

Деловая игра 2

Разработка управленческих решений методом коллективного генерирования идей

Цель игры - практическое освоение и отработка навыков коллективного генерирования идей (мозговой атаки), делового общения при выработке групповых решений.

Исходные теоретические положения

Метод "мозговой атаки" основан на гипотезе, что среди множества идей, высказанных экспертами на совещании по специально разработанной программе, можно найти несколько рациональных. Этот метод целесообразно использовать в тех случаях, когда традиционные способы решения проблемы не дают эффективного результата и требуется получить набор возможных вариантов решения вопроса, расширить круг факторов, которые необходимо принимать во внимание, выбирая окончательный вариант решения.

Эффективность "мозговой атаки" зависит от соблюдения следующих правил:

1. Во время обсуждения никто не может претендовать на особую роль и привилегию, даже автор блестящей идеи.
2. Запрещены любые взаимные критические замечания и промежуточные оценки.
3. В ходе обсуждения следует стремиться, чтобы числа выдвинутых идей было как можно больше и они были как можно разнообразнее.
4. Допускаются и приветствуются дополнение, усовершенствование и развитие идей, предложенных любыми участниками "мозговой атаки".
5. Участники обсуждения за одно выступление могут выдавать лишь одно предложение.

Методические указания Процедура "мозговой атаки" включает пять этапов

Первый этап - Формулирование или выбор проблемы, которую необходимо решить с учетом ее актуальности и коллективных интересов. Группа делится на три команды, в каждой из которых выбирают ведущего, руководителя проекта и секретаря.

Ведущий регулирует процесс генерирования идей, следит за наблюдением правил игры и регламента. Секретарь совещания фиксирует высказанные предложения в протоколе или с помощью различных технических средств без указания фамилий авторов идей и предложений. Руководитель проекта должен организовать критический анализ высказанных предложений и выделить наиболее интересные; подготовить краткое выступление.

Второй этап – разминка, т.е. упражнение в быстром поиске ответов на поставленные ведущим вопросы и задачи, что помогает быстро войти в свои роли, адаптироваться к правилам игры.

Третий этап – «мозговая атака» проблемы. Каждый участник может выступать несколько раз, но за один раз высказывать не более одной идеи и продолжительность выступления не более 1-2 мин. Секретарь собрания фиксирует все высказанные предложения.

Четвертый этап – оценка, классификация и отбор наиболее совершенных идей. Исходя из цели разработки предложенные идеи классифицируют, определяют возможные сферы их использования, составляют планы их реализации, конкретизируют исполнителей и сроки исполнения работ.

Реализация поставленных задач осуществляется под руководством руководителя проекта отдельно в каждой команде.

Пятый этап – окончательная оценка деятельности команды. Формируется экспертная комиссия: преподаватель и по два представителя от каждой команды. Она заслушивает обобщения руководителей проекта, выделяет наиболее интересные варианты решений, делает критический обзор хода игры и рекомендации, объявляет результаты.

Регламент игры: игра проводится в один цикл, приближенное время этапов игры: первый этап – 15 минут, второй – 5 минут, третий – 35 минут, четвертый – 20 минут, пятый этап объявления результатов – минут.

Задание

Разработать управленческое решение методом коллективного генерирования идей. Составить отчет, который должен содержать протоколы предложений команд и руководителей проектов, заключение экспертной комиссии и итоговый документ – комплекс предложений по решению проблемы, подвергнутой «мозговой атаке». Заключение экспертной комиссии должно содержать оценку деятельности группы по следующим показателям: правильность и оригинальность идей, комплексность и глубина анализа рассматриваемой проблемы, соблюдение регламента в процессе дискуссии, активность группы, корректность взаимоотношений, качество исполнения ролей.

Исходные данные

Темы для обсуждений:

- направления повышения надёжности и качества продукции на ранних стадиях - проектирования новой техники;
 - направления снижения себестоимости продукции;
 - повышение эффективности труда инженерно-технических работников в современных условиях (на госпредприятии, в акционерном обществе, частной фирме и т.д.);
 - совершенствование подготовки специалистов в вузах в условиях целевой интенсивной подготовки;
 - новые формы организации производственной практики студентов;
 - развитие трудовой и творческой активности членов коллектива;
 - совершенствование социально-психологических отношений в коллективе (в фирме, в отделе, в бригаде);
 - особенности деятельности руководителя в условиях расширения демократических форм управления;
 - рационализация системы высшего образования в России (подготовка бакалавров и магистров);
 - развитие демократических начал в учебном процессе;
 - совершенствование оплаты труда в организации;
 - увеличение объема продаж предприятия;
 - снижение налогового бремени предприятия;
- по выбору.