

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет будівництва і архітектури

ТРЕНІНГ СТАРТАП (ДІЛОВІ ІГРИ)

Методичні вказівки
до проведення ділової гри «РОБІНЗОН»
для студентів спеціальностей 051 «Економіка»,
071 «Облік і оподаткування» та 073 «Менеджмент»
усіх форм навчання

Київ 2021

УДК 658
Т66

Укладач І.О. Шапошнікова, канд. екон. наук, доцент

Рецензент Т.Є. Кіщенко, канд. екон. наук, доцент

Відповідальний за випуск С.П. Стеценко, д-р екон. наук,
професор

*Затверджено на засіданні кафедри економіки будівництва,
протокол № 10 від 20 травня 2021 року.*

В авторській редакції.

Тренінг стартап (ділові ігри): методичні вказівки до
Т66 проведення ділової гри «РОБІНЗОН» / уклад. І.О. Шапошнікова. –
Київ: КНУБА, 2021. – 20 с.

Містять зміст, загальні положення, вказівки до виконання,
а також приклад імітаційного моделювання процесу розподілу
обмежених ресурсів.

Призначено для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня
«бакалавр» спеціальностей 051 «Економіка», 071 «Облік
і оподаткування» та 073 «Менеджмент» усіх форм навчання.

ЗМІСТ

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	4
1. Учасники гри	5
2. Опис гри	5
3. Правила гри.....	6
4. Процес гри.....	8
5. Варіанти проведення гри	11
6. Підбиття підсумків гри	12
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	15
Додаток 1. Календар гри	16
Додаток 2. Додаток до гри	17
Додаток 3. Приклад заповнення календаря гри.....	18
Додаток 4. Приклад заповнення додатку до гри	19

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Методичні вказівки до ділової гри «РОБІНЗОН» призначено для виконання контрольного завдання з дисципліни «Тренінг стартап (ділові ігри)» згідно з навчальним планом закріплення теоретичного курсу та здобуття навичок з майбутньої практичної діяльності за фахом.

В основу контрольного завдання покладена методика з організації і проведення імітаційної ділової гри «Робінзон», яка використовується в навчальних процесах багатьох навчальних закладів різних країн світу і є дуже популярною серед студентів. Ділова гра являє собою ситуаційне завдання з ігрового моделювання поведінки сучасної людини в умовах обмеженості ресурсів.

Ділова гра «Робінзон» ґрунтується на відомій історії з героєм роману Даніеля Дефо – Робінзоном Крузо, який опинився після аварії корабля на безлюдному острові. У грі імітується життя сучасної людини, яка потрапила на безлюдний острів внаслідок корабельної катастрофи і має забезпечити себе їжею, одягом, знаряддями праці, безпечним місцем проживання і, саме головне, побудувати човен та якомога швидше покинути острів. Гра «Робінзон» є класичним прикладом розгорнутого завдання на розподіл обмеженого ресурсу. Обмеженим ресурсом виступає час проведення умовного Робінзона на острові. За отриманим розрахунковим значенням кількості днів, проведених на острові до моменту відплиття визначаються місця, які посіли студенти – учасники гри.

На основі розглянутої ситуації в грі «Робінзон» можна сформуванати стратегію прийняття рішень в інших економічних задачах, наприклад, у задачах визначення економічної ефективності капітальних вкладень, вибору найбільш ефективних варіантів нової техніки тощо.

Метою гри є засвоєння в простій формі елементарних економічних понять і придбання перших навичок системного підходу до прийняття господарських рішень.

Для проведення ділової гри «РОБІНЗОН» рекомендується виділити дві пари посліпль з метою забезпечення безперервності процесу прийняття рішень студентами та обговорення отриманих результатів гри.

Методичні вказівки призначено для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» спеціальностей 051 «Економіка», 071 «Облік і оподаткування» та 073 «Менеджмент».

