НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ТОЛЬЯТТИНСКАЯ АКАДЕМИЯ УПРАВЛЕНИЯ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Имитационной игры

«Самарский регион 2022»

Тольятти 2014

Оглавление

1. Назначение игры 3
2. Ваша игровая позиция и типы принятия решений 7
3. Налоговая система 11
4. Принятие решений 12
5. Затраты на НИОКР 12
6. Затраты на качество 13
7. Затраты на рекламу 13
8. Модель рынка 13
9. Участники рынка 13
10. Удовлетворение спроса и предложение 14
11. Финансовые инструменты 14
12. Развитие 15
13. Расширение производства 15
14. Инвестиции в краткосрочные проекты 15
15. Диверсификация производства 20
16. Банкротство и прекращение деятельности компании 20
17. Игровые ресурсы и раскладка по позициям в игре 21
18. Игровые, игротехнические и неигровые позиции 21
19. Российская федерация 21
20. Правительство Самарской области 22
21. САМАРА 23
22. ТОЛЬЯТТИ 24
23. Коммерческие банки 24
24. Выборы Губернатора Самарской области 24

1. Назначение игры

Предлагаемый игровой макет имитирует конкуренцию между различными финансово-промышленными группами (крупными девелоперскими, строительными, производственными и иными бизнес-организациями) на территории Самарской области за ограниченные ресурсы (в первую очередь – финансовые, земельные и инфраструктурные). Условно они в макете обозначены компаниями. Вы – одна из таких групп (всего их 12).

Ваша задача – получить максимальную прибыль, принимая различные решения по развитию вашего бизнеса. Победителем в игре становится группа, получившая максимальную рентабельность капитала (ROE).

Макет в упрощенном виде воспроизводит устройство Самарской области и взаимодействие между различными позициями по поводу развития области. Поэтому помимо компаний в макете присутствуют еще 4 позиции:

- позиция органов местного самоуправления городского округа «Город Самара» и «Город Тольятти», как крупнейших муниципальных образований, концентрирующих значительные (кадровые, инфраструктурные и иные) ресурсы области;
- позиция региональных органов власти – Губернатора и Правительства Самарской области, областной Думы;
- позиция федеральных органов власти (Президента и Правительства РФ);
- позиция коммерческих региональных банков.

Цель имитационной игры: создать целостное видение сложной социально-технической системы, как регион у игроков студентов 1-го курса ТАУ.

Задачи:

1. Представить всех основных акторов региона через их действия, функции, возможности;
2. Представить инструментарий каждой позиции в регионе (бизнес, банковская сфера, муниципалитет, субъект, федерация);
3. Представить зависимость от внешней ситуации и зависимость от действий игроков на общем поле в игровом и имитационном режиме;
4. Отыграть кризисные и иные негативные сценарии для региональной экономики (падение цен на нефть, реализация политики изоляционизма, снижение мирового потребления, смена технологических укладов и пр.);
5. Отразить последствия от принятия решений игроков на ситуации с экологией, демографией, миграцией, человеческим капиталом региона.

В результате игры:

- Участники должны извлечь перечень инструментов и стратегий выигрыша в развивающейся экономической, геополитической и социальной ситуации.
- различить бизнес и муниципальное/государственное управление.

– сформулировать принципы и правила создания успешного бизнеса, освоить инструменты и средства кооперации и интеграции в современные социально-экономические мировые реалии.

Цели сессии:

– Оснащение игроков современными принципами и подходами к управлению процессами развития территории.

– Предоставление возможности игрокам тренировки управленческих навыков, инструментов и способов работы, необходимых для организации процессов развития территории.

Образовательные задачи:

– Освоение понятия «Территориальное развитие».

– Освоение принципа «человеческий капитал - фактор развития территории».

– Соорганизация ролей в игровой сессии, имеющих разные «картины мира».

– Освоение и использование проектного подхода в вопросах развития территории.

Освоение компетенций:

Проведение игровой сессии «Штабная организация работ» обеспечивает получение игроками следующих компетенции.

- *Ключевые компетенции:*

  – владение способом диагностики, выделения, анализа и решения проблем (компетенция выделения и решения проблем);

  – умение занимать позицию в соответствии с ситуацией и осуществление работы исходя из занятой позиции (компетенция позиционирования);

  – умение вырабатывать управленческие и организационные решения и реализовывать их на практике (компетенция принятия решений и их реализации);

  – владение навыками эффективной командной и групповой работы, уметь организовать групповую работу по решению актуальных проблем и созданию проектных решений (коммуникационная компетенция);

  – владение техниками презентации (умение лаконично выражать собственные мысли, четкая и артикулированная речь, техники схематизации).

- *Личностные:*

  - организация рабочего времени (самоменеджмент);
  - способность работать в условиях дефицита времени и неопределенности информации (выделение главного, стрессоустойчивость);
  - самоанализ и самооценка, умение анализировать свою работу и накапливать опыт (самоидентификация);

- умение принимать конструктивную критику (критическое отношение к своим действиям);
- лидерские навыки (харизматичность);

- *Предметные компетенции*:
  - Оперирование понятием капитализации (финансов, производственных фондов, знаний и информации, квалификации людей, технологий управления);
  - Оперирование понятиями индустриального и постиндустриального типа деятельности, смены технологических и экономических укладов;
  - Оперирования понятиями производственной и инфраструктурной организации деятельности;
  - Различение и использование организации деятельности в бизнесе и госсекторе в сходных секторах деятельности;
  - Оперирование формами интеграции (частно-государственное партнерство, производственно-технологические кластеры и др.).

Время в игре

Имитационная игра смоделирована по дискретно-событийному принципу, т.е. «прогон» модели в будущее осуществляется либо по истечению типового отрезка времени, либо по наступлению каких-то конкретных событий.

Игровое время 1 час игры = 1 год реальной жизни.

Типовой игровой период равен 1 часу (или 1 году реальной жизни) и состоит из 3-х типовых тактов:

- аналитического такта (15 мин). Во время аналитического такта перемещаться по залу запрещено (за нарушения возможны штрафы). Основная задача такта – анализ принятых решений за прошлый период, анализ изменившейся ситуации в игре, построение тактического плана на предстоящий игровой период согласно форме 2;
- игрового такта (30 мин). Во время игрового такта необходимо как можно более активно перемещаться по игровому залу, вести переговоры, достигать договоренностей с остальными позициями. Все договоренности фиксируются в формах № 3,4,5,6,7.
- такта принятия решений (15 мин). Во время такта принятия решений перемещение по залу возможно только руководителям команд. Основная задача – ввести все договоренности в форме принятия решений в следующей последовательности: сначала принимаются решения по функционированию (команда планирует собственные доходы и принимает решение по работе своей производственной или производственных компаний, в случае, если их становится больше одной), далее принимаются решения, направленные на развитие компании.

В случае насыщенности событиями в конкретном игровом периоде время на период увеличивается согласно необходимости (на примере «лишние» 5 мин. 48 сек. От типового размера игрового периода).

Сейчас идет игровой такт периода 2013 г.

До конца периода осталось 35 мин. 48 сек.

Игровой плацдарм

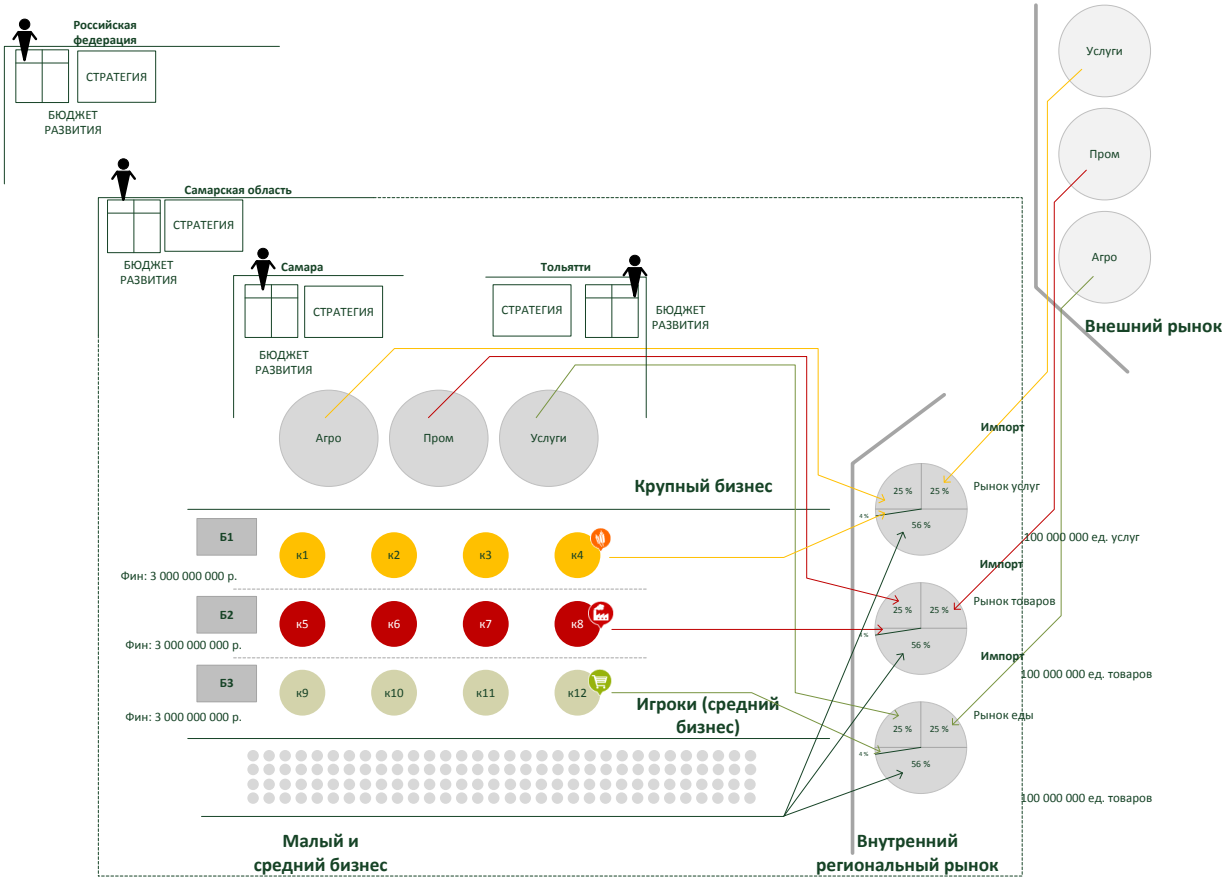


Рис.1. Общая схема игры

На схеме отображено общее устройство игры, где:

