

ФІНАНСОВО-ЕКОНОМІЧНА ГРА «КІНЦЕВИЙ БЕНЕФІЦІАР 1.0»



Симулятор-тренінг розвитку бізнесу з фінансово-економічними властивостями. Містить у собі набір ігрових інструментів для практики в таких сферах як:

- інвестування і управління фінансами
- формування пасивного грошового потоку
- оподаткування
- придбання та управління продуктивними активами
- ведення фінансової звітності
- реєстрація та управління різними формами бізнесу (ФОП / ТОВ / АТ)
- монополізація галузей економіки
- кредитно-фінансові відносини тощо

Дуже добре підходить для фахівців різних професій, не пов'язаних з фінансами, підприємців-початківців, а також студентів і школярів старших класів, як практичне доповнення до теоретичного матеріалу освітнього закладу.



НАДАЄ розуміння принципів побудови і функціонування малого, середнього і великого бізнесу, загальної структури великих бізнес-моделей, цілей і завдань бізнесу, через призму управління активами, ліквідністю, правового регулювання і кредитно-фінансових взаємин.

Короткий опис Гри:

МЕТА – заснувати ХОЛДИНГ в обраній сфері економіки

Кожен Гравець зі статусу фізичної особи-найманого працівника повинен «вирости» як:

- малий бізнес (ФОП, фізична особа-підприємець)
- середній бізнес (ТОВ, товариство з обмеженою відповідальністю)
- корпорація (АТ, акціонерне товариство)
- група компаній (Холдинг).

Протягом Гри кожен Гравець набуває 4 категорії продуктивних Активів: Матеріальні, Нематеріальні, Дозвільні «активи», Ноу-хау. Усі дії Гравців відбуваються протягом Фінансового року – це одне ігрове коло. Кожен Гравець веде фінансову звітність і в кінці Фінансового року підводить фінансові підсумки, сплачуючи відповідні суми податків.

У Гри є солідний потенціал стати національним ігровим симулятором для формування бізнес-кмітливості та фінансової грамотності за рахунок маси переваг (див. Таблицю нижче).

На сьогодні:

- Видано тираж в 300 комплектів гри українською та російською мовами,
- отримано патент на промисловий зразок та свідоцтво про реєстрацію авторського права,
- проведено понад 500 ігрових сесій з різною цільовою аудиторією (в т.ч. в школах, ВУЗах, бібліотеках),
- розроблено онлайн-версію гри,
- підготовлено 8 сертифікованих ведучих навчальних ігрових сесій,
- на постійній основі проводяться ігри в м. Київ та в онлайн-форматах.

ОКРЕМІ ЕЛЕМЕНТИ МЕХАНІКИ

ГРИ «КІНЦЕВИЙ БЕНЕФІЦІАР 1.0» І НАЙБЛИЖЧИХ АНАЛОГІВ

ФУНКЦІОНАЛЬНІ ЕЛЕМЕНТИ ГРИ	СЕГМЕНТИ НАВЧАННЯ І ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК ГРАВЦІВ
«Фінансовий рік» (ФР)	КБ 1.0: Розбиття бізнес-просування Гравця на логічні етапи – ФР. Дає Гравцям можливість оцінити минулі дії і виробити нову тактику на наступне ігрове коло МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить. Немає етапів завершення проміжного ігрового циклу. У Гравців немає можливості переосмислити попередні дії і оцінити причинно-наслідковий зв'язок між їх фінансовими досягненнями і конкретними зробленими діями. CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить.
Фінансова звітність	КБ 1.0: Ведення у спрощеному вигляді звітності по прибутках і збитках з метою подальшого оподаткування МОНОПОЛІЯ: такого елемента не містить. CASHFLOW: містить бланк обліку окремих показників особистої бухгалтерії фізичної особи. Має принаймні два недоліки в порівнянні з КБ 1.0: 1) розроблений відповідно до реалій грошових взаємин в США, які істотно відрізняються від українських; 2) абсолютно не корелює зі встановленими законодавством правилами фінансового та бухгалтерського обліку
Інвестиції	КБ 1.0: Дає навички двох видів інвестування: а) покупка з метою перепродажу – заробіток на премії б) інвестиція в продуктивний актив (бізнес) – заробіток від пасивного щорічного доходу МОНОПОЛІЯ: містить виключно спекулятивні елементи інвестування – покупка з метою перепродажу. Не містить механізму інвестування для генерації пасивного грошового потоку CASHFLOW: Містить обидва елементи
Управління фінансами	КБ 1.0: Провокує дотримувати баланс в грошових ресурсах, зокрема: - об'єми інвестування, - допустимий ліміт кредитування, - оптимізація податків та ін. МОНОПОЛІЯ: не містить просунутих елементів кредитних взаємин і елементів для формування навичок легальної оптимізації оподаткування

