделяться по особенностям оформления и механизма игры. Полной классификации не существует, но обычно в каждом классе имеется несколько широко известных, различающихся по механизму игр, таких, что остальные можно рассматривать как их варианты [3].

«Я считаю, что для каждого человека можно подобрать настольную игру, которая ему понравится. Все зависит только от компании и опыта организаторов» - пишет в своей статье «Немного о настольных играх, игротеках и просто мысли вслух» Константин Манзюк - организатор клуба по настольным играм в Барнауле [1](Приложение3).

Большую часть рынка настольных игр составляют «Пати-игры» (party с англ. – вечеринка) или «Пати-геймы» - игры для компании. Это простые

веселые игры, правила объясняются за 2 минуты, играется просто. Как правило, в таких играх важна коммуникабельность и другие социальные навыки. Иногда ловкость. Самыми известными примерами являются: «Активити», «Мафия», «Дженга», «Крокодил», «Крокодил. Большая Вечеринка!» (ил. 16), «Диксит» и т. д. Это социальные игры. Популярны они тем, что без подготовки можно весело провести время в компании. «Не надо вникать в правила, долго раскладываться. Просто сядишься и играешь. Это здорово! Поможет скоротать вечерок, отдохнуть от забот, посмеяться», пишет Константин Манзюк [1]. (Приложение 4).

Как сплотить компанию малознакомых людей? Лучший способ провести время вместе - играть в настольные игры. «Смех объединяет всех!» [1].

Настольные ролевые игры. Из него вырос «америтрэш» (см. ниже). На игротеках в игре участвует ГМ (гейм-мастер) и игроки. Гейм-мастер это опытный игрок (наставник), который управляет ходом игры, объясняет правила - вводит новичков в суть игры. К каждой игре прилагается подробная инструкция (правила), где участник может самостоятельно ознакомиться с условиями игры и информацией о героях. Система описывает большинство способов взаимодействия игрока с миром, принципы развития персонажа, мира, сражения и прочее. В правилах прописано, какие есть свойства и как они влияют на персонажей и ход игры. Основной особенностью ролевых игр является практически полная свобода действий. В зависимости от системы все варианты либо прописаны заранее в книге правил и контролируются гейм-мастером или ГМ сам определяет, как это действие сработает. Ролевая игра может идти как словесно, так и с использованием правил игры. Немаловажное значение в ролевых играх имеют генераторы «случайных чисел». Они определяют все случайные события, а также помогают вносить некоторую вариацию при использовании навыков персонажа. Благодаря этому игрок, персонаж которого имеет слаборазвитую характеристику, в результате удачного броска, может

совершить действие, которое не удалось выполнить другому игроку, персонаж которого имеет более развитую соответствующую характеристику, при плохом броске. Игрокам предстоит примерить на себя роли. Это могут быть люди, оказавшиеся поневоле в одной шлюпке, окруженные океаном (примером является игра «За бортом!») или сказочные персонажи, которые сражаются друг против друга. В первом случае цель игры в том, чтобы выжившим догresti по ближайшего берега. Останется только решить; кто будет грести, кто будет отвечать за припасы и в конце концов бороться за место на лодке. Прелесть игры «За бортом!» в том, что участники могут решить любой вопрос как дипломатией, так и поиском решения проблем. Следующий тип игр дарит совсем другие впечатления. Это «Евроигры[7].».

Этот тип игр заставляет пошевелить мозгами. Как правило, игры рассчитаны на небольшое количество игроков (от 3-5), правила значительно сложнее, чем в пати-играх (но необязательно). Есть несколько отличительных особенностей таких игр: главное это механика игры. Такие игры сбалансированы, основной акцент сделан на механику, внутреннюю логику игры, оформление вторично. Второе: влияние случайности на результаты игрока небольшое. Это значит, что в большинстве игр случайность направлена только на разнообразие игрового процесса и опытный игрок практически всегда будет побеждать менее опытного. Результат целиком и полностью зависит от игроков. Третье: Все находятся примерно в равных условиях. Могут быть какие-то отличия, для того чтобы повысить реиграбельность, предрасположенность к разным стратегиям, но нет каких - то значимых перевесов. Примерами Евроигр являются: «Замки безумного короля Людвига», «100 000 лет до н.э.», «Билет на поезд». Последний рекомендуют новичкам, чтобы понять, близок ли им жанр и стоит пробовать что-нибудь другое. Игра простая, интересная, играется достаточно азартно.

Если Евроигры кажутся сухими, скучными и хочется впечатлений, то следующий жанр это «Америтреш». Полная противоположность Евроиграм.

В этот жанр люди идут за атмосферой и впечатлениями. «Америтреш» это шуточный термин американской школы игрового дизайна. Этот жанр - попытка смешать веселье от общения «патигеймов» и интеллектуальную составляющую «варгеймов» (игра в войну). Как правило, в игре много бросков кубиков, много колод, создающих неожиданные ситуации. Что с вами произойдет сейчас - решает толстая колода карт. Кто победит в бою с монстром - решают кубики. Тут азарт, страх, что случится что - то плохое и постоянный риск. Конечно, от игроков много зависит, иначе в это не интересно было бы играть, но вам может totally не повезти (или повезти). В отличие от «семейного еврогейма», американские настольные игры частенько провоцируют игроков на противостояние. Особенность «америтрэша» - это атмосферность, то благодаря чему история становится зримее, осязаемее. Атмосферность помогает игроку с головой окунуться в процесс. Как правило, это мрачные, пост апокалиптические сюжеты, погружающие в безысходность. Поэтому часто сценарии таких игр это зомби, глобальная катастрофа, вымирание. Тем и интересен этот жанр. Следующая особенность - огромное количество компонентов. Для создания атмосферы нужно много хороших компонентов - качественное красивое поле, миниатюры (часто это мастерски проработанные детальные пластмассовые фигурки), карты, огромное число жетонов. Поэтому смотря на разложенную игру становится жутковато. Так же в игре много правил и ещё больше исключений. Игра «не честная», много случайности. Случайные события в том или ином виде - это конек многих представителей жанра. Яркими представителями «америтрэша» считаются: «Зомбицид» (ил. 19,20), «Ужас Аркхэма» и всеми любимая «Игра Престолов» [8] .

Отдельно следует рассмотреть игры с миниатюрами. Они представляют собой военно-тактические действия, в основе которых, чаще всего лежит мир с культурой, аналогичной эпохе германского Ренессанса. Либо это фантазийный мир, где постоянно сходятся в схватках великие воины и могучие маги. Это придуманный мир, основанный на битвах,

которые проходят на специально оборудованном столе, с применением миниатюрных фигурок. Миниатюры красятся, создаются специальные столы с морем ландшафта, а затем разыгрываются партии, в которых учитываются все нюансы ландшафтов, что приближает этот жанр к компьютерным стратегиям. Смотрится невероятно красиво, но «съедает» много времени и требует немалых денег. Самой популярной игрой этого жанра является «Warhammer» (Молот войны). «Warhammer» (ил. 21) повествует о мрачном технофэнтезийной вымышленной вселенной. Игра изображает сражения между армиями вымышленной вселенной с помощью миниатюрных фигурок воинов, чудовищ и боевой техники высотой 28 мм. Миниатюры игрокам предлагается покупать, склеивать и раскрашивать самостоятельно. Для сражения между игроками армии из миниатюр выставляются на настольном игровом поле, которое может быть дополнено элементами ландшафта [10].