- Российская федерация, Правительство Самарской области, городской округ «Город Самара», городской округ «Город Тольятти» составляют государственный и муниципальный сектор, имеют собственные стратегии развития и соответствующие бюджеты.
- Крупный бизнес, средний бизнес, малый бизнес представляют хозяйственный сектор, который укрупненно представлен из 3-х рынков: рынка продовольствия, рынка промышленного производства, рынка торговли и услуг. Рынки 2-х типов: внутренний региональный рынок (на начало игры каждый рынок составляет емкость в 100 000 000 ед. продукции) и внешний рынок. Каждый рынок на начало игры по базовому сценарию устроен одинаково: 25 % доля импортеров, 25 % доля

крупного бизнеса (корпораций), 4 % доля игроков (по 1 % на каждую организацию на рынке, 1 % = 1 000 000 ед. продукции), остальная часть рынка отводится на малый и средний бизнес (46 %).

– Средний бизнес (в центре схемы) отыгрывают участники. Всего 12 команд, по 4 компании на каждый рынок. Остальной хозяйственный сектор отыгрывается автоматически системой (корпорации и малый бизнес).
– Финансовый сектор представлен 3 банками, финансирующими работу хозяйственного сектора.

2. Ваша игровая позиция и типы принятия решений

Ваша команда представляет из себя совет директоров производственного, агропромышленного, либо сервисного бизнеса среднего размера.

Ваши основные задачи, как у бизнес-компании – получить максимальную прибыль и обеспечить успешное развитие собственного бизнеса за счет наращивания существующих объемов производства, либо создания новых производств на иных игровых рынках, либо участия в различных проектах и программах совместно с федеральными, региональными и муниципальными органами власти, или же вступая в кооперацию с банковским сектором и другими компаниями.

Суть игры – опередить всех конкурентов, занять все возможные места, рынки и ниши в игре. Кто имеет доступ к большему количеству ресурсов – тот и выигрывает.

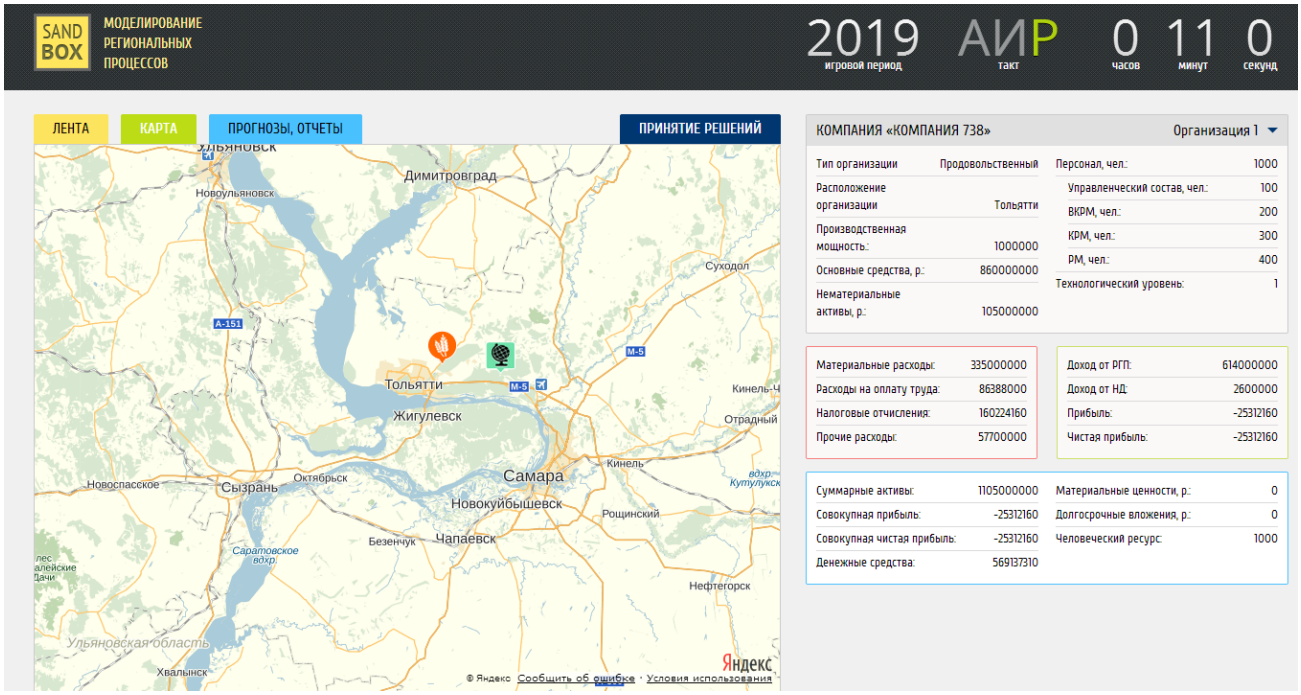


Рис.2 – игровой интерфейс для компании на рынке продовольствия (1 рынок из трех). Вкладка «Карта».

Верхняя часть экрана (темно-коричневый цвет) – административно-организационная. После логотипа платформы (слева сверху) идет игровой год (он же игровой период. В игровом периоде (игровом годе) 3 такта: 1. Аналитический (буква А, на данный момент горит буква Р – что означает так принятия решений), 2. Игровой (буква

И), 3. Такт принятия решений (буква Р). Действует отсчет времени игрового такта (сколько осталось до конца каждого такта).

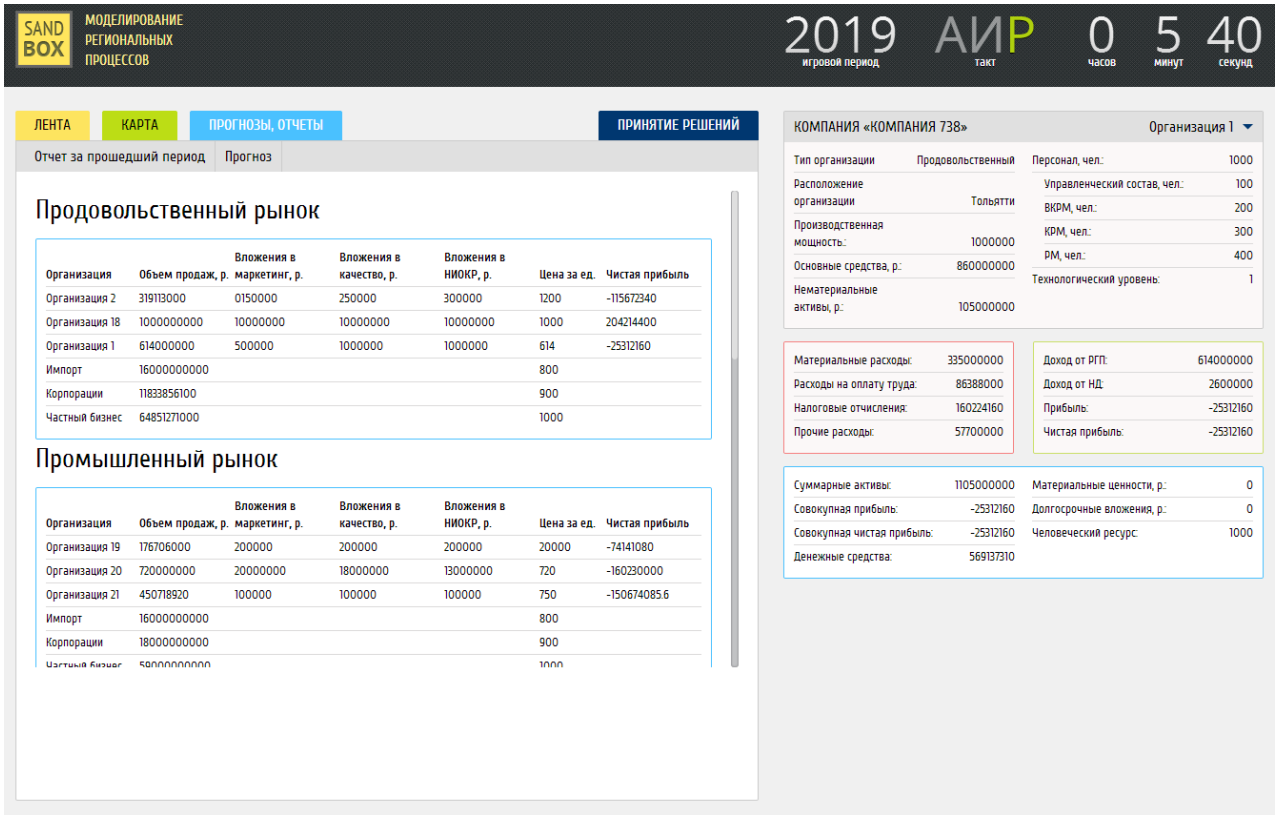


Рис.2 – игровой интерфейс. Вкладка «Прогнозы и отчеты»

Для игрока по окончанию каждого периода доступны следующие отчеты:

1. Аналитический дайджест;
2. Сводные отчеты по рынкам (Продовольствие, промышленный рынок и рынок услуг);
3. Отчет об инвестиционной деятельности по игрокам;
4. Рейтинг игроков (компаний).