	<p>CASHFLOW: порівняно мало приділено уваги елементам кредитних взаємин і елементам для формування навиків легальної оптимізації оподаткування. А також дані елементи змодельовані, виходячи з фінансових взаємин в США, тому погано застосовні для практики в Україні.</p>
Оподаткування	<p>КБ 1.0: Гравець отримує загальне розуміння про:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципи і ставки податку для різних форм бізнесу (ФОП/ТОВ/АТ), - облік і сплату податку (в кінці ФР), - «правильне» співвідношення (підрахунок) прибутків та збитків <p>МОНОПОЛІЯ: не містить в принципі елементів для підвищення знань і навиків у сфері оподаткування.</p> <p>CASHFLOW: елементи механіки гри в частині оподаткування не значні і не системні, а також пов'язані з особливостями грошових взаємин в США</p>
Реєстрація і управління різними формами бізнесу	<p>КБ 1.0: За Гру кожен Гравець виступає як Фізична особа і ФОП (малий бізнес), потім як власник ТОВ (середній бізнес) і АТ (корпорація), у загальних рисах знайомлячись з особливостями розвитку бізнесу через призму форм підприємництва (корпоратизації)</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить.</p>
Заснування Холдингу (бізнес-монополії)	<p>КБ 1.0: Гравець повинен створити Холдинг з 4 видів Активів:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Матеріальні Активи (нерухомість, земля та ін.) - Дозвільні документи (ліцензії, дозволи та ін.) - Нематеріальні Активи (патенти, бази даних, франшизи та ін.) - Ноу-хау (інноваційні розробки) <p><i>Це дозволяє глобально подивитись на структуру великого бізнесу</i></p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить. Категоризація активів за якістю і специфічними господарськими властивостями відсутня.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить. Категоризація активів за якістю і специфічними господарськими властивостями відсутня.</p>
Формування пасивного грошового потоку	<p>КБ 1.0: Підводить до розуміння, що об'єм грошей в конкретний момент на руках поступається робочій схемі генерації постійного грошового потоку.</p> <p>МОНОПОЛІЯ: значне збільшення грошових коштів можливе виключно шляхом стягнення рентних платежів з інших гравців з подальшим їх банкрутством унаслідок монополізації</p> <p>CASHFLOW: формування пасивного доходу згідно з механікою гри носить більш побутовий (на рівні фізичної особи) і несистемний характер</p>
Кредитно-фінансові стосунки	<p>КБ 1.0: Є можливість користуватися позиковими коштами зі всіма особливостями</p> <p>МОНОПОЛІЯ: не містить просунутих елементів кредитних взаємин</p> <p>CASHFLOW: порівняно мало приділено уваги елементам кредитних взаємин</p>
«Фішки»	<p>КБ 1.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Антимонопольний комітет – Знайомить Гравців з процесом боротьби з недобросовісною конкуренцією 2. Offshore – Один з механізмів оптимізації оподаткування в рамках правового поля <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить.</p>