Сейчас стали очень популярны настольные игры класса «стратегия». Феномен такой популярности объясняется просто. Люди поняли, что играть весело и познавательно. Можно взять в руки карточки и разложить их на столе, любуясь интересными, яркими, фантазийными картинками с хорошей графикой. Игра-стратегия это бесконечный мир со своими героями и злодеями. Здесь заложены те же принципы, что в «классических» играх. Необходимо просчитывать, продумывать ходы, чтобы победить. Интересен процесс игры. А темы игр настолько разнообразны, что хватило бы создать мини вселенную: от фантазийного средневековья, с кучей невиданных чудовищ, до исследования глубин космоса. Такие игры дают возможность примерить на себе различные роли. А кто не мечтал перевоплотиться в кого-то другого? Настольные игры позволяют проводить время большой компанией. Кроме того большинство современных игр не лишены юмора, а это всегда залог хорошего настроения. Это увлекает. Ну и это просто модно.

Такие игры настолько популярны, что их не обходят стороной взрослые и даже люди солидного возраста. Играть можно как дома с друзьями, так и в специализированных для этого местах[7].х.

Экономические настольные игры это главный хит всего XX столетия. Яркие, красочные и всегда увлекательные игры этой категории, всегда собирали вокруг себя детей и даже взрослых. Сегодня игровая индустрия, может предложить широкий ассортимент настольных игр, начиная от детской аудитории (с уклоном на развитие логического мышления, или образовательные), до тех, кому уже давно за восемнадцать лет. Экономические настольные игры имеют хорошую стабильную репутацию. Так уж устроена жизнь, удачно и эффективно распределенная прибыль, это одно из важнейших качеств современного преуспевающего человека. Конечно, не каждый станет директором крупного промышленного предприятия, но с частыми походами в магазин, планированием поездок, сталкивается почти каждый человек. Учить для этого экономику держа в руках школьный учебник, для большинства взрослых будет совсем неинтересно, а детям так тем более. В этом случае очень помогают экономические настольные игры. Конечно, с ними вы не станете профессиональным экономистом, но освоить базовые принципы, сможете. Они очень увлекательны, прежде всего, когда тематика игры, полностью совпадает с интересами самих собравшихся игроков. В одних будет требоваться много общения, от других вести активные переговоры, умение торговаться, и умело получать желаемое от соперников. В таких играх, самым важным, является терпение, ведь одна хоть и небольшая ставка, может стать великолепным триумфом[4].м.

Рассмотрим несколько экономических настольных игр. Они бывают разного вида: детские и взрослые, с кубиком и фишками, с полем и карточками, карточные и развивающие.

Монополия

Экономическая, стратегическая, интересная и развивающая настольная игра для компании Монополия берет свои корни еще с 1900 годов. С того времени игра завоевала миллионы поклонников и это вполне заслуженно. Пропускать мимо себя ее нельзя, лучше насладиться ей с друзьями и немного

размять мозги. Ниже можно узнать о Монополии чуть больше Межлунье: Город Гильдий [8].

Сегодня мы отправляемся в страну снов, а поможет нам этом настольная игра Межлунье: Город Гильдий. Почему в мир снов, спросите вы, да потому, что игра происходит во вселенной под названием Карнавал в мире снов! Те из вас, кто наилучшим образом покажет свою предпринимательскую жилку и тактические навыки и будут вознаграждены победой в данной игре! (Приложение 5).

Колонизаторы. Князя Катана.

В настольной игре Колонизаторы Князя Катана вам предстоит вернуться на уже знакомый по классическим Колонизаторам остров Катан и вновь заняться градостроительством, но теперь уже в карточной дуэльной игре. Колонизаторы Князя Катана — карточная игра для тех, кто хочет построить маленькое процветающее островное государство, а заодно припадать хороший урок сопернику. Перед вами переработанная версия классической игры, специально сбалансированная для дуэли между двумя игроками (Приложение 6).

Пуэрто Рико.

Пуэрто Рико — классическая настольная стратегия с очень необычной механикой. Действие, которое производит игрок, становится доступно и всем остальным, поэтому нужно соблюдать тонкий баланс между своей и чужой выгодой. Тот, чья стратегия была более правильной и станет победителем в этой торговой гонке! Puerto Rico считают одной из лучших настольных игр в жанре экономической стратегии. (Приложение 7).

Кингсбург.

Сам король Тритус отправил вас для управления недавно завоеванными землями. На кону ваше звание, а для успешного управления вам предстоит найти общий язык с более чем дюжиной королевских советников. Настольная игра Кингсбург переместит вас во времена рыцарей, вассалов и разнообразных врагов, где вам предстоит обустроить значимые

для королевства новые земли. На исполнение царской воли у игроков есть пять лет. Победит тот, чей город под конец стройки произведет на владыку большее впечатление (Приложение 8).

Энергосеть.

В настольной игре Энергосеть. Россия вам предстоит постараться стать энергетическим монополистом и подключить наибольшее количество городов к вашей энергетической сети. Чем больше городов получают свет в свои дома, тем выше вы поднимитесь в качестве управляющего. Бороться за это звание с вами будут другие участники, поэтому расслабляться тут нельзя и вы в любой момент можете оказаться аутсайдером! (Приложение 9).

Выводы по I главе.

Делая вывод первой главе следует выделить, что «игромания» захватывает мир и это не плохо. Это новый путь и средство общения между людьми. На Российском рынке настольных игр наблюдается тенденция к объединению независимых создателей в масштабную группу компаний по производству и продвижению игр. Людям нравится играть в настольные игры. Тем более что «в наше время», существует огромное множество видов настольных игр. И каждый сможет найти «свою идеальную» игру. Настольные игры - это нетривиальный способ развлечься. Настольные игры преобразуются и изменяются, приспосабливаясь к потребителям, так что это направление ждет большое будущее.

В чем заключается успех настольной игры? «В идее. Для успеха необходима концептуальная, уникальная идея. Большинство современных популярных настольных игр это копии оригинальных брендовых игр, их переосмысленные копии. Плюс механика игры - то, как просчитаны все действия в игре, то как будет развиваться действие, сюжет, насколько допустима случайность в процессе игры. Третье и очень важное это оформление, графика, профессиональная «отрисовка» героев и элементов. Как создатели связывают механику игры с ее «оболочкой» (оформлением), насколько органично одно вытекает из другого или дополняет его. В - четвёртых это продвижение проекта (игры).

Так уж устроена жизнь, удачно и эффективно распределенная прибыль, это одно из важнейших качеств современного преуспевающего человека. А учить для этого экономику держа в руках школьный учебник, для большинства взрослых будет совсем неинтересно, а детям так тем более. В этом случае очень помогают экономические настольные игры. Особенно актуальны настольные игры, которые формируют и развивают финансовую грамотность, позволяют повысить инвестиционную привлекательность регионов. Именно это подтолкнуло нас к разработке экономической настольной игры «Алга Башкортостан».

II Глава. Разработка настольной экономической игры «Алга Башкортостан».

II.1 Разработка концепции и правил настольной экономической игры.

В рамках разработки экономической настольной игры мы определили алгоритм действий для создания настольной игры:

Этап I Разработка игры, ее концепции:

Обсуждение идей по разработке игры. Для обсуждения идеи нашей экономической настольной игры: мы создали группу в контакте, куда в дальнейшем присоединилось более 100 человек в возрасте от 13 до 60 лет. Участники группы предлагали обдумывали различные идеи по созданию игры. На первом этапе мной и моим научным руководителем записывались все возможные идеи касательно игры. В результате обсуждения были определены основные цели игры, целевая аудитория игры, количество участников игры, средняя продолжительность игры, правила .

Таким образом основной целью игры стало популяризация и продвижение Республики Башкортостан на федеральном и на международном уровнях путем применения современных методов игрового восприятия и познания реалии экономики, а также привитие новых знаний и навыков финансовой грамотности у подростков, современной молодежи, взрослого населения.