1. УЧАСНИКИ ГРИ

У грі беруть участь усі студенти академічної групи одноосібно.

Учасники гри планують свою стратегію на основі отриманого завдання та заповнюють календар гри, а також додаток на власний розсуд.

При прийнятті рішень учасники гри використовують набір таблиць (див. дод. 1 і дод. 2).

Функції ведучого гри виконує викладач академічної групи або його асистенти. Асистентами можуть бути студенти, які мають досвід участі у грі «Робінзон».

Ведучий гри відслідковує правильність заповнення таблиць, контролює ігровий режим. У разі потреби, ведучий гри видає картки, що імітують вплив стихійного лиха на життя людини на острові, яке призводить до пошкодження майна умовного Робінзона.

У кінці заняття ведучий збирає бланки всіх учасників гри, перевіряє їх, проводить аналіз обраних стратегій та підводить підсумки змагання між студентами. Ведучий гри виявляє закономірності у результатах гри, порівнює найкращі та найгірші варіанти використання часу на будівництво човна та оголошує переможців гри.

2. ОПИС ГРИ

Унаслідок шторму в океані корабель зазнає аварії. Рятуються тільки один чоловік. Він опиняється на безлюдному острові і намагається організувати своє безпечне життя на ньому та зробити все заради того, щоб якомога скоріше його покинути.

Усі учасники гри – умовні «робінзони» мають однакові початкові умови. У кожного гравця в запасі 12 місяців по 25 робочих днів у кожному. Робочі дні (час) Робінзона і є той обмежений ресурс, який потрібно розподілити максимально ефективно.

Головне завдання даної гри – у максимально стислий термін побудувати човен, який здатен витримати морське плавання і відплисти з острова. На будівництво човна витрачається 100 днів. Однак, для життя на безлюдному острові людині необхідно забезпечити себе безпечними засобами існування: їжею, одягом і житлом.

Гра передбачає різні варіанти пошуку їжі, забезпечення себе одягом та облаштування житла. Зазначені варіанти відрізняються витратами часу для їх здійснення, що загалом впливає на кінцевий результат – дату

відплиття Робінзона з острова. Робінзон повинен зробити човен при найменших витратах часу, використовуючи свій вибір щодо різних варіантів заготівлі їжі, ремонту одягу та облаштування житла. Таким чином, необхідно витратити час не тільки на будівництво човна, але й на задоволення власних життєвих потреб.

Усі рішення щодо розподілу часу між різними ресурсами учасники гри приймають за власним вибором.

Під час планування своєї діяльності на безлюдному острові по забезпеченню себе їжею, одягом, житлом тощо, «робінзони» прагнуть максимально скоротити свій час перебування на острові.

З огляду на зазначені умови, перевага за показником часу перебування на острові залежатиме від того, яку стратегію дій обере студент.

3. ПРАВИЛА ГРИ

Проміжок часу, протягом якого триває гра – 12 місяців по 25 днів кожний.

Протягом всього перебування на острові Робінзон витрачає час на наступні роботи:

- заготівлю їжі;
- виготовлення та ремонт знаряддя праці;
- облаштування житла;
- ремонт та виготовлення одягу;
- будівництво човна.

У кожний день свого перебування на острові Робінзон може виконувати лише один вид робіт.

Їжа. Харчуватися необхідно кожен день. Існує три альтернативи забезпечення себе їжею:

1. Збиральництво. Передбачає збір плодів, ягід і грибів. Цих запасів вистачає на *три дні*, включаючи день збору. Тобто після збору ягід можна ще два дні займатися іншими роботами;

2. Риболовля. Запасів риби вистачає на *п'ять днів*, включаючи день риболовлі;

3. Полювання. Дає можливість застатися їжею на 15 днів, включаючи день полювання. Тобто, Робінзон має ще 14 днів вільної роботи.

Одним видом їжі харчуватися поспіль можна максимум 25 днів, більше – ні.