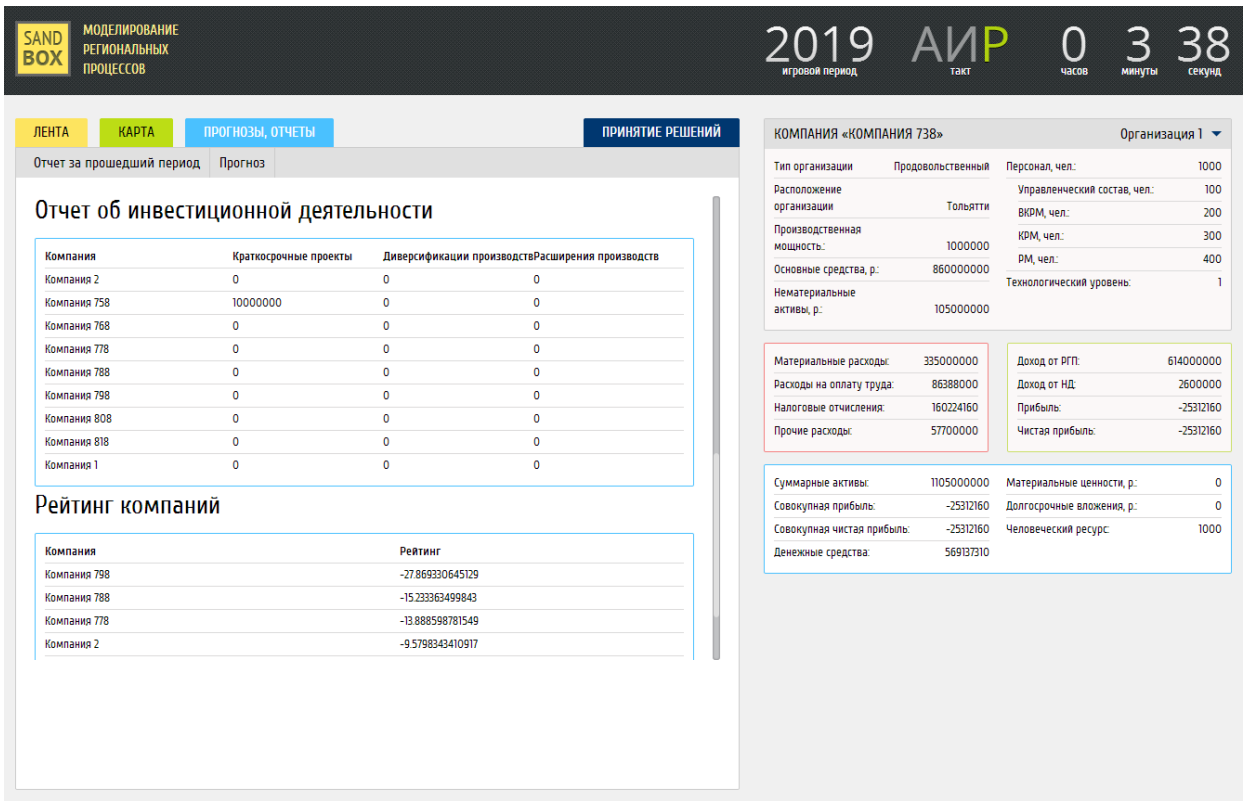


Рис. 3. Отчеты об инвестиционной деятельности и рейтинг компаний.

Сводный отчет по отрасли отображает данные по предыдущему периоду и появляется в аналитический период.

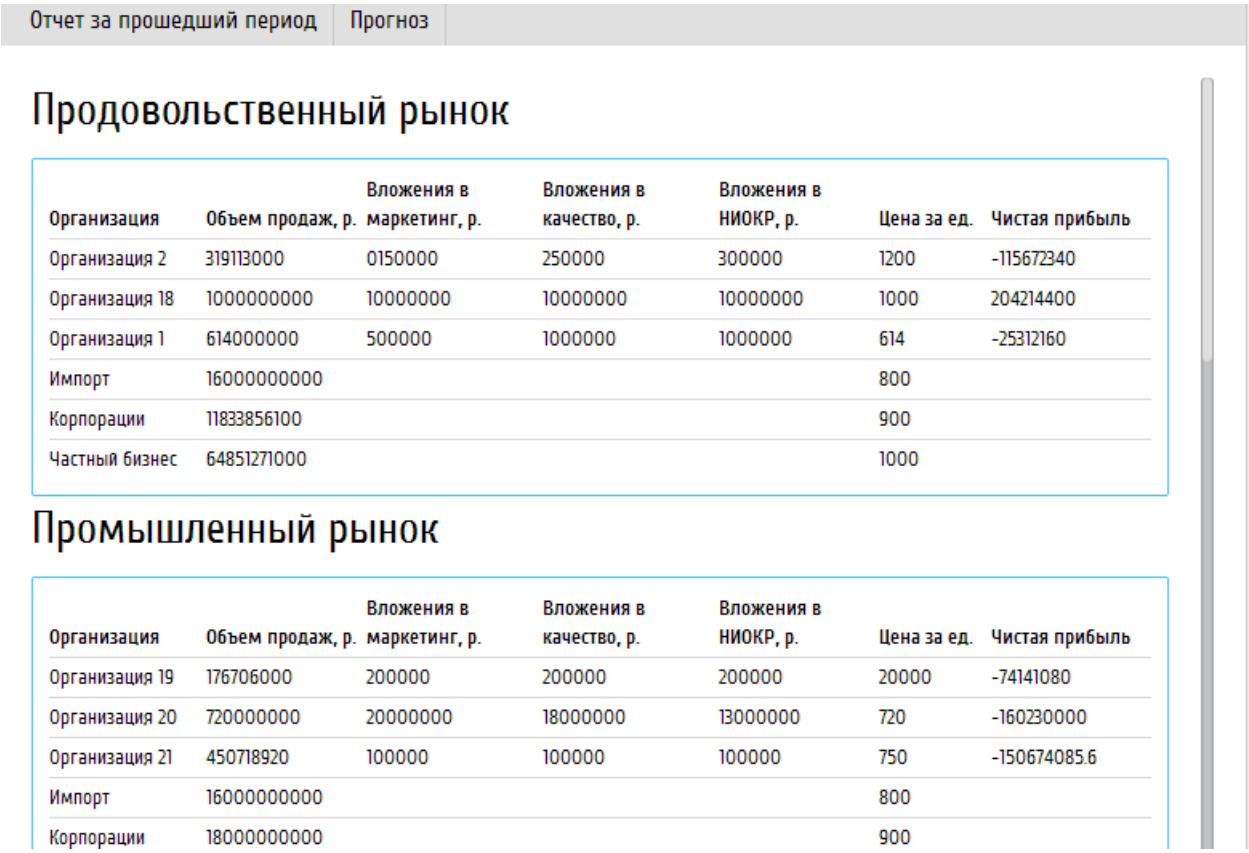


Рис.4. Отчеты по продовольственному и промышленному рынку.

Отчет об инвестиционной деятельности

Компания	Краткосрочные проекты	Диверсификации производств	Расширения производств
Компания 2	0	0	0
Компания 758	0	0	0
Компания 768	51000	0	0
Компания 778	0	0	0
Компания 788	0	0	0
Компания 798	0	0	0
Компания 808	0	0	0
Компания 818	0	0	0
Компания 1	526500	0	0

Рейтинг компаний

Компания	Рейтинг
Компания 798	-21.981656454545
Компания 778	-18.943423423423
Компания 788	-16.698714285714
Компания 768	-6.7352372295946

Рис. 5. Отчет об инвестиционной деятельности по краткосрочным проектам, и рейтинг компаний.

В отчете об инвестиционной деятельности фиксируется количество средств, потраченных в краткосрочные проекты, в диверсификацию производств, расширение производств. Рейтинг компаний составляется по ROE – рентабельности капитала[1], которая считается по формуле ROE = Чистая прибыль/Собственный капитал * 100 %.

Карта. Привязана к Yandex и отображает территорию того объекта, в который идет игра. На карте появляются иконки реализованных совместных проектов.

[1] *Рентабельность собственного капитала (ROE)* — отношение чистой прибыли к среднему за период размеру собственного капитала.