Концепция игры включает в себя настольную экономическую игру, в ходе которой участники игры на игровом поле могут ознакомиться с инвестиционным потенциалом 54 районов и 8 городов республиканского значения. Кроме основных правил для взрослых в игре будут предусмотрены специальные «легкие» правила для подростков. В ходе игры участники знакомятся с особенностями регистрации предприятий, системой налогообложения и кредитования. Создают, расширяют и продают компании, разрабатывают стартапы, инвестируют в определенные отрасли

экономики и предприятия районов и город Республики Башкортостан, заключают сделки, участвуют в аукционах по аренде и покупке свободной недвижимости, сталкиваются с проблемами и кризисными моментами, учатся решать их. При попадании на клетку Правительство Республики Башкортостан участники получают меры поддержки, а также участники могут поучаствовать в процессе совершенствования экономического законодательства при попадании на клетку Госсобраний-Курултая РБ.

При этом игра позволяет изучить туристические, культурные и краеведческие особенности Республики Башкортостан в форме «Загадки Башкортостана».

Целевая аудитория в возрасте от 12 лет, количество участников от 4 до 8, средняя продолжительность игры не менее 60 минут.

В рамках формирования основных правил игры, было приведено обсуждения участниками группы в контакте: составляющие элементы хода игрока. Что может сделать игрок в свой ход? Взаимодействие игроков. Каким образом игроки будут влиять друг на друга? Принятие решений.

В ходе обсуждения были созданы правила игры.

Кроме основных правил для взрослых в игре будут предусмотрены специальные «легкие» правила для подростков.

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ. Построить доходный бизнес за время партии (не меньше 1 часа).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. Карточки предприятий сложите в одну стопку, перемешайте и положите текстом вниз. Игроки выбирают банкира. Он ведёт расчёты в игре, следит за выплатой налогов $\wedge$ процентов по кредитам и временем игры. Банкир засекает время игровой партии.

ХОД ИГРЫ. В свой ход игрок бросает кубики и переставляет свою фишку по часовой стрелке в соответствии с суммой выпавших очков. Если значения одинаковые, то игрок получает право на дополнительный ход. Если и в третий раз выпадут на обоих кубиках одинаковые значения, то игрок

передаёт ход и либо остаётся на месте и платит штраф на сумму выпавших значений, либо возвращает фишку на «СТАРТ» без получения прибыли за круг. Будьте внимательны! В игре есть особые клетки «БАНК», «НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ», «Бизнес –инкубатор» «Правительство Республики Башкортостан», «Госсобрание «Курултай» РБ, «Троянский конь». и «СТАРТ», действующие только при попадании на них фишкой.

Участникам предстоит перемещать свои фишки по игровому полю. Оказавшись в каком-либо районе, городе Республики Башкортостан они могут познакомиться с его возможностями, т.е. куда можно инвестировать свои финансы, построить какие-то предприятия в различных отраслях: сельском хозяйстве, промышленности, сфере отдыха и развлечений, туризма, сфере обслуживания. И в зависимости от особенностей района получать те или иные инвестиции.

СВОБОДНАЯ НЕДВИЖИМОСТЬ. Если клетка пуста, игрок узнаёт, какое предприятие рекомендуют открыть здесь городские власти. Он открывает верхнюю карточку из стопки предприятий и кладёт на клетку поля. Стоимость открытия предприятия, вписанная на клетке поля + цена открытия, написанная на карточке предприятия.

Если карточка рекомендованного предприятия уже лежит на поле, то открывать новую не надо. Игрок может: открыть рекомендованное предприятие.

Открытие предприятия. Игрок платит стоимость открытия предприятия в Банк игры (БИ), получает карточку предприятия и одну карточку с его названием.

ПРЕДПРИЯТИЕ ДРУГОГО ИГРОКА. Придётся заплатить владельцу цену равную доходу» предприятия. См. ниже пункт правил «Доход от предприятия». Если игроку не хватает денег расплатиться, то он должен продать свои предприятия на аукционе или **БИ** (см. ниже пункт «Продажа предприятий»). Если всё равно средств недостаточно, то игрок выплачивает, сколько есть, объявляет себя банкротом и выбывает из игры.

Распределение правил по полям:

ЯЧЕЙКИ	КАРТОЧКИ	ПРАВИЛА ИГРЫ
	АКЦИИ	на старте выдаются акции (по 200 рублей каждая) по трем сегментам экономики (туризм, сельское хозяйство, промышленность)
АЛГА		начиная со второго круга при попадании на ячейку +100 рублей
Загадки Башкортостана		дает возможность посетить одно из туристических мест Башкортостана. Игрок берет карточку с центра игрового поля. В карточках кратко описывается туристический объект с фото и QR-кодом, для дальнейшей возможности выхода с телефона по этому QR коду, и перемещает свою фишку на следующее поле ЧЕМОДАН
ИНВЕСТИЦИИ И -200 р	ОБЛИГАЦИЯ	вкладывает – 200 рублей в Банк в обмен получает Ценные бумаги (облигация) . Если через круг попадаешь на это же поле, то сумма удваивается. Если пройдя 2 круга ни разу не попал, то сумма остается в банке. Облигация возвращается ведущему
БАНК	ДОГОВОР	Получи кредит +1000 рублей (выдается договор), при повторном попадании на поле выплаты проценты – 100 рублей (договор возвращается в банк)
ПОЖАР - 500 р		потеря недвижимости или поголовья – 500 рублей
КЛАД +500 р		нашел клад +500 рублей: 1/2 остается у игрока, 1/2 отдается государству (в банк)
ЭКОЛОГИЯ		– 200 рублей (только при наличии бизнеса)
СЛУЖБА ЗАНЯТОСТИ		на первом круге Вы получаете пособие по безработице + 200 рублей, когда есть у Вас бизнес – Вы трудоустраиваете 10 сотрудников с Биржи труда, и получаете +50 рублей
ТОРГОВЛЯ		реализуйте Ваш товар, услуги:ТУРИЗМ + 200 рублей, СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО +500 рублей, ПРОМЫШЛЕННОСТЬ +1000 рублей

АУКЦИОН		Банкир объявляет аукцион в случае попадание на ячейку Аукцион или по просьбе владельца бизнеса. При необходимости, можно продать часть бизнеса, объявив о торгах и выставив собственность на аукцион за ½ первоначальной стоимости (стартовая цена), на аукционе побеждает (покупает собственность) тот, кто назвал максимальную цену и Банкир объявляет аукцион закрытым
КУЙБЫШЕВСКАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА	КАРТОЧКА СОБСТВЕННИКА	КУЙБЫШЕВСКАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА - вы можете приобрести за 500 рублей, если уже есть собственник оплатить проездной билет – 25 рублей и переместиться на следующее поле «КУЙБЫШЕВСКАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»
БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ - 200р		внеси – 200 рублей в благотворительный фонд
СУД - 50 р		оплати судебные издержки – 50 рублей
ПРАВИТЕЛЬСТВО		выбери карту из колоды в центре игрового поля , следуй указаниям
СПОРТ - 30 р		прибери билет на спортивный матч хоккейного клуба «Салават Юлаев» - 30 рублей
ЭКСКУРСИЯ	КАРТОЧКИ	пропуск хода. Игрок берет карту из колоды Экскурсия, где рассказывается об исторических достопримечательностях Республики и людях, рожденных на территории и внесших вклад в развитие. Карточка содержит краткую история, фото, QR -код с переходом на сайт, например, музея, театра и т.п.
БИРЖА		при необходимости можно продать часть бизнеса, или объекты бизнеса за цену, которую выставляет владелец. После сделки 10 % отдается биржевому маклеру (в банк)
СТРАХОВАЯ - 200р	КАРТОЧКА	оплати страховку – 200 рублей (можно применить в случае попадание на поле пожар или вытаскивая карточку из колоды СУНДУК "засуха")) либо пропусти ход
МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА (ФОРУМ)		вы заключили договор на экспорт товара + 500 рублей

+ 500р		
СУНДУК	КАРТОЧКИ	Выбери карту из колоды в центре игрового поля , следуй указаниям
Бизнес-инкубатор	Карточки	Разработка стартапа в течении круга, получение дополнительных возможностей
ЖКХ - 200р	КАРТОЧКИ	оплата услуг - 200 рублей
0		оплати налоги -200 рублей по прохождению целого игрового круга, если попадает на ячейку НАЛОГИ или переходит через нее (каждый игровой круг)

АУКЦИОН..