Протягом перебування на острові необхідно використовувати хоча б *два варіанти* забезпечення себе їжею.

Існує *5 надзвичайних днів*, які можна провести без їжі і використати на інші види праці. Надзвичайні дні не можна використовувати більше одного поспіль.

Знаряддя. Для риболовлі та полювання необхідно виготовити знаряддя праці:

- для виготовлення знарядь риболовлі потрібно 10 днів;
- для виготовлення знарядь полювання потрібно 20 днів.

Збиральництво не вимагає ніяких знарядь праці.

Крім того знаряддя праці вимагають періодичного ремонту. Ремонт рибальського знаряддя потрібно проводити після того як Робінзон 12 разів вийде на риболовлю; на ремонт йде п'ять днів. Після чотирьох разів полювання два дні потрібно виділити на ремонт засобів полювання.

Житло. До кінця другого місяця обов'язково потрібно побудувати житло; будівництво хатини є обов'язковим.

На будівництво хатини відводиться 6 днів. На будівництво печери – 16 днів.

І хатина, і печера періодично потребують ремонту. Графік ремонтів зазначено у дод. 2.

Одяг. Старий одяг, в якому Робінзон потрапив на острів, не вимагає початкових витрат, але потребує ремонту, і чим далі – тим більше: починаючи з сьомого місяця – по чотири дні на місяць.

Учасник гри може виготовити новий одяг, витративши на це 7 днів. На ремонт нового одягу потрібно витратити два дні кожен другий місяць. Ремонт проводиться тільки в місяць, наступний за місяцем виготовлення. Так, якщо новий одяг виготовлено в другому місяці, то ремонтувати його в другому місяці не потрібно. Також не потрібно ремонтувати і стару одягу. Але, якщо Робінзон не встигає виготовити новий одяг у другому місяці, то треба витратити час на ремонт старої одягу в цей місяць.

Човен. Для того, щоб побудувати човен, необхідно витратити 100 днів.

Датою відплиття є наступна дата після завершення будівництва човна.

У дод. 2 наведена вся необхідна інформація по витратам часу на всі види робіт. На графіку ремонту житла вказано скільки днів потрібно витратити в кожен місяць на утримання і ремонт. Одна клітинка відповідає 1 дню, номер місяця відповідає місяцю за календарем. Наприклад, печера

вимагає один день в два місяці витратити на її утримання, а з сьомого місяця – капітальний ремонт протягом 4-х днів.

Такі ж умови для виготовлення та ремонту одягу.

Ремонт повинен бути обов'язково проведений в той місяць, в який потрібно за графіком (див. дод. 2). Виняток становить місяць відплиття з острова: якщо в певному місяці учасник гри встиг зробити човен, то можна в цьому місяці не витратити час на ремонт одягу та житла.

Якщо Робінзон живе без житла більше 25 днів, то він занедужує на 10 днів, якщо ходить у неполагодженому одязі 25 днів – хворіє 3 дні, якщо харчується одним і тим самим продуктом більше 25 днів поспіль (тільки грибами і ягодами або тільки дичиною) – хворіє 5 днів. Коли Робінзон хворіє – він не може займатися ніякими видами робіт.

В процесі гри потрібно дотримуватися зазначених правил, інакше втрачається основний ресурс – робочі дні.

4. ПРОЦЕС ГРИ

Кожен гравець враховує час, витрачений на певну діяльність у спеціальному календарі (див. дод. 1). За допомогою календаря визначається дата відплиття човна з острова.

Також кожен гравець заповнює таблиці – додаток до гри (див. дод. 2).

Календар і додаток заповнюються наступним чином. У додатку до гри у вільних клітинках проставляються дати, коли Робінзон займався тією або іншою справою. Наприклад, у перший день першого місяця він збирав гриби, тоді в календарі в клітинці стовпця 1 і в рядку «їжа» місяця 1 ставиться буква «З», а в додатку до гри у розділі «Збиральництво» у першу клітинку ставиться дата 1/1 (перший день першого місяця).