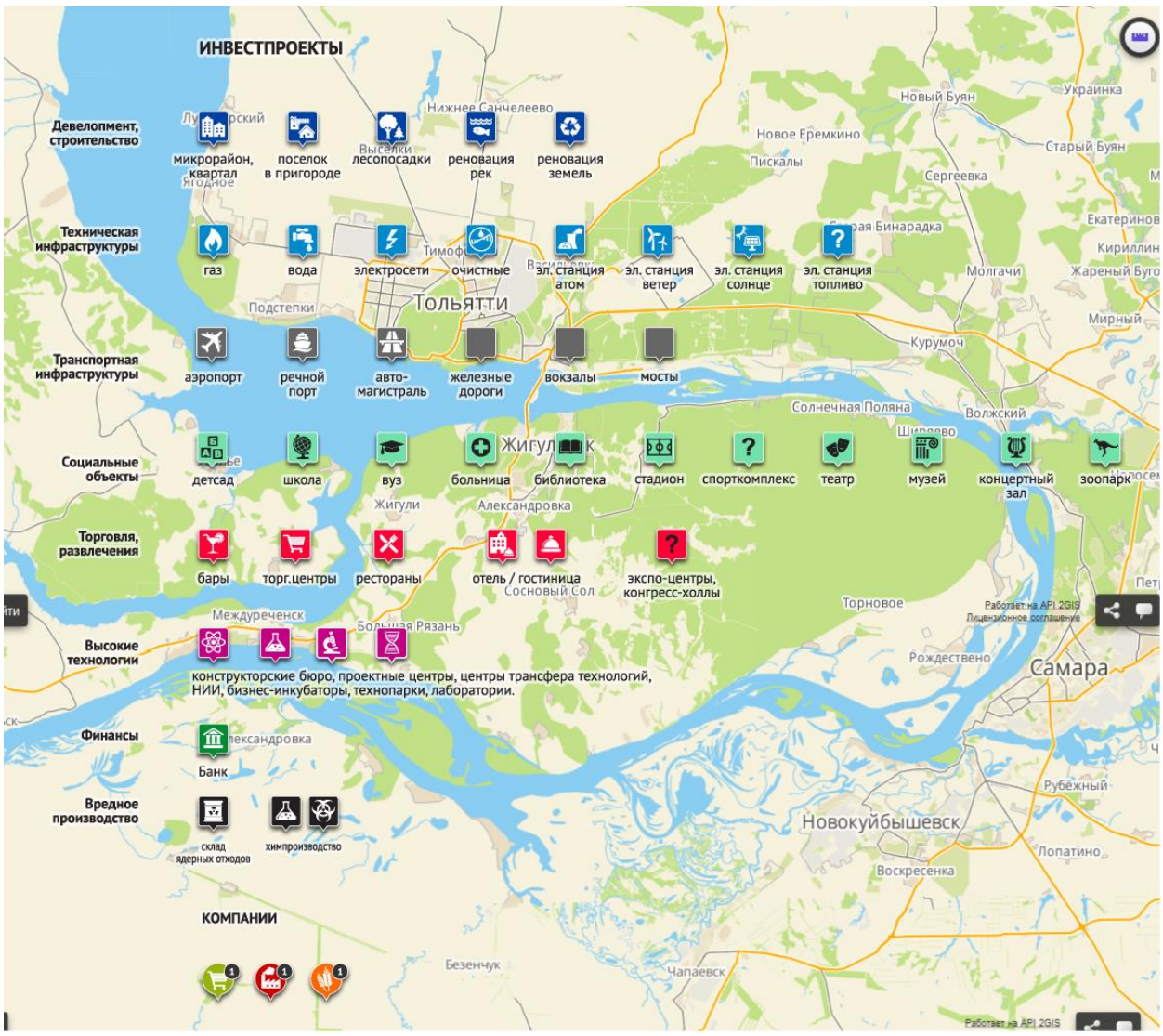


Рис. 3. Все типовые организации, которые отображаются иконками на карте.

3. Налоговая система

Налоговая система в игровой сессии представлена федеральными, региональными и местными налогами.

В Игровой сессии «Территориальное развитие» представлены следующие федеральные налоги:

- *Налог на добавленную стоимость (НДС)* 18 %
- *Налог на прибыль организаций*

Налог на прибыль организации взимается с прибыли малых, средних и крупных предприятий в размере 20%, в игровой сессии взимается с бизнеса: сельское хозяйство, промышленность, услуги и торговля.

- *единый социальный налог (ЕСН)*

Единый социальный налог взимается с крупных, средних и малых предприятий из фонда оплаты труда, и равен 32%

В Игровой сессии «Штабная организация работ» представлены следующие региональные налоги:

– *налог на имущество*

Налог на имущество предприятий в игровой сессии взимается с остаточной стоимости имущества, и равен 2,2 % от стоимости имущества компании.

- *налог на доходы физических лиц (13 %)* вычитаются из зарплат сотрудников. Уплачиваются организацией за сотрудников.

4. Принятие решений

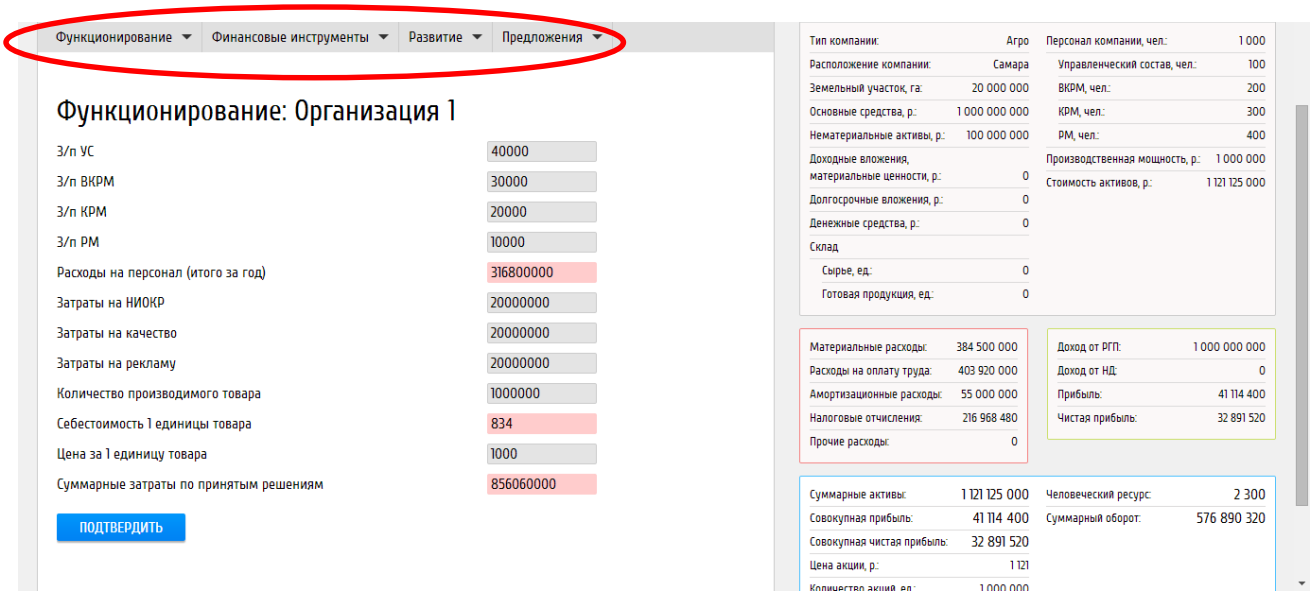


Рис.4. Принятие решений по функционированию у бизнес-компании в сфере производства продовольствия.

Функционирование: все решения по функционированию конкретной организации (которых может быть много у одной компании, в т.ч. могут располагаться на разных рынках).

Игрок по организации вводит: размер заработной платы управленческого состава, высококвалифицированного персонала, квалифицированных и рабочих без квалификации. Система считает автоматически фонд оплаты труда от числа сотрудников по группам (вместе со всеми соц.выплатами в размере 32 % единого социального налога) на год (период), далее игрок имеет возможность ввести расходы на НИОКР, качество продукции и рекламу, указать количество производимого товара (машина автоматически делает рассчет себестоимости 1 ед. товара и указывает пользователю в соответствующей графе), далее исходя из всех принятых решений игрок ставит цену за 1 ед. товара (на рынок).

5. Затраты на НИОКР

На 1 млн. вложенных средств со следующего игрового периода на 0,5 % сокращаются расходы на производство 1 ед. продукции. Эффект сохраняется на весь срок игры. Возможно максимально сократить расходы на 30 %, далее вложения в НИОКР являются неэффективными и будут отражаться только в графе «нематериальные активы», учитываться, как патенты на изобретения, рациональные предложения и пр.

6. Затраты на качество

На 1 млн. вложенных средств в качество продукции со следующего игрового периода повышается показатель индекса качества товара на 0,01 пункта. На начало игры коэффициент качества у игроков равен 1 ед. Эффект от вложений в качество длится 5 периодов и создает лояльность покупателей к произведенному товару. Действие имеет нарастающий эффект. По истечению 5 периодов эффект от вложений заканчивается.

7. Затраты на рекламу

На 1 млн. вложенных средств в рекламу продукции со следующего игрового периода повышается показатель индекса узнаваемости на 0,02 пункта. На начало игры коэффициент равен 1 ед. Эффект от вложений короче, чем от качества и длится 3 периода.

