

Reaching top position in World University Rankings

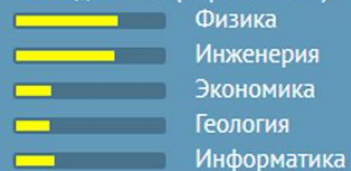


Виртуальный университет

[Скрыть показатели](#)

Наука вуза

Исследование (Impact factor)



НИОКР



Образование

5 426 Студентов
489 Преподавателей

Структура обр. программ
82% Бакалавриат
11% Магистратура
7% ДПО / аспирантура

8%

Доля актуальных (современных, уникальных) образовательных программ



Кампус
устаревший, 90 000 м²

Сотрудники лаборатории

395 чел.	h-index 5
89 чел.	h-index 15
5 чел.	h-index 50

511 / 3 783 Цитируемость
Ваш вуз / лидер

Финансы

▲ 4.69 Доходы вуза, млрд ₽
▲ 2.81 Расходы вуза, млрд ₽

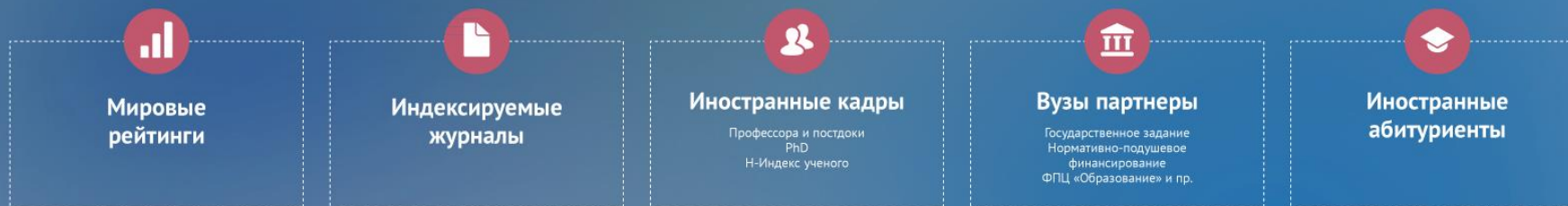
38% Внебюджетные доходы
62% Бюджетные доходы

Международная деят.

10.9% Совместн. исследований
3.6% Иностранн. студентов
3.1% Иностранн. препод.

Игровой плацдарм

Международное пространство

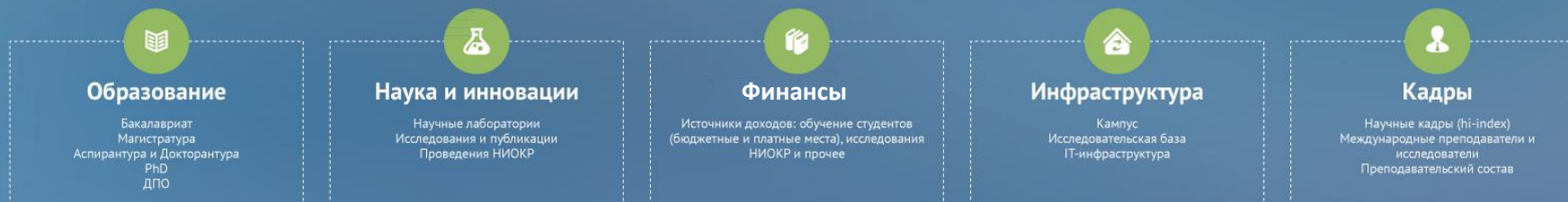


Государственное регулирование

Локальные рынки и ресурсы



Виртуальный вуз



Игровая цель: попадание в top100 рейтинга



Инструменты управления в симуляторе сгруппированы по показателям рейтинга

International outlook	8%
Citation	26,4%
Innovation	37%
Teaching	14%
Research	8%

Основные игровые задачи



Участники команд назначены менеджментом виртуальных вузов (команда определяет функции и зоны ответственности участников);