Позначення, рознесені по графах, дають можливість швидше орієнтуватися ведучому, коли він перевіряє правильність заповнення календаря й таблиць додатку до гри.

Подвійне відображення дозволяє одночасно враховувати й те, як витрачається робочий час, і те, на якому етапі спорудження або ремонту перебувають знаряддя праці й умови проживання Робінзона.

Знаряддя праці й житло вважаються побудованими, а одяга пошитою, коли заповнені всі клітинки, що імітують будівництво.

На прикладі в календарі (див. дод.3) видно, що в першому місяці Робінзон почав будувати хатину й виготовив знаряддя для риболовлі, відремонтував одяг та витратив два дні на будівництво човна. У перший місяць Робінзон харчувався переважно ягодами та грибами.

Гравець обирає на власний розсуд, де йому жити – у хатині або в печері, чим харчуватися – плодами, рибою чи дичиною, що вдягати – старий або новий одяг.

Кожен учасник гри веде щоденник реєстрації витрат часу і вибирає свою стратегію, забезпечуючи себе їжею, житлом і одягом, одночасно вирішуючи головне завдання - будівництво човна.

Як заповнювати календар робіт

По вертикалі в календарі розташовані 12 місяців, по горизонталі – дні. У цій грі в кожному місяці – 25 днів. Для кожного виду робіт існує свій рядок (заготівля їжі, виготовлення і ремонт знаряддя, будівництво і ремонт житла, виготовлення і ремонт одягу та будівництво човна). Кожна робота записується у відповідний рядок. Умовні позначення робіт наведені в табл. 1.

Таблиця 1

Умовні позначення робіт

З	З биральництво	БХ	Б удівництво Х атини
Р	Р иболовля	РХ	Р емонт Х атини
П	П олювання	БП	Б удівництво П ечери
НД	Н адзвичайні Д ні	РП	Р емонт П ечери
РЗ	виготовлення Р ибальського З наряддя	СО	ремонт С тарої О дежі
РР	Р емонт Р ибальського З наряддя	НО	виготовлення Н ової О дежі
ЗП	виготовлення З наряддя для П олювання	РН	Р емонт Н ової О дежі
РП	Р емонт З наряддя для П олювання	Ч	Б удівництво Ч овна

При заготівлі їжі в календарі необхідно фіксувати – на скільки днів зроблені запаси їжі. Після збирання «точками» позначаються два дні – для інших робіт. Після полювання (тільки якщо знаряддя для полювання вже виготовлені) – помічаються «точками» 14 днів – для інших робіт. «Точки» в даному випадку означають, що в ці дні Робінзон харчується продуктами, якими зробив запас.

На початку кожного місяця рекомендується спочатку виконати весь необхідний ремонт, а потім вже приступати до інших робіт. Виняток становить тільки місяць відплиття з острова - в цей місяць допускається не

ремонтувати одяг і житло. Але, якщо учасник гри не встигне добудувати човен, і в цей місяць не будуть проведені необхідні ремонти – він порушить правила гри і його результат не буде зарахований.

Для того щоб кожного разу не перераховувати кількість днів, витрачених на будівництво човна, під календарем зображено корабель, в якому рівно 100 клітин. Витративши один день на будівництво човна, необхідно викреслити одну клітку на зображенні човна. Таким чином, як тільки всі клітини на ньому будуть викреслені, будівництво човна буде завершено.

Для контролю також необхідно підраховувати скільки днів на місяць витрачається на певний вид робіт.

Як заповнювати додаток

Одночасно із заповненням календаря заповнюється і додаток до гри (див. дод. 2 і див. дод. 4). При цьому в календарі позначається робота, якою займається Робінзон у відповідний день, а в додатку, навпаки, ставиться дата – коли Робінзон займається цією роботою.