1. Выставить на аукцион предприятие целиком. Победитель аукциона получает карточку предприятия и должен заплатить не только бывшему владельцу.

2. Если игроков, желающих купить предприятие, нет, то придётся его ликвидировать -**продать Банку Игры** по цене, указанной в графе «Продажа» (карточка предприятия возвращается вниз стопки предприятий, карточки его названия возвращаются в **БИ**, а клетка поля становится свободной).

«Троянский конь».

1.Отдайте половину наличных денег в **БИ**. (Округляется в пользу грабителя).

2. Одно из ваших предприятий сгорело. Карточка предприятия и все карточки с его названием возвращаются в **БИ**. Площадь освобождается.

3. Пожарная охрана нашла нарушения на всех ваших предприятиях. Заплатите штраф 1 млн за каждое своё предприятие вне зависимости от размера.

4. Внеочередная налоговая проверка. Заплатите налоги ещё раз

5. Вы подписали, не глядя, какие-то бумаги, и одно из ваших предприятий перешло в собственность игроку справа. Отдайте ему карточку.

6. Городская комиссия. Уберите с поля все карточки рекомендуемых предприятий.

7.Госзаказ. Получите внеочередную прибыль с одного из ваших предприятий.

8. Ажиотажный спрос. Получите прибыль со всех ваших предприятий.

«БАНК». Если у игрока есть карточка **«Кредит»**, то при каждом попадании на клетку **«БАНК»** или прохождении через неё, прежде, чем приступать к другим действиям, игрок может взять кредит. Если игрок не может заплатить процент по кредиту, то он должен продать одно или несколько своих предприятий через аукцион или **БИ**. Если продажа всего имущества игрока не покрывает его долга, то игрок объявляет себя банкротом и проигрывает. **Вернуть кредит** можно, только попав на клетку - **БАНК»** и заплатив сумму, обозначенную в графе **«Погашение»**.

«НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ». Если игрок остановился на клетке **«НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ»**, то после уплаты налога он получает по программе поддержки малого бизнеса деньги за каждое из своих работающих предприятий вне зависимости от размера и местоположения. На тех, кто прошёл мимо, программа не распространяется.

«СТАРТ». Каждый раз, когда фишка игрока останавливается или проходит через эту клетку, игрок перед тем, как осуществить другие действия, должен подвести итог круга и **получить прибыль**. Прибыль игроку приносят все его предприятия (см. выше **«Доход от предприятия»**), деньги игрок получает из **БИ**. Если банкир забыл о своей зарплате, то получить деньги задним числом уже нельзя. Если деньги в **БИ** закончились, банкир имеет право выписывать чеки.

ПРОДАЖА ПРЕДПРИЯТИЙ. Игрок может в любой свой ход выставить любое количество своих предприятий на аукцион или продать их в **БИ**.

Если игрок выставляет свое предприятие на аукцион, то стартовую цену он назначает сам. Продавать предприятие на аукционе можно только вместе с переуступкой аренды. Победитель аукциона получает карточку предприятия.

Банк Игры покупает предприятия только по стоимости, указанной в графе «Продажа» -против уровня развития предприятия. Карточка названия возвращается в **БИ**, а карточка самого предприятия отправляется вниз стопки. Если игрок продаёт предприятие вынужденно, и есть игрок или игроки, готовые платить больше, чем **БИ**, то владелец **должен устроить аукцион.**

КОНЕЦ ИГРЫ. Как только время игровой партии истекло, банкир сообщает об этом. Игрок, в чей ход это произошло, должен свой ход довести до конца. Если это не последний игрок по очередности хода, то остальные, ещё не сделавшие ход в этом круге игры, должны также сделать по последнему ходу, чтобы было честно. После этого каждый игрок должен к доходу всех своих "предприятий (считается так же, как при прохождении через «СТАРТ») прибавить все свои наличные деньги и из получившейся суммы вычесть сумму отдачи кредитов, если есть карточки «Банк». Тот, у кого получится больше, тот и считается победителем. Игроки с отрицательным балансом (чьи наличные и доход меньше долга по кредиту) объявляются проигравшими. Остальные занимают призовые места по тому, у кого сумма получилась больше. Если игрок до момента окончания игры остался единственным на игровом поле, то он объявляется победителем вне зависимости от иных обстоятельств.

II.2 Создание пробного прототипа настольной экономической игры и его тестирования.

Вторым этапом стало создание пробного прототипа игры и его тестирования:

Сначала был создан черновой вариант: он нужен был для того, чтобы увидеть так ли все работает, как было задумано:

1. Разработан Эскиз дизайна доски, которая включала следующие элементы:

-Игровое поле: которое включило в себя: дорожку, где был старт, финиш и четкое направление для игроков. Дорожку разделили на два поля: внешнее и внутреннее. Основные поля клеток заняли 54 районов и 8 городов республиканского значения. На каждой клетки был размещен герб района, год создания района. Игровая механика игры включает поочередные ходы, броски кубика, перемещения по игровому полю, вытягивание карточек, создают, расширяют и продают компании, разрабатывают стартапы, инвестируют в определенные отрасли экономики и предприятия районов и город Республики Башкортостан, заключают сделки, участвуют в аукционах по аренде и покупке свободной недвижимости, сталкиваются с проблемами и кризисными моментами, учатся решать их. В ходе игры участники знакомятся с особенностями регистрации предприятий, системой налогообложения и кредитования.

Игра включает и клетки -позиции с дополнительными экономическими функциями: Правительство Республики Башкортостан, Госсобрания-Курултая РБ, Налоговая инспекция, Бизнес-инкубатор, Банк. При этом игра включает клетки - позиции с дополнительными функциями, которые позволяют изучить туристические, культурные и краеведческие особенности Республики Башкортостан в форме «Загадки Башкортостана в стиле «А знаешь ли ты? »».

Ко всем этим клеткам были разработаны карточки различных типов:

1)Карточки «Правительство Республики Башкортостан», в которых указываются:1. Основные меры поддержки бизнеса. 2.Выделение финансовых мер поддержки, дополнительных ходов в игре, передачу государственных предприятий в аренду(Приложение 10,11,12).

Для подготовки информации в вышеуказанные карточки о поддержке бизнеса со стороны правительства Башкортостан была проведена встреча с заместителем премьер-министра правительства РБ – министром экономического развития и инвестиционной политики РБ Муратовым Рустамом Хамитовичем, и первым заместителем министра Фахретдиновым

Айратом Салаватовичем. В ходе беседы мы рассказали им о своей игре. В процессе разговора Рустам Хамитович предложил и свои идеи для разработки этой игры. Рустам Хамитович, сказал, что было бы не плохо на каждой карточке сделать QR-код, чтобы он мог считываться с телефона. Нами проведено интервьюирование министра и заместителя, в ходе которого мы выяснили основные меры поддержки бизнеса органами власти Республики Башкортостан:

К субъектам малого и среднего предпринимательства в соответствии с Федеральным законом «О развитии малого и среднего предпринимательства в Российской Федерации» от 24.07.2007 № 209-ФЗ относятся хозяйствующие субъекты (юридические лица и индивидуальные предприниматели), сведения о которых внесены в Единый реестр субъектов малого и среднего предпринимательства. Для каждой категории субъектов малого и среднего предпринимательства определяются:

предельные значения среднесписочной численности работников (№ 209-ФЗ от 24.07.2007):

- до 100 человек для малых предприятий (среди малых предприятий выделяются микропредприятия - до 15 человек);

- от 101 до 250 человек для средних предприятий;

предельные значения дохода (постановление Правительства РФ от 04.04.2016 № 265), полученного от осуществления предпринимательской деятельности за предшествующий календарный год, суммируемого по всем осуществляемым видам деятельности и применяемого по всем налоговым режимам:

- микропредприятия – 120 млн. рублей;
- малые предприятия – 800 млн. рублей;
- средние предприятия – 2 млрд. рублей.