8. Модель рынка

Есть внешний рынок (он условно бездонный, но регулируется крупными компаниями, у которых высокое качество, сильный бренд и низкие издержки на производство), есть 3 внутренних рынка (агро, непродовольственный, услуги).

Непродовольственный (промышленный рынок) зависит от экспорта крупного бизнеса (условно связь b2b, автомобиль, как конечный продукт, поехал на экспорт, а рынок компонентов внутренний, есть взаимосвязь от сбыта на экспорт и емкости непродовольственного рынка, т.е. если сбыт конечного продукта снизился, то и внутренний рынок начинает снижаться, компании платят заработные платы работникам, работники покупают тем самым формируют два других рынка региона – продовольственный и услуги, а значит и покупательная способность на внутреннем рынке падает. То же и с ценой на нефть и нефтепродукты. У Самарской области 30 % бюджета зависят от нефтехима, т.е. если цена на нефть падает, внутренние рынки игры стагнируют в ближайшей перспективе, сокращается производство, растет безработица, усиливается отрицательная миграция).

9. Участники рынка

На Вашем рынке действуют следующие игроки:

- Импортеры: у них самый высокий коэффициент вложений (равен 3 на начало игры). Т.е. чтобы осуществлять импортозамещение, необходимо изготовить товар с совокупным коэффициентом выше 3, а также конкурентным по цене, что является трудноосуществимым. Если же полностью доля импорта занята, возможен экспорт (продажа на внешние рынки), но там коэффициент еще выше и равен 4.

- Крупный бизнес: у них более низкий коэффициент (равен 2), они также продают на экспорт.

– Средний бизнес (игроки): изначально коэффициент обеспечивает долю на рынке в 1 % (1 как по качеству, так и по рекламе), но далее уже от вложений (принятых решений).

– Малый бизнес: имеет самый низкий коэффициент (и равен 0,9 пункта по качеству и по рекламе).

Если компания ничего не вкладывает, то коэффициент снижается (в течение нескольких лет) и доля на рынке падает, продажи осуществляются, но по цене в 90 % от себестоимости на 1 ед. продукцию. Условно, товар не лежит на складе, а продается за бесценок сетевым компаниям на открытый рынок.

10. Удовлетворение спроса и предложение

В случае, когда компания произвела меньше, чем создала спроса на свой товар, дефицит на подобный типо товара передается компании, у которой вложения меньше. Итоговый дефицит «спускается» к малому бизнесу, который в итоге удовлетворяет спрос покупателя. В случае расширения компании отбирается доля у более низкокачественных производителей. Т.е. страдает тот, у кого выше цена и ниже качество с узнаваемостью.

Этим возможно моделировать ситуацию с сильным импортом, развитием малого бизнеса, и пр.

11. Финансовые инструменты

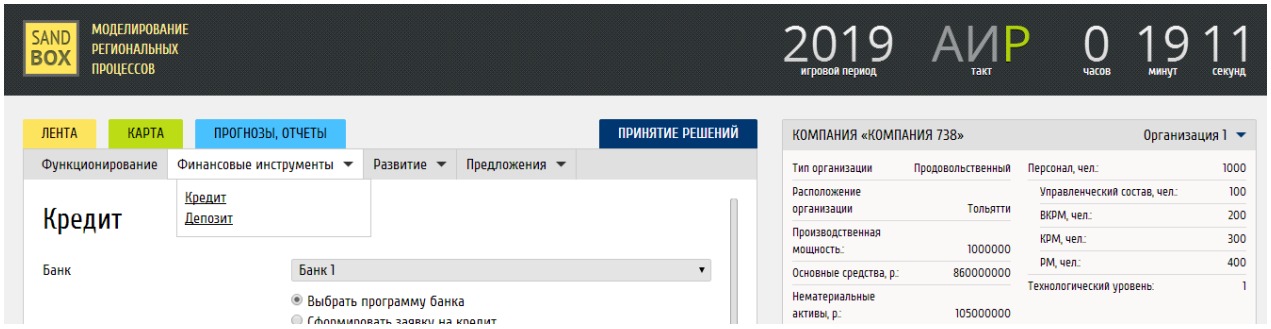


Рис. 5. Финансовые инструменты.

Промежуточные, можно через свой банк брать кредит на развитие производства, или на остальные нужды, банк регулируется центральным банком.

12. Развитие

3 типа решений по развитию:

- Расширение существующего производства;
- инвестиции в краткосрочные проекты;
- диверсификация производства.

13. Расширение производства

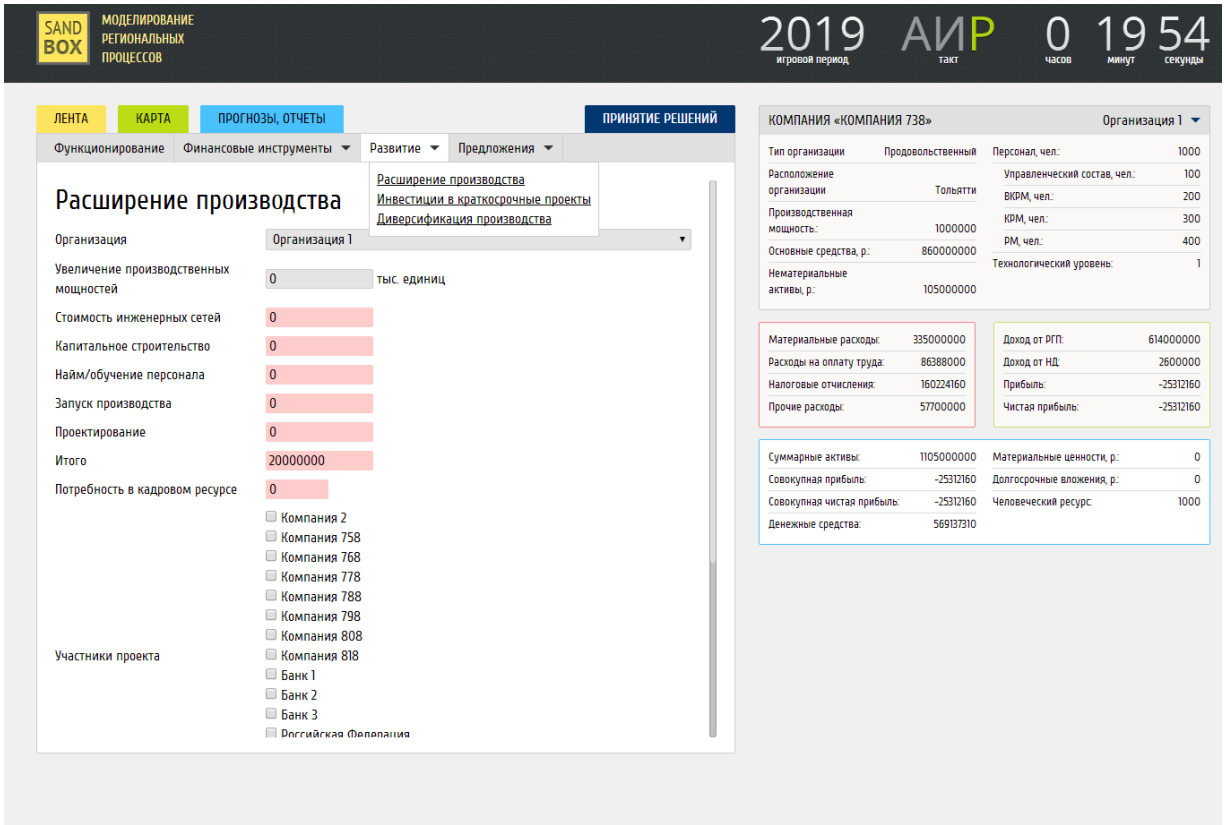


Рис. 6. Развитие.

Инвестиции в основные средства – вложение в расширение существующего производства. Максимальный объем расширения на существующем участке до 3 000 000 ед. продукции. Исходные данные на начало игры = 1 млн. ед. продукции.

14. Инвестиции в краткосрочные проекты

Инвестиции в краткосрочные проекты – проекты реализуются за 1 игровой период (за год) и предоставляют возможность вкладывать прибыль от действующего производства в иные сферы деятельности. Все проекты по краткосрочным вложениям для игрока «вложил-продал», но для региона, или же города они существуют далее и отображаются иконками на территории.