З огляду на умови гри, перший день перебування на острові починається зі збиральництва. Тому в розділі «збиральництво» заповнюється перша клітина датою – 1/1.

Якщо Робінзон приймає рішення не шити нову одягу, то у перший місяць необхідно один день витратити на ремонт старої. Так, наприклад, якщо Робінзон це робить в 17-й день першого місяця, то необхідно занести у відповідну клітину ремонту старої одягу дату 17/1.

Такий алгоритм дій здійснюється учасниками гри при виконанні всіх робіт: виконуючи певну роботу у відповідний день – в «додаток» заноситься дата її здійснення.

При заповненні календарі гри на перші два місяці учасник здає бланк на перевірку викладачу. Помилки, припущені при заповненні, штрафуються витратою часу: перша помилка – 1 день, наступна – 2 дні. Штрафи вносяться в рядок «човен». Після чого учасник тягне карту зі стихійним лихом. Плануючи роботу в наступному місяці, Робінзон має враховувати можливість несподіваних витрат. Наступні перевірки щоденника проводяться через 4 місяця.

Закінчивши будівництво човна, на яке відводиться 100 днів, на наступний день Робінзон залишає острів. Гра закінчена. Точна дата відплиття записується в лівому верхньому кутку бланку.

5. ВАРІАНТИ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ

Для гри «Робінзон» існує декілька варіантів її проведення.

Перший варіант гри не передбачає уповільнення будування човна внаслідок дії непередбачуваних обставин.

Другий варіант гри передбачає дію стихійного лиха (наприклад, шторм, тропічна злива, ураган тощо), яке завдає шкоди майну Робінзона: знаряддям праці, житлу, човну та одягу. Внаслідок цього Робінзон потребує додаткового часу на лагодження майна та, відповідно, більше часу на будування човна.

У грі вплив стихійного лиха на життя Робінзона відображається таким чином. Викладач готує набір із 20 карток, у яких зазначено яке саме майно було пошкоджено під час стихійного лиха. Під час гри, з періодичністю в два місяці, учасники гри витягують картки. Відповідно до інформації з картки, студент коригує подальшу життєдіяльність свого Робінзона на острові.

У табл. 2 зазначено, яке майно з якою частотою може бути пошкоджено стихійним лихом, та який час необхідно витратити на його ремонт.

Таблиця 2

Частота впливу стихійного лиха на процес гри

Вид майна	Кількість карт	Можливі втрати часу, днів
Риболовні знаряддя	3	1 - 3
Знаряддя полювання	3	1 - 4
Хатина	3	1 - 4
Печера	3	1 - 6
Старий одяг	3	1 - 2
Новий одяг	3	1 - 4
Човен	7	1 - 4

Третій варіант гри передбачає вплив певних подій на життя Робінзона, які можуть бути як сприятливими (наприклад, «знайдено бананову рощу, що додатково забезпечує їжею на 2 дні», «знайдено деревину, яку можна використати на щоглу, тим самим заощадивши 1 день на будівництві човна»), так і руйнівними («знаряддя полювання зіпсовані, ремонт займе додаткових 2 дні», «печера обвалилася, ремонт займе

5 днів»). Картки з подіями учасники гри тягнуть в кінці кожного місяця. Використання подій дозволяє внести в гру елемент несподіванки.

Втрачені дні позначаються на календарі літерою «В».

6. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ ГРИ

Підбиття підсумків гри та визначення переможців виконується ведучим гри за формою табл. 3.

Таблиця 3

Підбиття підсумків гри та визначення переможців

Гравець	Дата відплиття, день/місяць	Витрачено днів на виготовлення знаряддя, будівництво печери, виготовлення одягу	Витрачено днів на ремонт	Місце, що посів учасник гри
№ 1	11/9	38	41	1
№ 2	24/11	52	52	3
№ 3	8/10	26	36	21
...		

За часом відплиття з острова визначаються місця, які посіли студенти у грі. Виграє той, хто при дотриманні всіх правил швидше побудував човна і відплив з острова.