Прямая финансовая поддержка

(безвозмездные и безвозвратные субсидии и гранты) СМСП Республики Башкортостан предоставляется в рамках муниципальных

программ за счет средств местных бюджетов и привлекаемых на условиях софинансирования средств РБ и РФ из государственной программы «Развитие и поддержка малого и среднего предпринимательства в Республики Башкортостан» (далее – госпрограмма).

В настоящее время госпрограммой предусмотрены следующие виды субсидий:

- субсидии СМП на начальной стадии становления бизнеса (стартапы), тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии СМСП для возмещения части затрат при покупке оборудования по договорам лизинга, тах размер – 1 млн.рублей;

- субсидии СМСП на приобретение оборудования, тах размер – 200 тыс.рублей;

- субсидии для возмещения затрат СМСП по уплате процентной ставки по кредитным договорам, заключенным на инвестиционные цели в российских кредитных организациях, тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии в целях возмещения части затрат СМСП на оплату аренды и коммунальных услуг, тах размер – 150 тыс.рублей;

- субсидии для финансового обеспечения части планируемых затрат субъектов социального предпринимательства, тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии в целях возмещения части затрат СМСП, осуществляющим семейный бизнес, тах размер – 250 тыс.рублей;

- субсидии в целях финансового обеспечения части планируемых затрат юридических лиц и индивидуальных предпринимателей на создание и (или) развитие офисных коворкинг-центров, тах размер – 3 млн.рублей;

- субсидии в целях финансового обеспечения части планируемых затрат юридических лиц и индивидуальных предпринимателей на создание и (или) развитие бытовых коворкинг-центров (домов быта), тах размер – 4,2 млн.рублей;

- субсидии в целях финансового обеспечения части планируемых затрат юридических лиц и индивидуальных предпринимателей на создание и

(или) развитие туристических коворкинг-центров, тах размер – 4,5 млн.рублей;

- субсидий в целях финансового обеспечения части планируемых затрат юридических лиц и индивидуальных предпринимателей на создание и (или) развитие ремесленных коворкингов, тах размер – 4,8 млн.рублей;

- субсидии на возмещение части затрат СМСП на разработку цифровых приложений в сферах дополнительного образования, интернет-торговли, онлайн-развлечений, сферы услуг и общественного питания, тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии в целях возмещения части затрат СМСП на оплату услуг сервисов по доставке товаров, тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии в целях возмещения части затрат субъектов малого и среднего предпринимательства на продвижение товаров и услуг на торговых интернет-площадках, тах размер – 300 тыс.рублей;

- субсидии физическим лицам, не являющимся индивидуальными предпринимателями и применяющими специальный налоговый режим «Налог на профессиональный доход» (самозанятые), тах размер на одного получателя поддержки составляет 12 130 рублей.

2) Карточки «Госсобрание-Курултая Госсобрания-Курултая РБ».

Для подготовки информации в вышеуказанные карточки о законодательной деятельности была проведена встреча с начальником Управления Главы Республики Башкортостан по социальным коммуникациям **Прочаковской Еленой Анатольевной**(Приложение 13,14).

3)Карточки «Федеральная налоговая инспекция» в которых указаны

Налоговые льготы:

ИП и организации, отнесенные к субъектам малого бизнеса, имеют право на различные льготы в части ведения учета и уплаты налогов.

Субъект малого бизнеса может использовать упрощенную систему налогообложения в случае, если его деятельность удовлетворяет следующим требованиям:

- уровень годового дохода не превышает 150.000.000 руб.;
- среднесписочное количество сотрудников составляет не более 100 человек;
- остаточная стоимость основных средств в собственности фирмы не превышает 000.000 руб.

Если субъектом малого предпринимательства выступает организация, то для получения права на применение «упрощенки» фирме необходимо не иметь филиалов и представительств, а также соблюдать условия участия других организаций в собственном уставном капитале (до 25%).

Подразумевается, что организация, включенная в ЕРСМиСП в качестве малого предприятия, уже удовлетворяет необходимым требованиям УСН в части уровня дохода и количества сотрудников. Но для получения права на использование «упрощенки» организация должна соответствовать всем прочим требованиям налогового режима (отсутствие филиалов, лимит остаточной стоимости ОС).

Расчет налога для малых предприятий на УСН зависит от выбранной налоговой схемы:

1. Организации и ИП на УСН «Доходы 6%» рассчитывают налог как произведение налоговой базы (доход без учета расходов) и ставки 6%.
2. Субъекты малого предпринимательства на УСН «Доходы минус расходы 15%» определяют налоговую базу как разность полученных доходов и понесенных расходов.

Малое предприятие на УСН не является плательщиком НДС и налога на прибыль. При этом организации, выступающие субъектами малого бизнеса и имеющие в штате работников, признаются плательщиками НДФЛ в качестве налоговых агентов. ИП с работниками обязан выплачивать НДФЛ не только за сотрудников, но и за себя.

Плательщиками налога на патентной системе налогообложения (ПСН) могут выступать только индивидуальные предприниматели со среднесписочным количеством наемных работников до 15 человек, при условии, что ИП ведет деятельность согласно закрытому перечню гл. 26.5 НК РФ.

Патент выдается с любой даты сроком от 1-го до 12-ти месяцев. Оплата налога на ПСН оплачивается авансом на полный срок действия патента.

ИП на патенте не являются плательщиками НДС, НДФЛ, налога на прибыль. При этом предприниматели на патенте обязаны исчислять и выплачивать НДФЛ за наемных работников в установленном порядке(Приложение 15,16).

2) Карточки «Банк»

Встреча с представителем Сбербанка по вопросу:

Кредит для бизнеса от Сбербанка становится все более популярным инструментом, позволяющим получить средства для решения поставленных задач. Для удобства предпринимателей разработано несколько основных программ кредитования, которые имеют привлекательные условия. Это позволяет подобрать наиболее благоприятный вариант, ориентируясь на существующие потребности и возможности.

Программы и условия кредитования: Специальная линейка предложений рассчитана на ИП и предприятия, которые должны соответствовать определенным требованиям.

Нецелевые кредиты: Данная категория кредитных продуктов включает в себя варианты, предоставляющие большие возможности для успешного развития бизнеса.

Доверие: Кредит доступен индивидуальным предпринимателям, малому и среднему бизнесу. Особенность этого продукта заключается в том, что программа позволяет получить денежные средства для решения поставленных задач в предельно сжатые сроки. Для оформления кредита не требуется залог.

Бизнес-доверие: Это предложение предоставляет расширенные возможности для индивидуальных предпринимателей и юридических лиц. В зависимости от сферы деятельности предприятия или ИП существуют следующие возможности получения средств:

- без залога: дополнительно не требуются подтверждать целевое использование. Этот продукт предоставляется преимущественно заемщикам, которые входят в ограниченный сегмент «Макро-бизнеса» и занимаются транспортными услугами;

- с залогом: для получения задействован упрощенный анализ хозяйственной деятельности предприятия. Подтверждение расходования кредитных средств имеет простой порядок, что избавляет от многих бюрократических проволочек (Приложение 17,18).

3) Карточки «Бизнес инкубатор».