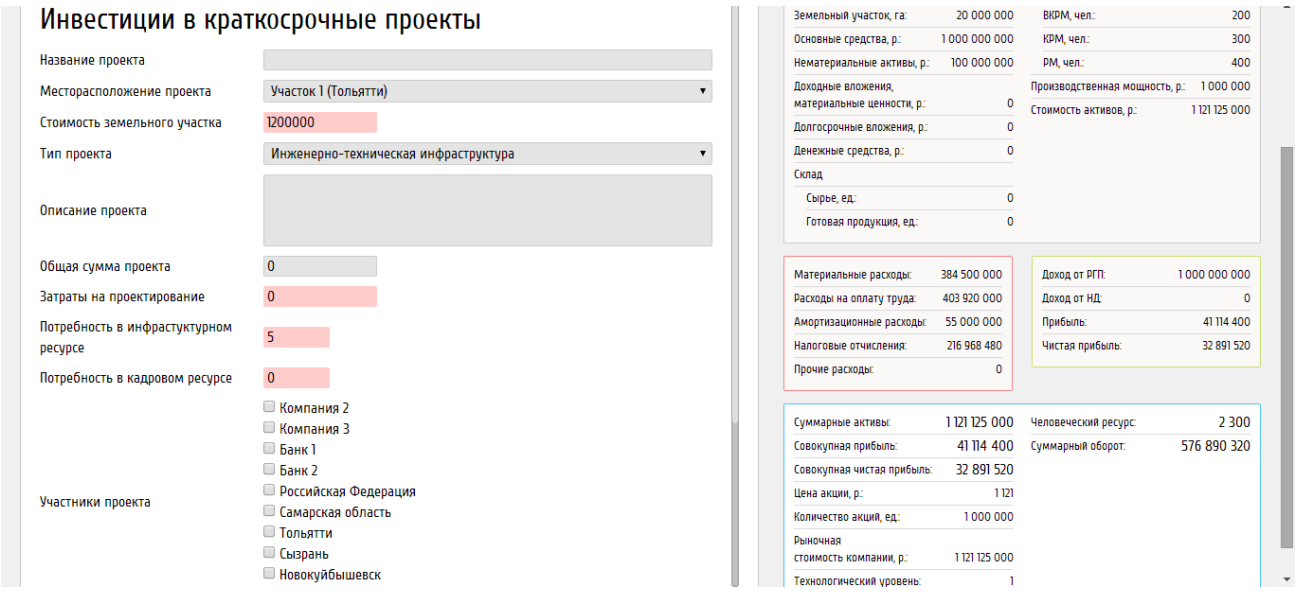


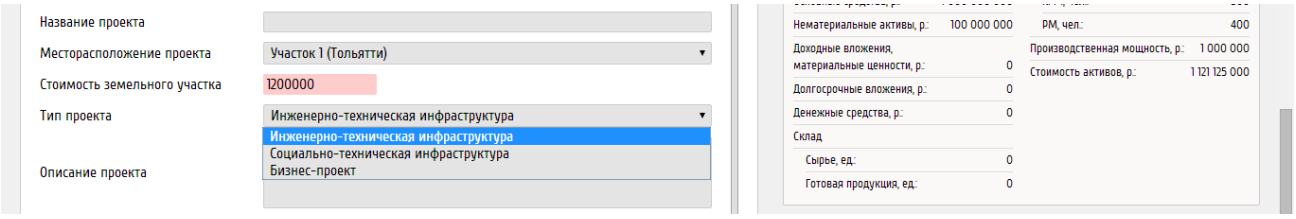
Рис. 7. Форма принятия решения по краткосрочным проектам.

Игрок в игровом периоде договаривается со всеми участниками, затем вводит договоренности в форму.

Рекомендуемая минимальная сумма краткосрочного проекта от 100 млн. рублей, пределы максимальных сумм инвестиций

Месторасположение – привязано к генплану, свободным землям определенного назначения на карте (проект можно реализовать только при условии наличия земельных участков определенного вида использования, участки нарезает либо муниципалитет, либо область в зависимости от проекта).

Тип проекта

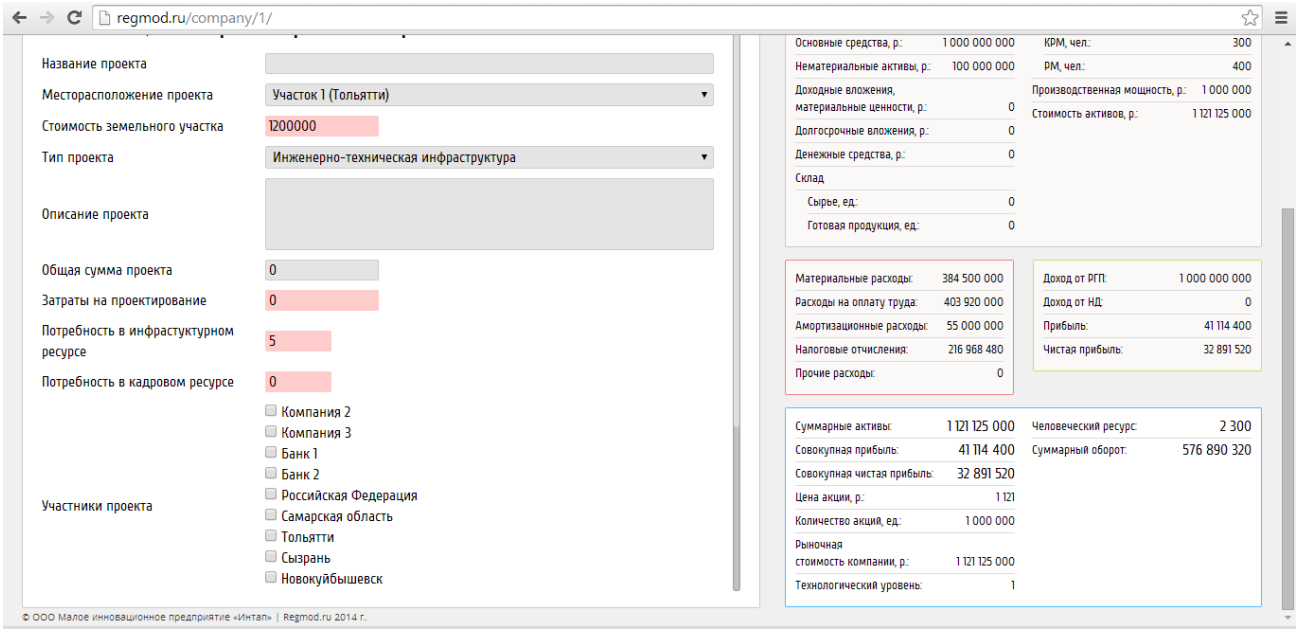


Есть три типа краткосрочного проекта:

- Инженерно-техническая инфраструктура
- Социально-техническая инфраструктура
- Бизнес-проект.

Первые 2 создают инфраструктурный ресурс (Инженерно-техническая инфраструктура – создает совокупный ресурс в виде газа, воды, электроэнергии, канализации и пр., а социо-техническая инфраструктура – создает совокупный ресурс в виде кадров разного типа квалификации. Оба влияют на миграцию в регионе.

Бизнес-проект не приносит, а забирает инфраструктурные ресурсы, но приносит больше прибыли.



Далее дается краткое описание проекта (чтобы представители власти могли оценить суть замысла).

Участник вводит предполагаемую сумму проекта. Сметы на бизнес-проекты устанавливаются муниципальными образованиями и Правительством области в зависимости от расположения проекта. Остальной перечень затрат формируется автоматически системой в красных полях. Система в т.ч. от объема инвестиций и земельного участка считает потребности в инфраструктурном ресурсе и потребность в кадровом ресурсе.

Далее указываются участники проекта (кто участвует в инвестициях) и форма отправляется на согласование всем кооперантам. Предложение появляется во вкладке «входящие». Указывается доходность проекта (т.е. сколько зарабатывается всего после возврата средств). Доходность равна риску реализации (т.е. чем выше доходность, тем выше риск потерять деньги).

Самым прибыльным способом заработать средства является реализация бизнес-проектов. На каждый бизнес-проект требуется 100 ед. инфраструктурного ресурса и согласно затратам 1 ед. кадрового ресурса. На каждый вложенный миллион рублей требуется 1 чел. Минимальное количество вложений должно быть кратно 10 и не быть меньше 100 млн. рублей.

Пример заработка с бизнес-проекта: вложено 1 000 000 000 р., доходность 30 %, реализует Компания № 1. На следующий период компания возвращает вложенные средства (1 000 000 000 р.), и получает 300 000 000 р. прибыли согласно указанному проценту прибыли. Из 300 000 000 р. выплачивается налог на прибыль в размере 20 % и чистая прибыль составляет 240 000 000 р. Возможно привлекать заемные средства (краткосрочный кредит), либо вовлекать кооперантов (указываются доли согласно вложенным средствам за вычетом налогов и премии).

Правильно: 100, 110, 120, 300, 500, 1000 млн. рублей.

Неправильно: 112 млн. рублей; 90 млн. рублей, 10 млн. рублей.