Якщо через 12 місяців Робінзон не встиг побудувати човна і відплисти з острова, то він вважається таким, що програв.

При обговоренні підсумків гри, студенти аналізують власну обрану під час гри стратегію дій, роблять висновки щодо її ефективності та надають рекомендації щодо своїх дій на майбутнє.

Слід приділити увагу обговоренню наступного твердження: початкові витрати на будівлю житла та виготовлення нового одягу потребують менших витрат в майбутньому на їх утримання та ремонт.

Друга частина заняття приділяється пошуку оптимального рішення задачі на розподіл обмеженого ресурсу з його обґрунтуванням. Для аналізу необхідно розглянути найбільш вдалі та невдалі стратегії учасників гри.

У грі «Робінзон» є оптимальне рішення, за яким Робінзон відпливає з острова наприкінці восьмого місяця. Але якщо використовувати «надзвичайні дні» й нехтувати ремонтом в останньому місяці, то Робінзон

відпливає з острова вже у першій половині восьмого місяця.

Оптимальна стратегія свідчить, що витрати часу на спорудження більш надійного майна (печера, новий одяг, знаряддя праці) вимагають менших витрат у майбутньому на їх утримання і ремонт. Можна провести наступну аналогію: великі капітальні витрати на першому етапі виготовлення засобів існування вимагають менших поточних витрат в майбутньому. Дана ситуація є типовою при розгляді різних економічних задач, пов'язаних з вибором оптимального варіанту з декількох наявних.

Рекомендується заповнити таблицю оптимального розподілу робочого часу за напрямками діяльності. При цьому, вибір – будувати печеру або жити в хатині, створювати знаряддя праці для полювання та риболовлі або займатись збиральництвом, шити нову одягу чи весь час лагодити стару – можна представити як порівняння суми днів капітальних і поточних витрат за кожним варіантом.

Так, загальні витрати за варіантом «жити в хатині» станом на кінець восьмого місяця складають 6 днів будівництва та 16 днів ремонту. Станом на кінець десятого місяця на ремонт хатини витрачається 23 дні.

Витрати часу за варіантом «будувати печеру» на кінець восьмого місяця будуть наступні: 16 днів на будівництво печери і 3 дні на її ремонт. Але ще потрібно за умовою гри побудувати хатину в першому місяці (6 днів).

Прорахуємо витрати часу на прикладі другого півріччя (табл. 4).

Таблиця 4

Порівняння витрат на спорудження й ремонт хатини та печери, днів

Місяць	Варіант «хатина»	Варіант «печера»
7	$6+14=20$	$6+16+2=24$
8	$6+16=22$	$6+16+3=25$
9	$6+19=25$	$6+16+3=25$
10	$6+23=29$	$6+16+4=26$

Порівнюючи витрати, можна зробити висновки, що переваги будівництва печери відчуються тільки після дев'ятого місяця, а до цього простіше жити й ремонтувати хатину. Таким чином, для оптимального розподілу часу в межах 8 місяців доцільно обрати варіант «хатина».

Такий аналіз витрат часу проводиться по кожному ресурсу.

У результаті отримаємо розрахунки оптимальних витрат часу по наявних ресурсах, на основі яких розробляється стратегія поведінки

Робінзона на острові, головною метою якої є – мінімізація терміну перебування на острові. Таким чином, буде розрахований оптимальний варіант витрат часу.

Результат такого розрахунку представлено в табл. 5.

Таблиця 5

Визначення оптимального розподілу робочого часу

Місяць	Їжа	Житло	Одяг	Човен
1	7+10+2	4+1	1	-
2	6+16	2	1	-
3	4+4	3	7	7
4	3	3	2	17
5	2-3	4	0	18-19
6	2-3	1	2	19-20
7	3	2	0	20
8	2	3	2	14

У перший місяць потрібно побудувати хатину (6 днів), відремонтувати одяг (1 день), забезпечити себе їжею (7 днів збирання й 5 днів риболовлі), виготовити рибальське знаряддя (10 днів) і почати виготовляти знаряддя полювання (2 дні).

