

А. П. Касьяненко

Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины

**УСВОЕНИЕ СТУДЕНТАМИ НАВЫКОВ
СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЕНЕДЖМЕНТА
В УЧЕБНЫХ ПРОЕКТАХ**

В курсе «Социология управления» студенты Гомельского государственного университета разрабатывают исследовательские проекты по управлению в организации на основе качественного метода «SWOT-анализа». Ключевой момент в образовательной подготовке студентов – самостоятельная разработка исследовательского проекта

«Управление в организации на основе метода SWOT-анализа». Студенты знакомятся с концептуальными подходами современного стратегического менеджмента на основе описания деятельности ведущих белорусских и зарубежных компаний, мировых лидеров цифровой экономики. При практическом анализе внутренней среды пилотной организации и ее экосистемы студенты устанавливают связь с такими понятиями, как «развитие организации», «стратегия организации», «миссия», «цели и задачи», «брендинг» и пр.

В рамках исследовательской работы в малых группах студенты выделяют пять ключевых задач стратегического менеджмента:

- 1) описание развития компании/предприятия и выделение его миссии;
- 2) установление связи миссии компании с целями деятельности предприятия;
- 3) разработка стратегии компании для достижения целей предприятия;
- 4) Внедрение выбранной стратегии компании для достижения продуктивности и эффективности;
- 5) оценка исполнения стратегии с учетом изменений экосистемы и последующая корректировка стратегии.

На уровне разработки исследовательских проектов студенты описывают ключевые компоненты стратегии пилотных (выбранных) компаний и организаций. В проектном списке студентов факультета физики и информационных технологий (третий и четвертый курсы) были такие компании, как «Microsoft», «EPAMSystems», «Electronic Arts», «Спартак», «Евроторг», «Коминтерн», «БМЗ», «ZARA», «АСБ Беларусбанк», «Белита-Витекс» и пр.

Так, в проекте «SWOT–анализ компании «BlizzardIntertainment» студенты Поважный В., Концевой И. (гр АС–46) описали развитие компании «BlizzardIntertainment», ее позиции на рынке.

«Blizzard Entertainment» — американский разработчик и издатель компьютерных игр. Компания была основана в 1991 году тремя выпускниками Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе. Первоначально компания была нацелена на разработку портированных версий игр для других студий. В 1993 году компания начала с разработки таких игр, как Rock n' Roll Racing и The Lost Vikings. После выпуска Warcraft в 1995 году студия Silicon & Synapse стала одной из самых успешных во всём мире. 9 июля 2008 года Activision официально объединились с Vivendi Games, что привело к становлению торговой марки Blizzard холдинговой компанией. 25 июля 2013 года Activision

Blizzard объявила о покупке 429 миллионов акций у Vivendi, в результате чего она стала независимой компанией. В январе 2008 года на 59-ом ежегодном фестивале Technology & Engineering Emmy Awards Blizzard была награждена за создание World Of Warcraft. В апреле 2008 года World Of Warcraft занимала 62 % всего рынка MMORPG. В июне 2009 года была отмечена в игровой редакции книги рекордов Гиннеса как самая популярная MMORPG в мире.

В рамках проекта студенты выделили и оценили «Конкурентные стороны-S» компании»BlizzardIntertainment»:

- 1) одна из крупнейших на рынке компаний (оценка фактора: 10/10);
- 2) ведущий в отрасли, игры хорошо оптимизированы и имеют богатый опыт в производстве, чтобы гарантировать качество и иметь много лояльных клиентов (оценка фактора: 10/10);
- 3) производимая продукция локализуется и продается в большинстве развитых стран мира (оценка фактора: 10/10);
- 4) владеет множеством брендов, которые выпускаются на различных видах продукции (одежда, аксессуары, книги и т.д.) (Оценка фактора: 9/10);
- 5) проводятся особые мероприятия при поддержке материнской компании «ActivisionBlizzard». (оценка фактора: 9/10);
- 6) ценовой контроль может подавлять популярные пиратские игры. (оценка фактора: 9/10).

В проекте «SWOT-анализ WALVe» студенты Финов В., Щербаков А. (АС-46) описали историю развития компании. 23 сентября 2013 года компания опубликовала операционную систему SteamOS на основе Debian. В качестве первого шага помощи сообществу Debian Valve сделала бесплатной возможность загрузки игр компании для всех разработчиков Debian. SteamOS использует пользовательский интерфейс режима Big Picture. Операционная система будет поставляться в мини-компьютере Steam Machines, однако, эта бесплатная ОС будет выпускаться и обособленно для самостоятельных установок, что позволит сторонним компаниям создавать собственные устройства для SteamOS. Новым этапом развития стал релиз видеоприставки и контроллера к ней. 1 марта 2015 года корпорация Valve на Mobile World Congress представила шлем виртуальной реальности SteamVR.

Студенты провели анализ политико-экономических и социально-технологических факторов экосистемы компании (PEST- анализ).

Политические факторы: рост международного напряжения; увеличение налогов торговлю в онлайн – магазинах; усложнение ведения дел в некоторых странах.

Экономические факторы: рост доходов населения в странах ЦА; неустойчивое соотношение курса доллар/рубли.

Социально-культурные факторы: рост популярности интернет-покупок; повышения интереса к медиа-контенту игровой направленности; привлечение новых возрастных групп к медиа – контенту.

Технологические факторы: активное внедрение VR; появление видеоадаптеров нового поколения; появление процессоров нового поколения: рост «облачных» технологий, особенно «облачных» сервисов.

В проекте «SWOT – анализ управления в компании Microsoft» студенты Дашкевич П, Шаповалов В. (АС– 46) описали среднесрочное развитие компании:

1) как утвердившийся лидер на рынке программного обеспечения и специальных возможностей Microsoft стремится реализовать принцип универсальной доступности в сфере инновационных технологий и ведет разработку, продвижение, внедрение технологий, оптимизированных для удовлетворения индивидуальных потребностей пользователей;

2) в компании Microsoft создано специальное подразделение, которое занимается всеми вопросами планирования, разработки, соблюдения законодательных требований и продвижения технологий специальных возможностей;

3) в целом деятельность Microsoft в сфере доступности идет в рамках четырех ключевых направлений: встраивание специальных возможностей в технологии Microsoft; исследования и популяризация; технологические инновации; сотрудничество и стратегические альянсы.

Разработка исследовательских проектов «SWOT – анализ управления в компании» в курсе «Социология управления» позволяет студентам овладеть знаниями в области стратегического менеджмента, получить практические навыки по анализу управленческой деятельности, трансформации миссии организации в стратегию компании, в цели и задачи деятельности, в обеспечение конкурентоспособности организации.