Для того, чтобы создать карточки «Бизнес-инкубатор» мы познакомились с системы работы бизнес-инкубаторов Российской Федерации и Республики Башкортостан.

Нами был изучен бизнес-инкубатор «Сколково». Было проведено интервьюирование создателя данного бизнес-инкубатора Митина Юрия Романовича (Приложение 19).

В ходе интервью мы выяснили, что до того, как создавать и реализовывать стартапы.

Главное при создании стартапа— найти хорошую бизнес-идею. Однако одной идеи и умения претворить её в жизнь для удачного старта явно недостаточно. Тебе обязательно нужно проанализировать так же и другие сопутствующие факторы:

Во — первых, должна выбрать именно то изделие или услугу, которое имеет перспективы на рынке.

Во-вторых, нужно будет узнать, потребуется ли разрешение либо лицензия на какую-либо деятельность.

Далее следует выбрать место, подходящее для изготовления изделия

или предоставления услуги. В случае необходимости нужно будет найти квалифицированный персонал, который поможет производить изделие или же оказывать услугу.

И под конец определить маркетинговую стратегию для изделия или услуги: вот, к примеру, Соса – сола, этот напиток является одним из самых узнаваемых брендов мира. А почему? В первую очередь, Соса – сола всегда отличалась запоминающейся рекламой. Особенно умело компания использовала телевидение. В нашей памяти остались рекламные ролики с Сантой, полярными мишками или знаменитыми спортсменами. Компания активно использует социальные сети: выпускает ролики, посты. Вот такие современные маркетинговые инструменты использует компания для продвижения своего товара.

В целом прежде чем приступать к бизнес — деятельности, следует определиться с формой предпринимательства. До принятия окончательного решения обязательно обдумай следующие моменты:

1. Чем для Вас будет предпринимательство — основной или побочной деятельности? Вы хотите посвятить всю себя этому делу или иметь как второстепенную должность?
2. В чем заключается Ваша бизнес — идея — быстро заработать прибыль с помощью краткосрочного проекта или Вы нацелены на долгосрочную перспективу?
3. И последний, очень важный вопрос — готовы ли Вы рисковать имуществом либо деньгами в случае неудачи в бизнесе?

В конце июля мы посетили Нижегородский инновационный бизнес-инкубатор «CLEVER» (Приложение 20). Нам удалось взять интервью у секретаря Посадской Марины, которая рассказала нам историю создания «Клевера», объяснила, как устроен данный бизнес-инкубатор, особенности реализации стартапов. Нижний Новгород был выбран для строительства бизнес-инкубатора не случайно. В Нижегородской области очень развито промышленное производство, а особенно военно-промышленной

направленности. Несмотря на то, что предприятия Военно-промышленного комплекса создавались ещё в советские времена, но и в наше время они являются так называемой «кузницей кадров» для высокотехнологичных отраслей экономики. Мы не должны также забывать что исторически город являлся крупнейшим центром внутренней торговли страны и не зря его называли "карманом России". Получается, что инкубатор создан на стыке науки, промышленности и бизнеса. Именно поэтому специализация работы организации заключается в обеспечении гармоничного сотрудничества НИИ, ВУЗов, крупных промышленных предприятий и малого бизнеса. Нижегородский инкубатор «CLEVER» начинает свою историю в 2007 году. Он был создан в результате успешного взаимодействия правительства Нижегородской области и Министерства Экономического образования Российской Федерации. Фактически этот бизнес-инкубатор стал функционировать с 1 февраля 2007 года, и с самого начала речь шла о создании в регионе структуры, способной развить высокотехнологическую сферу предпринимательства. Интересно знать, что не так давно бизнес-инкубатор «CLEVER» размещался на площади 1430 кв.м. Сегодня инкубатор готов разместить дополнительно ещё где-то 25 молодых инновационных компаний, так как под конец 2012 года была введена в эксплуатацию вторая очередь здания и его общая площадь составила уже 2600 кв.м. В конце 2012 года наш Новгородский бизнес-инкубатор провел ребрендинг и вошел в новый 2013 год в новом имидже с лозунгом "Успех сопутствует умным!". Вот такая вот интересная история у этого бизнес-инкубатора.

Таким образом, появление бизнес-инкубатора CLEVER — это результат работы федерального и регионального правительств, поставивших цель развить в нашем регионе высокотехнологичную сферу предпринимательства используя мировой опыт и лучшие бизнес наработки. Он направлен на поддержку малых инновационных предприятий Нижнего Новгорода и области.

Следующим этапом исследования стало изучение опыта создания бизнес-инкубаторов на территории Республики Башкортостан. На территории Республики Башкортостан создано шесть бизнес-инкубаторов: три из них в г.Уфа, по одному в г.Салават, Сибай, Октябрьский. Анализируя деятельность бизнес-инкубаторов, можно выделить их особенности.

В г.Салават территориальный бизнес-инкубатор занимает здание общей площадью 1814,2 кв.м, площадь, предназначенная для размещения субъектов малого предпринимательства, — 1590,5 кв.м., в том числе производственные — 731,2 кв.м. Для сдачи в аренду субъектам малого и среднего бизнеса имеются 30 офисных помещений, оснащенных новой оргтехникой и мебелью, комната переговоров, конференц-зал. В штате управляющей компании состоят 5 специалистов: экономист, юрисконсульт, бухгалтер, программист, старший администратор. Специалисты компании проводят консультации по юридическим, бухгалтерским вопросам, оказывается помощь в написании бизнес-планов, подготовке учредительных документов для регистрации юридических лиц, в экономических обоснованиях проектов, осуществляют доступ к информационным базам данных, деловой библиотеке, оказывают почтово-секретарские услуги. Совместно с привлечением бизнес-тренеров из Уфы, Москвы, специалистов кадровой службы, предпринимателей проводятся семинары, круглые столы по актуальным вопросам предпринимательской деятельности, осуществляют участие в выставочно-ярмарочных мероприятиях.

Роль Сибайского и Октябрьского территориального бизнес-инкубатора в реализации Муниципальной и Республиканской программ развития и поддержки малого предпринимательства заключается в выполнении следующих основных функций бизнес-центра:

- имущественная поддержка субъектов малого предпринимательства посредством предоставления офисных и производственных помещений, оборудованных мебелью и оргтехникой по льготным ценам,

информационная поддержка субъектов малого и среднего предпринимательства.

Бизнес-инкубаторы г.Сибай и г.Октябрьский периодически проводят семинары, встречи с предпринимателями районов Зауралья для обмена опытом, активно участвуют в формировании и продвижении инвестиционных проектов. Главная задача Бизнес-инкубаторов — создавать новые и поддерживать успешно работающие хозяйственные объекты, либо реконструировать действующие с тем, чтобы пройдя через программы поддержки, они обрели финансовую жизнеспособность и организационную самостоятельность. Бизнес-инкубаторы помогают приобрести предпринимателю «свое лицо», статус, представляет его интересы во внешней среде (ярмарки, выставки, презентации и др.), создает положительный имидж.

Бизнес-инкубатор «Технопарк АТ» в г.Уфа создан с целью содействия созданию и развитию в технопарке новых инновационных компаний.

Инновационное научно-технологическое некоммерческое партнерство «Технопарк Авиационных Технологий» создан в 2006 году ОАО «УМПО» совместно с ФГБОУ ВПО УГАТУ с целью формирования благоприятных условий развития инновационных фирм, имеющих в основе своего бизнеса передовые наукоемкие технологии, конкурентоспособные на открытом рынке и представляющие интерес для основного производства УМПО, машино- и двигателестроительных предприятий России, ближнего и дальнего зарубежья.