Заповнення таблиці слід вести по стовпцях, слідкуючи за витратами часу на одяг, їжу та житло, а дні, що залишилися, використовувати на будівництво човна. Це дозволить визначити алгоритм рішення задачі та зрозуміти її тим студентам, які розв'язали дану задачу неоптимально.

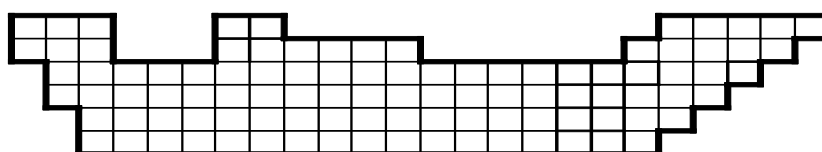
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. *Гойко А.Ф.* Економіка будівництва: навчальний посібник / А.Ф. Гойко, К.В. Ізмайлова, П.М. Куліков; за заг. ред. П.М. Кулікова. – К.: КНУБА, 2014. – 168 с.
2. *Гусарова Л.В.* Фінансово-економічна діяльність: конспект лекцій / Л.В. Гусарова, Т.Ю. Цифра, Н.В. Боліла. – К.: КНУБА 2016. – 120 с.
3. *Гойко А.Ф.* Мікроекономіка: навчальний посібник / А.Ф. Гойко, Ю.В. Четверіков, А.Л. Скрипник; за заг. ред. А.Ф.Гойко. – К.: КНУБА, 2009. – 80 с.
4. *Ізмайлова К.В.* Фінанси підприємства: конспект лекцій. – К.: КНУБА, 2009. – 68 с.
5. *Гусарова Л.В.* Управління витратами. Методи аналізу динаміки витрат та їх оцінки: конспект лекції. – К.: КНУБА, 2007. – 24 с.
6. Лагутін Г.В. Операційний менеджмент в будівництві: навчальний посібник / Г.В. Лагутін та ін. – Київ: КНУБА, 2010. – 240 с.

РОБІНЗОН (календар)




ПІБ _____ Дата відплиття _____



місяць	напрямок діяльності	розподіл роботи по днях																									всього за місяць
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
2	човен																										
	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
3	одежа																										
	човен																										
	їжа																										
	знаряддя																										
4	житло																										
	одежа																										
	човен																										
	їжа																										
5	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
6	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
7	човен																										
	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
8	одежа																										
	човен																										
	їжа																										
	знаряддя																										
9	житло																										
	одежа																										
	човен																										
	їжа																										
10	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
11	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
12	човен																										
	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										



РОБІНЗОН (додаток до гри)

ПІБ _____ Дата заповнення _____

Заготівля їжі та ремонт зняття																																																															
збираль- ництво (запас на 3 дні)		зняття праці не викорис- товуються	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																																												
риболовля (запас на 5 днів)		10 днів <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>											ремонт <table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>						ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>											ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>																																	
полювання (запас на 15 днів)		20 днів <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	ремонт <table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>				ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>																																	

Будівництво і утримання житла																																																																																									
хати- на 	6 днів <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <table border="1"><tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																																										
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																																																
пече- ра 	16 днів <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <table border="1"><tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																																																	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																														
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																																																

Виготовлення та ремонт одяжі																																																											
стара одяга 	Початкових витрат немає <table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																
нова одяга 	7 днів <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>															2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																	
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																	

Надзвичайні дні - робота без їжі

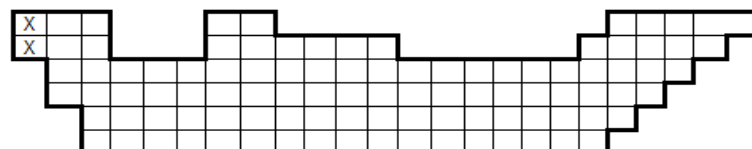
--	--	--	--	--	--

Приклад заповнення календаря до гри «РОБІНЗОН»