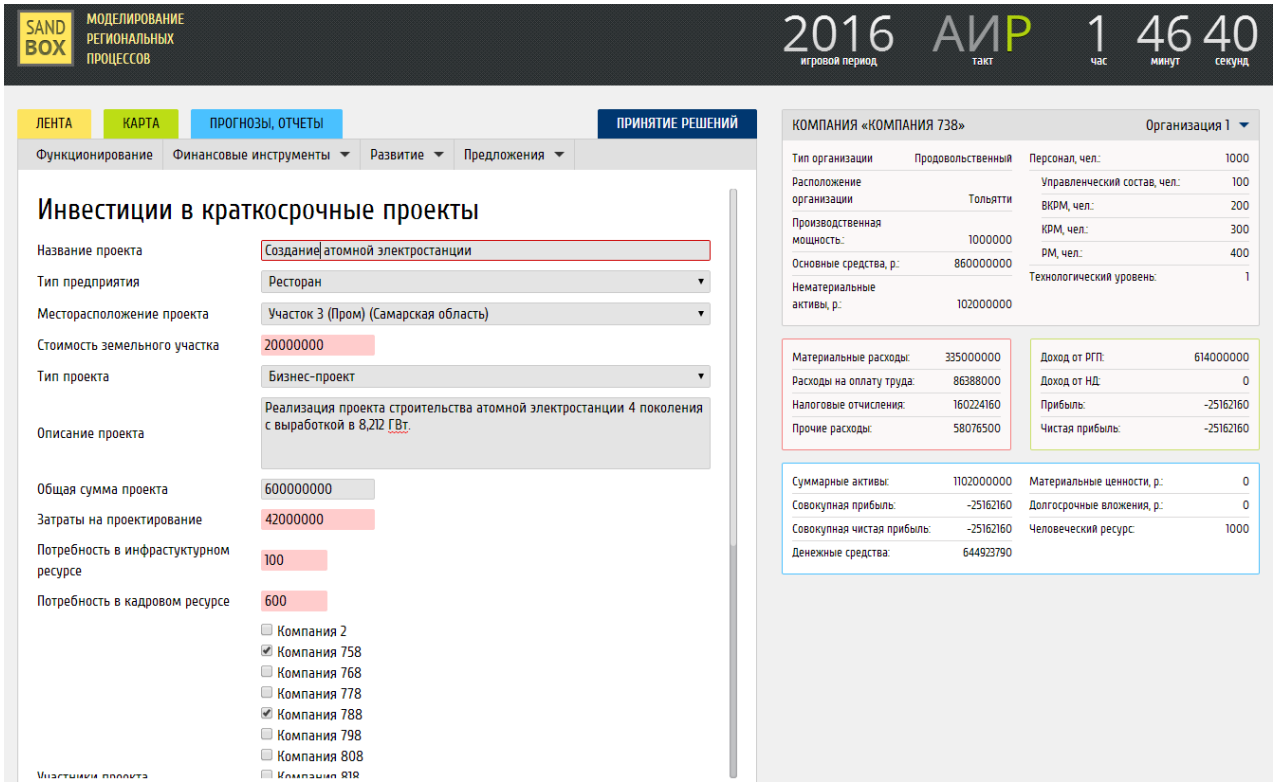


Рис.8.1. Краткосрочный проект, участники, доли, прибыль и пр. Пример с бизнес-проектом по строительству объекта инфраструктуры.

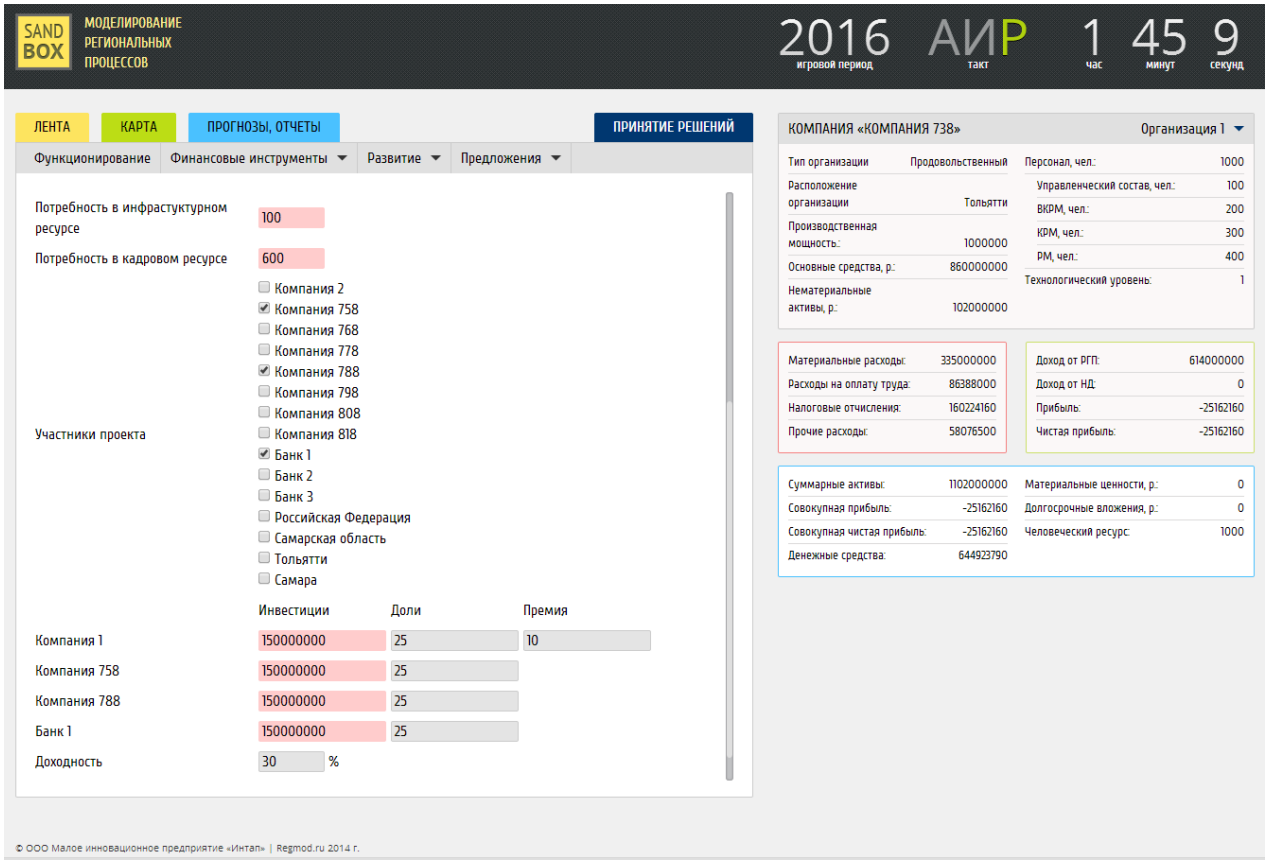


Рис. 9. Пример краткосрочного бизнес-проекта. Потребности в инфраструктурном ресурсе, в кадрах, кооперанты, распределение долей, премия инициатору и доходность.

Компания-инициатор проекта получает премию помимо основной доли. Премия вычитается из прибыли, с которой оплачен налог на прибыль (20 %), затем распределяются доли между участниками.

Кадровый и инфраструктурный ресурсы исчерпаемы, чтобы их восстановить, необходимо реализовать совместно с городом, либо областью инженерно-технический проект. Смету на создание инфраструктурных проектов устанавливают муниципальные образования и Правительство области в зависимости от территориального расположения объекта, т.е. нет смысла предлагать реализовать проект «школа» за 1 рубль.

Инфраструктурные проекты (инженерно-технический и социально-технический) возвращают вложенные средства **в течение 5 периодов вместе с прибыльностью**, указанной в предложении по проекту, поэтому они не являются выгодными и являются, как правило, дорогостоящими.

Пример: вложено 100 000 000 р. в инженерно-технический проект, произведено сразу 200 ед. инфраструктурного ресурса, возврат средств + прыбыль с проекта будет возвращаться равными долями в течение 5 лет. В этом периоде 20 % вместе с прибылью (20 %), в следующем, третьем, четвертом и пятом также 20 % возврат средств + 20 % прибыль.

15. Диверсификация производства

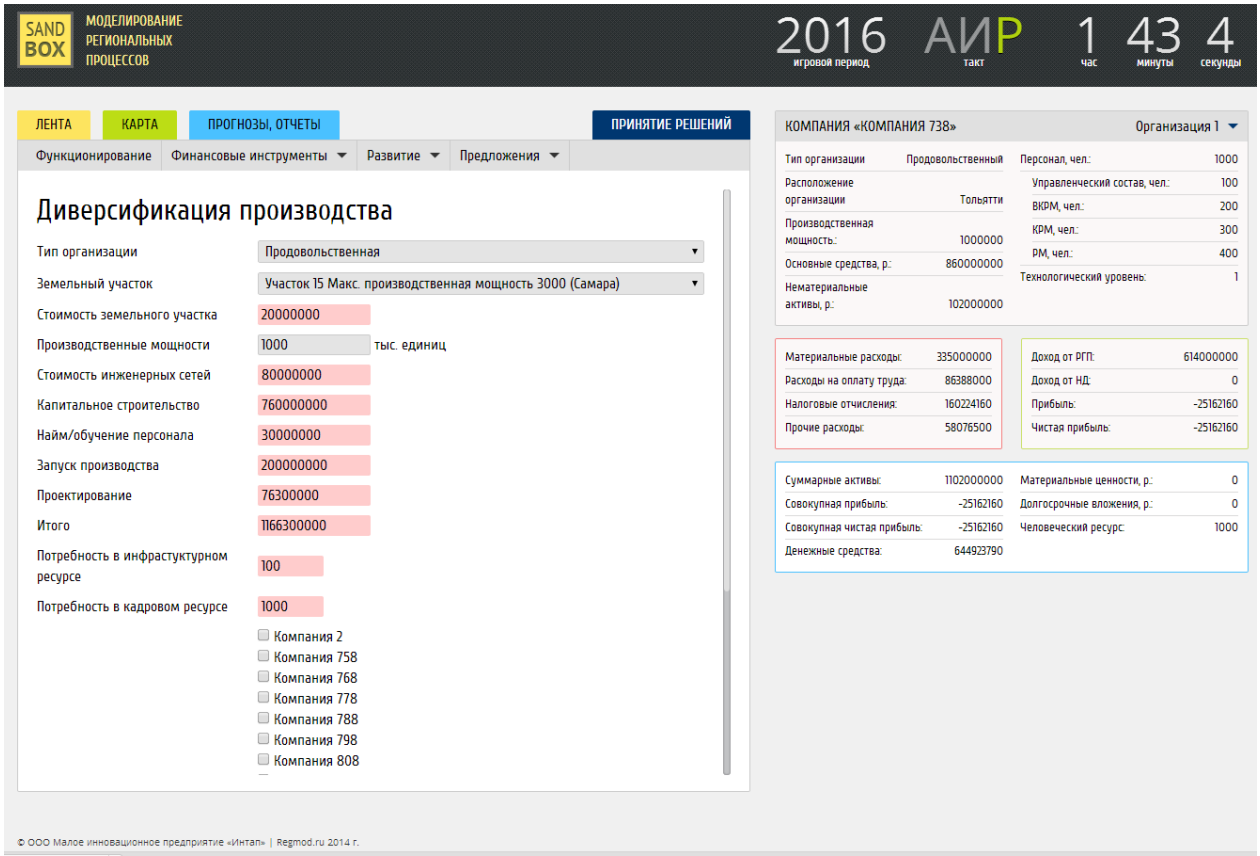


Рис. 9. Диверсификация производства. Указано создание продовольственной организации мощностью в 1 000 000 ед. продукции в год. Осмечивает система.