В бизнес-инкубатор отбираются проекты, обладающие следующими признаками: Инновационность и уникальность проекта, проект основан на результатах научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, ранняя стадия и очень высокий уровень риска

Бизнес-инкубатор Уфимского городского фонда развития и поддержки малого предпринимательства — это платформа для поддержки проектов начинающих предпринимателей, цель которой — помочь стартапам развиваться

до стадии получения финансирования и выхода на рынок. Резиденты бизнес-инкубатора платят не за квадратные метры, а за сопровождение проектов и за рабочие места. В понятие рабочего места входит не только физическое его наличие, но и подключение к интернету, уборка площади, доступ к копировальному центру, факсу, телефония. Кроме зоны рабочих мест, резиденты могут воспользоваться конференц-залом, оснащённым необходимым оборудованием для проведения конференций, презентаций, переговоров, семинаров и других мероприятий, доступом к справочным и информационным системам.

4) Карточки «Загадки Башкортостана». С целью определения главных исторических и культурных событий, туристических достопримечательностей России провели онлайн-встречу и взяли интервью у министра культуры Аминой Ивниевны Шафиковой, которая предложила нам очень интересные идеи связанные с туристическими, культурными и краеведческими особенностями Республики Башкортостан в форме «Загадки Башкортостана». Карточки построены по принципу «А знаешь ли ты» и в них описаны самые известные исторические, культурные, туристические достопримечательности Республики Башкортостан.

В рамках тестирования игры:

Мы записывали, что работает, а что нет, и вносили правки так, чтобы они вписывались в игру, совмещались с другими компонентами игры. Посмотрели, могут ли игроки постоянно выигрывать, если делают какие-то определенные действия, можно ли как-то нарушать правила.

Сыграли в игру с друзьями и с членами семьи. Когда мы протестировали игру сами, и все прошло более-менее гладко, пришло время пройти настоящее первое испытание. Собрали несколько друзей или членов семьи и объяснили, что хотим испробовать игру, которую разрабатываем. Сказали им также, что игра в процессе разработки и вы с удовольствием прислушаетесь к их замечаниям и советам. Делали заметки во время игры. Не пропустили момент, когда кому-то становится неинтересно или когда

правила приводят игру в тупик. Обратили внимание на то, как заканчивается игра. Если один из игроков значительно оторвался от всех остальных, проанализировали, как это случилось.

По итогам тестирования усовершенствовали свою игру.

Когда завершён процесс тестирования и игра была спроектирована, мы приступили к созданию ее финальной версии.

В результате создан дизайн игровых элементов, проведена вёрстка и печать.

Выводы по II главе.

Итак, можно сделать вывод, что замысел игры с педагогической и дизайнерской точки зрения удался. Тематика разработанной игры была нетривиальной. Процесс игры был не затянут и не скучен. Динамика игры была положительной. Общий дизайн, как и ожидалось, был воспринят более чем положительно. Игроки познакомились с игрой и отметили ее положительные стороны, отметили то, что им больше всего запомнилось. И что немало важно, группа оценила информативность и обучающую способность игры «Алга Башкортостан» в рамках повышения финансовой грамотности подростков и взрослых.

Заключение

Не важно, сколько компонентов содержит настольная игра или насколько она визуально сложна. Любая игра направлена на обучение. Игра многогранна, она учит, развивает и даже лечит. Процесс игры - это всегда пространство для самореализации. Игра - это универсальный источник личностного роста человека, а говоря «человек» подразумевается, что не только дети постигают и изучают окружающий мир с помощью игр. Считается стереотипом, что игра - только для детей, это однозначно не так. Многие исследователи по теории игры дают оценку многогранности игрового процесса в теоретическом осмыслении и приходят к выводу, что нельзя обойтись без игры.

Проведенный анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры, ее роли в культуре и взаимовлиянию с системой нравственного формирования личности подростка позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации учеников в их деятельности. Воспитательные и развивающие функции игры являются мощным средством социального, интеллектуального и творческого саморазвития всех субъектов (и детей, и взрослых).

Все больше людей обращается к настольным играм как источнику занимательного, интересного и веселого досуга. Это новый путь и средство общения между людьми. На Российском рынке настольных игр наблюдается тенденция к объединению независимых создателей в масштабную группу компаний по производству и продвижению игр. Людям нравится играть в настольные игры. Тем более, что сейчас существует огромное множество видов настольных игр. И каждый сможет найти «свою идеальную» игру. Настольные игры по-прежнему развиваются, приспосабливаясь к потребителям. Это направление ждет большое будущее.

Настольные игры позволяют развиваться во всех отношениях. Наша игра также позволяет формировать основы финансовой грамотности у подростков и взрослых, популяризировать и продвигать Республику

Башкортостан на федеральном и на международном уровнях путем применения современных методов игрового восприятия и познания реалии экономики.

Успешный графический дизайн настольной игр – это гармоничное сочетание частей: иллюстраций, цветовое решение и шрифта. В оформлении не должно быть дисбаланса. Тогда общее впечатление от проведенной игры будет намного приятнее. Иллюстративный материал должен выражать содержимое, отталкиваться от него. Настольная игра «Алга Башкортостан» целостна как по своей внутренней структуре, так и внешней. Графическое решение гармонично, и в полной мере отражает смысловую нагрузку игры. Качественная отрисовка иллюстраций, добавляет колорита и атмосферы в игру. Общий дизайн тестовой группой был воспринят более чем положительно.

Замысел игры с педагогической и с точки зрения игрового процесса удался. Тематика игры актуальна. Процесс игры был не затянут и не скучен. Динамика игры в рамках нормы.

Игроки познакомились с инвестиционными особенностями районов Башкортостана, узнали как работают деньги, умение и способность управлять своими доходами и расходами, грамотно распределять денежные средства, приумножать свои доходы путем инвестиций и создавать финансовый капитал, основными меры поддержки бизнеса Республики Башкортостан, налоговыми льготами для бизнеса, работой бизнес-инкубаторов, разнообразием кредитов для бизнеса. Они отметили ее положительные стороны и что им больше всего запомнилось. Группа оценила информативность и обучающую способность игры «Алга Башкортостан».

14 ноября 2020 года в Доме Правительства РБ, мы защитили свой проект «Продвижение Республики Башкортостан на федеральном и на международном уровнях путем применения современных методов в игровой форме». Защита проектов проходила в режиме онлайн. Куратором проекта

было Министерство экономического развития и инвестиционной политики Республики Башкортостан. Спикером выступила Общественный представитель АСИ в Республике Башкортостан по направлению "Социальные проекты" Абрамова Ирина Евгеньевна. Жюри высоко оценили экономическую настольную игру, были внесены предложения о большом тираже выпуска настольной экономической игры, ее использования как подарочной продукции для деловых делегаций, гостей Республики Башкортостан.

Таким образом, цель и задачи научно-исследовательской работы выполнены.

Перспективами работы является разработка онлайн экономической игры-стратегии «Алга Башкортостан».

Список литературы

1. Авдулова, Т. П. Психология игры: учеб. пособие для студентов высш. пед. учеб. Заведений / Т. П. Авдулова. - М.: Academia, 2009. – 203 с.
2. Акулова, О. В. Образовательная область "Социализация. Игра": как работать по программе "Детство" : учеб.-метод. пособие для студентов вузов / О. В. Акулова, О. В. Солнцева. - СПб.: Детство-пресс, 2013. - 172 с.
3. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. - 144 с.
4. Нетребя, Г. И. Игры современных тинейджеров: ролевые и социально-моделирующие игры / Г. И. Нетребя. - Волгоград: Учитель, 2014. - 219 с.
5. Туэмлоу, Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. – Издательство: АСТ: Астрель, 2006. – 412 с.
6. Сайт «Настольные игры» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/company/mosigra/blog/112116/>
7. Сайт о настольных играх «Тессера» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://tesera.ru/games/>
8. Сайт «Бизнес школа» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.rma.ru/personal/16525/>
9. Сайт настольных игр «Мосигра» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.mosigra.ru/allgames/the_best/
10. Сайт «Современные настольные игры» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://brodude.ru/sovremennye-nastolnye-igry-kotorye-rulyat-chast-1/>
11. Сайт «Игрокон» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://igrokon.org/>

Кубики из костей V–III вв. до н.э. из Греции / Фракии



Древнеегипетская настольная игра «Сенет»



Древнеегипетская настольная игра «Мехен»



Настольная игра «Ур». Найдена в гробнице Тутанхамона



Чатуранга – древнеиндийская настольная стратегическая игра.