ПІБ _____

Дата відплиття _____

місяць	напрямок діяльності	розподіл роботи по днях																									всього за місяць
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	їжа	З	.	.	З	.	.	З	.	.	З	.	.	З	.	.	З	.	.	З	.	.	Р	.	.	.	8
	знаряддя		РЗ	РЗ					РЗ	РЗ		РЗ	РЗ		РЗ	РЗ			РЗ	РЗ							10
	житло					БХ	БХ																		БХ	БХ	4
	одежа																		СО								1
	човен																					Ч	Ч				2
2	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
3	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
4	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
5	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
6	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
7	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
8	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
9	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
10	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
11	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										
12	їжа																										
	знаряддя																										
	житло																										
	одежа																										
	човен																										





Приклад заповнення додатку до гри «РОБІНЗОН»

ПІБ _____

Дата заповнення _____

Заготівля їжі та ремонт зняряддя																																																																																																															
збиральництво (запас на 3 дні)		зняряддя праці не використовуються	<table border="1"> <tr><td>1/1</td><td>19/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1/1	19/1																	4/1																		7/1																		10/1																		13/1																		16/1																	
1/1	19/1																																																																																																														
4/1																																																																																																															
7/1																																																																																																															
10/1																																																																																																															
13/1																																																																																																															
16/1																																																																																																															
риболовля (запас на 5 днів)		10 днів <table border="1"> <tr><td>2/1</td><td>12/1</td></tr> <tr><td>3/1</td><td>14/1</td></tr> <tr><td>8/1</td><td>15/1</td></tr> <tr><td>9/1</td><td>18/1</td></tr> <tr><td>11/1</td><td>20/1</td></tr> </table>	2/1	12/1	3/1	14/1	8/1	15/1	9/1	18/1	11/1	20/1	<table border="1"> <tr><td>22/1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	22/1																																																																																																	
2/1	12/1																																																																																																														
3/1	14/1																																																																																																														
8/1	15/1																																																																																																														
9/1	18/1																																																																																																														
11/1	20/1																																																																																																														
22/1																																																																																																															
полювання (запас на 15 днів)		20 днів <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> ремонт <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>																																																																																																													

		Будівництво і утримання житла																																																									
хати-на	 6 днів <table border="1"> <tr><td>5/1</td><td>24/1</td></tr> <tr><td>6/1</td><td>25/1</td></tr> </table>	5/1	24/1	6/1	25/1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																												
5/1	24/1																																																										
6/1	25/1																																																										
печера	 16 днів <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

		Виготовлення та ремонт одяжі																																														
стара одежа	 Початкових витрат немає	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																			
нова одежа	 7 днів <table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																					2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Надзвичайні дні - робота без їжі

--	--	--	--	--	--	--	--

Навчально-методичне видання

ТРЕНІНГ СТАРТАП (ДІЛОВІ ІГРИ)

Методичні вказівки
до проведення ділової гри «РОБІНЗОН»
для студентів спеціальностей 051 «Економіка»,
071 «Облік і оподаткування» та 073 «Менеджмент»
усіх форм навчання

Укладач **ШАПОШНІКОВА** Інна Олександрівна

Випусковий редактор *В.С. Сасько*
Комп'ютерне верстання *А.І. Яцемирської*

Підписано до друку 21.12.2021. Формат 60x84_{1/16}
Ум. друк. арк. 1,16. Обл.-вид. арк. 1,25.
Електронний документ. Вид № 97/III-21

Виконавець і виготовлювач:
Київський національний університет будівництва і архітектури
Повітрофлотський проспект, 31, Київ, Україна, 03037

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів
видавничої справи ДК №808 від 13.02.2002 р.