В отличие от расширения существующей мощности, это создание новой организации, позволяющей работать на другом рынке (услуги, продовольствие, непродовольствие). Как только новая организация создана, у компании (игрока) есть 2 организации и соответственно он уже действует на других рынках в игре. Территориально ее можно расположить где угодно (в регионе). В дальнейшем планируется ввести фактор приближенности к рынку сбыта и сделать параметр территориального рынка сбыта. Сейчас в модели это не имеет значения, далее и расстояние будет иметь значение и накладывать ограченения.

16. Банкротство и прекращение деятельности компании

Необходимо учитывать, что в случае роста отрицательного баланса у компании наступает процедура банкротства и компания, а также все ее активы продаются, чтобы покрыть задолженность перед работниками и кредиторами. Условным сроком для запуска процедуры банкротства является 4 периода в отрицательном балансе. Совет директоров разорившейся компании расформировывается и распределяется «на работу» по другим компаниям в игре.

17. Игровые ресурсы и раскладка по позициям в игре

Всего в игре присутствуют 5 типов ресурса:

1. Земельные ресурсы (выделяются согласно реальному генеральному плану развития территории Самарской области):
- земли сельскохозяйственного назначения (с/х);
- земли промышленного назначения (пром);
- земли туристко-рекреационного и культурного назначения (ТРК);
- земли под жилую застройку, торговлю, услуги, образование, здравоохранение, спорт (ЖЗСУО).
2. Финансовые ресурсы: выражены в денежных средствах (национальной валюте, или рублях).
3. Инфраструктурные ресурсы (обозначены в условных единицах), обозначающие обеспеченность области и ее земельных участков инженерными сетями, электросетями, подстанциями и другими сооружениями, газоводами, водоводами, канализационными и очистными, транспортными и пр.
4. Кадровые ресурсы (обозначены в количестве человек), обозначающие группы персонала, требуемые при организации производств, организаций и пр. Условно на каждые 10 человек 1 является руководящим составом, 2 являются высококвалифицированными кадрами, 3 являются квалифицированными, а 4 без квалификации;
5. Административный ресурс: согласование строительства, типов деятельности и подключение к инфраструктурам осуществляется главами муниципалитетов и правительством области в зависимости от расположения проекта.

18. Игровые, игротехнические и неигровые позиции

В имитационной модели представлены следующие позиции:

- игротехнические (отыгрываются игротехниками) позиции;
- игровые отыгрываются участниками;
- неигровые отыгрываются системой.

19. Российская федерация

Позиция отвечает за генеральную стратегию развития России до 2020 г. Имеет существенный финансовый ресурс ежегодно в размере **20 000 000 000 р.** Осуществляет общее управление Правительством Самарской области, может вносить законы, игровые нормы, следит за законностью действий остальных позиций. Финансирует проекты федерального значения. Предоставляет целевые транши под стратегию и программы развития для Самарской области, может выступать соинвестором проектов игровых компаний. Позиция не имеет земельного, инфраструктурного и кадрового ресурса, не согласовывает строительство и размещение проектов на территории области, или муниципального образования.

20. Правительство Самарской области

Правительство Самарской области представлено назначенным губернатором (и его аппаратом). Действующий губернатор назначен на пост в 2012 г., в 2014 принята норма по выборам губернаторов, срок полномочий истекает в 2017 году, в котором пройдут выборы согласно процедуре.

Правительство Самарской области располагает следующими ресурсами:

Тип ресурса:	Кол-во:		Источник:
Земельный ресурс	Земли с/х назн:	**30**	По необходимости вводятся неразграниченные земли согласно ген.плану
	Земли пром.пр.:	**20**	
	Земли ТРК	**20**	
	Земли ЖЗСУО:	**20**	
Финансовый ресурс (бюджет развития)	3 000 000 000 руб. на стартовый период		Планируется согласно социально-экономической ситуации на каждый период
Инфраструктурный ресурс	5000 ед.		Создается путем реализации инженерно-технических проектов совместно с компаниями
Кадровый ресурс	5000 чел.		Создается путем реализации социально-технических проектов совместно с компаниями
Административный ресурс	Вносит законодательные инициативы территориального значения, осуществляет межбюджетные транши на поддержку социально-экономического развития крупных муниципальных образований, согласовывает место, земельный оборот и тип деятельности, реализуемый на территории области. Соинвестирует проекты регионального развития согласно стратегии социально-экономического развития Самарского региона.		

21. САМАРА

Представлена главой администрации муниципального образования и его администрацией. Действующий мэр избран на пост в 2010 г. и согласно уставу городского округа переизбирается через 5 лет (в 2015 г.), но в 2014 принята норма по выборам губернаторов, а также по возможностям губернатора определять порядок выборов глав муниципальных образований (либо путем прямых выборов, либо путем голосования депутатов окружного совета).

Тип ресурса:	Кол-во:		Источник:
Земельный ресурс	Земли пром.пр.:	**10**	По необходимости вводятся неразграниченные земли согласно ген.плану
	Земли ТРК	**10**	
	Земли ЖЗСУО:	**10**	
Финансовый ресурс (бюджет развития)	2 000 000 000 руб. на стартовый период		Планируется согласно социально-экономической ситуации на каждый период
Инфраструктурный ресурс	1000 ед.		Создается путем реализации инженерно-технических проектов совместно с компаниями
Кадровый ресурс	5000 чел.		Создается путем реализации социально-технических проектов совместно с компаниями
Административный ресурс	вносить законодательные инициативы территориального значения, согласовывать место, земельный оборот и тип деятельности, реализуемый на территории городского округа. Соинвестировать проекты регионального развития согласно стратегии социально-экономического развития городского округа «Город Самара».		

22. ТОЛЬЯТТИ

Представлен главой администрации муниципального образования и его администрацией. Действующий мэр избран на пост в 2012 г. и согласно уставу городского округа переизбирается через 5 лет (в 2017 г.), но в 2014 принята норма по выборам губернаторов, а также по возможностям губернатора определять порядок выборов глав муниципальных образований (либо путем прямых выборов, либо путем голосования депутатов окружного совета).

Тип ресурса:	Кол-во:	Источник:
Земельный ресурс	Земли пром.пр.: **10** Земли ТРК **10** Земли ЖЗСУО: **10**	По необходимости вводятся неразграниченные земли согласно ген.плану
Финансовый ресурс (бюджет развития)	1 000 000 000 руб. на стартовый период	Планируется согласно социально-экономической ситуации на каждый период
Инфраструктурный ресурс	2000 ед.	Создается путем реализации инженерно-технических проектов совместно с компаниями
Кадровый ресурс	2000 чел.	Создается путем реализации социально-технических проектов совместно с компаниями
Административный ресурс	вносить законодательные инициативы территориального значения, согласовывать место, земельный оборот и тип деятельности, реализуемый на территории городского округа. Соинвестировать проекты регионального развития согласно стратегии социально-экономического развития городского округа «Город Тольятти».	

23. Коммерческие банки

В игре присутствуют 3 коммерческих банка с размером капитала в 3 000 000 000 р. на начало игры. Средства выдаются либо согласно кредитной программе, либо по специально достигнутой договоренности с компаниями.

Тип ресурса:	Кол-во:
Финансовый ресурс (бюджет развития)	3 000 000 000 руб. на стартовый период

24. Выборы Губернатора Самарской области

В выборах Губернатора в качестве кандидатов на пост главы региона могут принимать участие любые участники игры. Действующий Губернатор области принимает участие в выборах автоматически.

Для того чтобы выдвинуть кандидатуру на пост Губернатора, компании, или группам компаний, которые выдвигают своего кандидата, необходимо профинансировать проект «Выборы Губернатора» во втором игровом периоде в размере **1 000 000 000 р.** Возможно использовать как собственные, так и привлекаемые средства, т.е. средства других компаний. В отличие от бизнес-проектов и инфраструктурных проектов средства, вложенные в проект «Выборы», не возвращаются на счет группы независимо от победы или поражения.

По завершению **2017 года** всем претендентам на кресло Губернатора предстоит публично представить свою предвыборную программу. После представления всех программ всех участников проводится процедура тайного голосования, где каждый

участник игры (персонально) голосует за понравившегося кандидата (каждый бланк имеет собственный уникальный номер и подпись главы ЦИК).