Аналог «Шахмат»



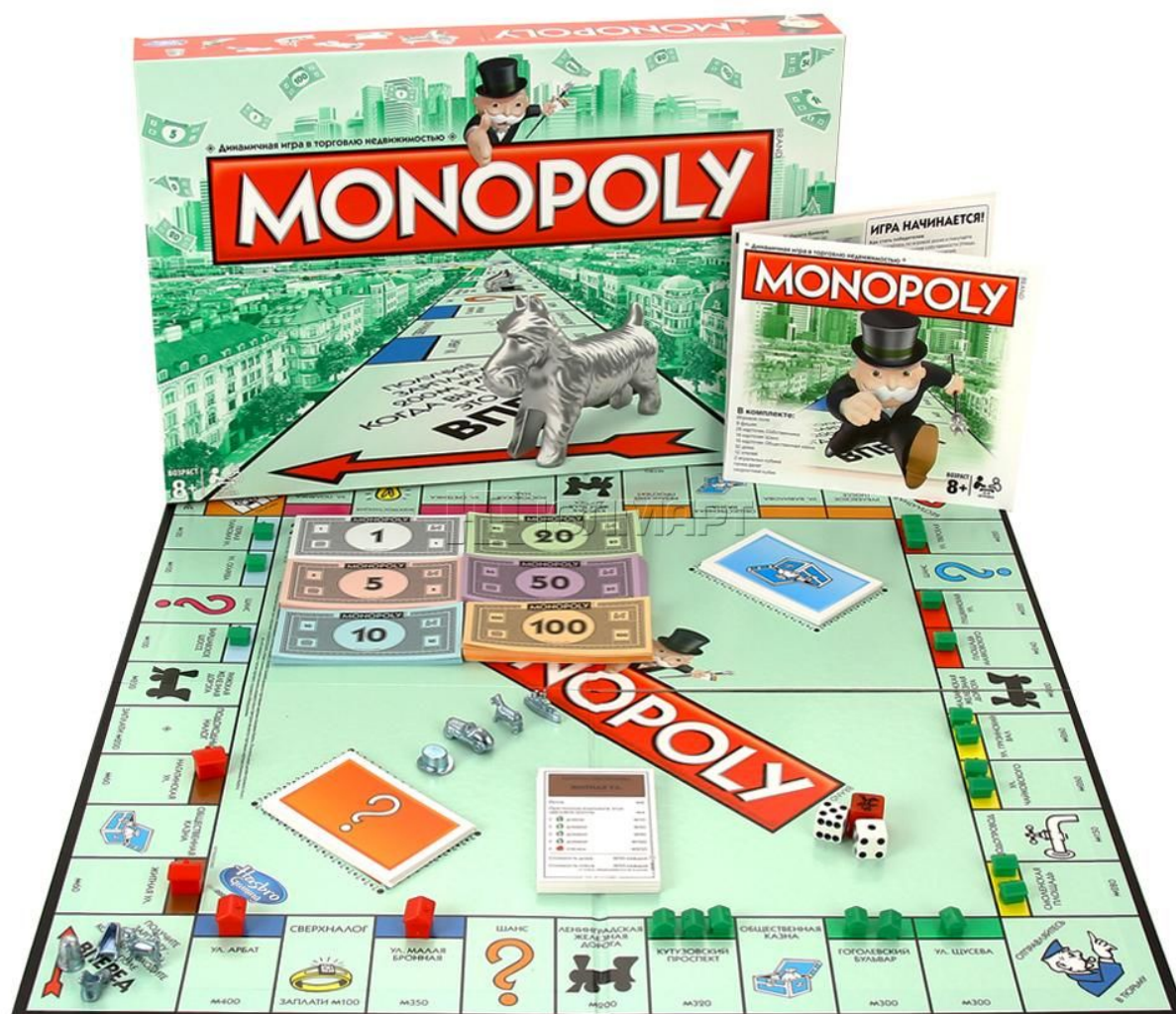
Клуба по настольным играм в Барнауле.



Настольная игра «Крокодил. Большая Вечеринка!»



Экономическая настольная игра «Монополия».



Экономическая настольная игра «Межлунье».



Экономическая настольная игра «Колонизаторы. Князя Катана».



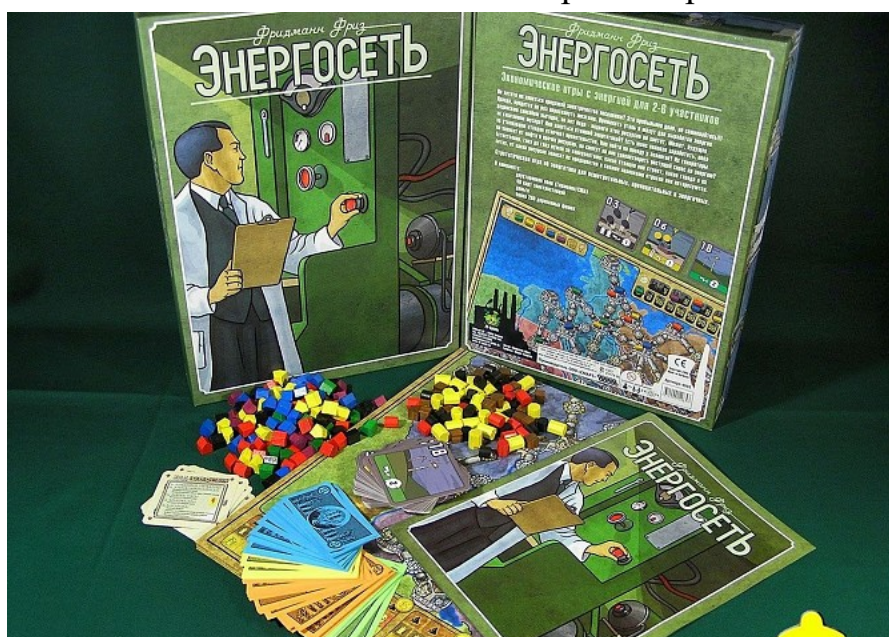
Экономическая настольная игра «Пуэрто Рико».



Экономическая настольная игра «Кингсбург»



Экономическая настольная игра «Энергосеть»



Встреча с заместителем премьер-министра правительства РБ – министром
экономического развития и инвестиционной политики РБ Муратовым
Рустамом Хамитовичем



Встреча с первым заместителем министра Фахретдиновым
Айратом Салаватовичем





ПРАВИТЕЛЬСТВО РБ

Встреча с начальником Управления Главы Республики Башкортостан по социальным коммуникациям **Прочаковской Еленой Анатольевной**



Приложение 14

Карточка игры



**ГОССОБРАНИЕ-
КУРУЛТАЙ РБ**

Приложение 15

Встреча со специалистом межрайонной ИФНС России №27 по РБ.



Карточка игры



Встреча с начальником отдела кредитования отделения №8598/0644
Сбербанка России Ивановой Ольгой Анатольевной



Карточка игры



БАНК

Интервьюирование создателя бизнес-инкубатора «Сколково» Митина Юрия
Романовича.



Нижегородский инновационный бизнес-инкубатор «CLEVER»