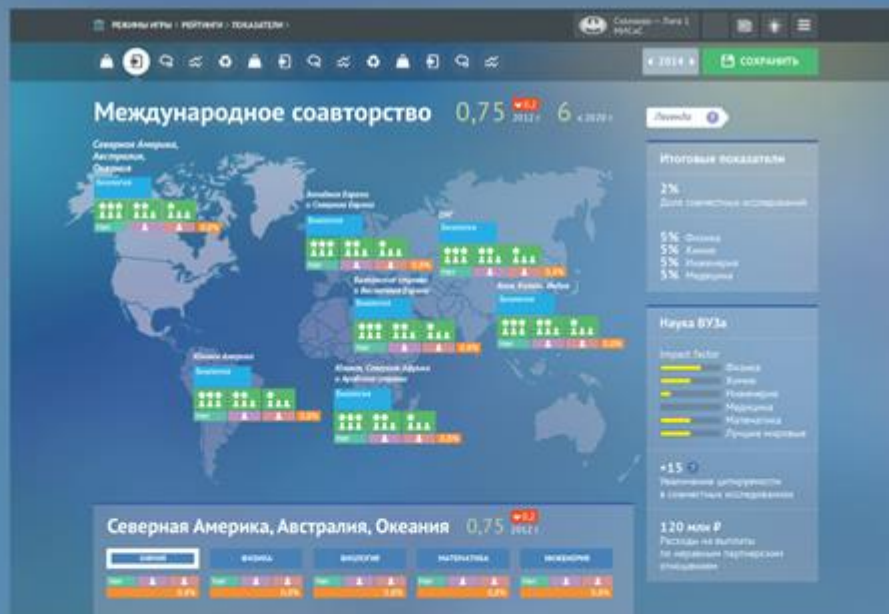
Менеджмент вуза, анализируя доступную управленческую отчетность, самостоятельно принимает решения и распределяет ресурсы;

«Внешние консультанты» оказывают «техническую помощь» и дают консультации по инструментам и последствиям принятых решений.

Навигация по интерфейсным формам

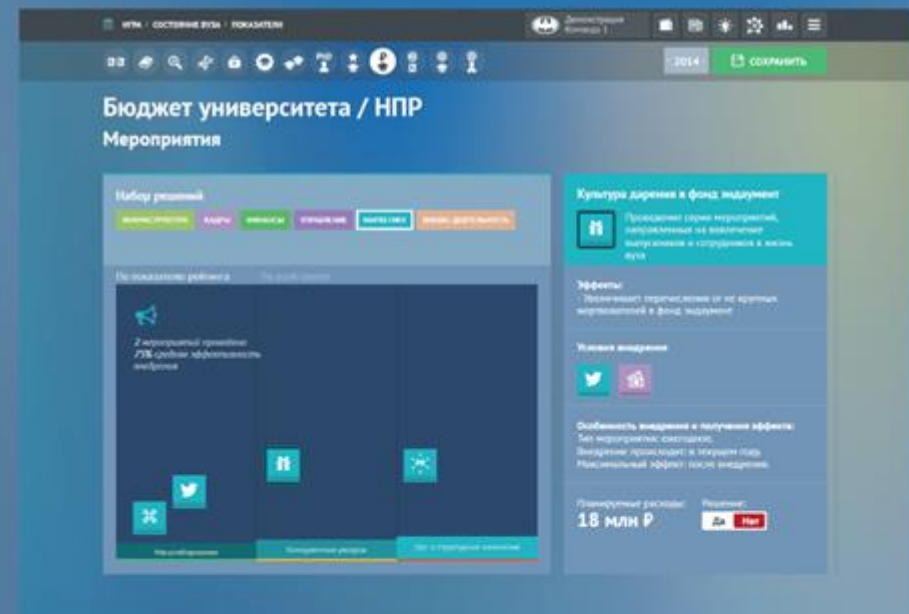
Экран 1

Анализ показателя и выбор стратегии роста



Экран 2

Обеспечение стратегии роста программой мероприятий



Сравнение игровых команд по группам показателей рейтинга



Показатели рейтинга сгруппированы по разделам: research, citation, international outlook, innovation, teaching

Каждый раздел имеет от одного до пяти показателей с разным весом

Команды соревнуются в достижении лучшего результата: место в рейтинге в сопоставлении с мировыми конкурентами

В зависимости от занятого места распределяются ресурсы

Организация проведения симулятора

Игровые периоды

За время проведения мероприятия, вам удастся отыграть 5 игровых раундов

1 раунд = 1 год деятельности университета в реальном времени

Время на принятие игровых решений = от 1,5 до 0,3 часов

Межпериодные командные задания: анализ ситуации и подготовка презентаций для пленумов

Пленарные заседания: планируется провести 3 заседания

Игровой раунд

Аналитика управленческой отчетности

Принятие игровых решений

Расчет игрового раунда

Аналитика результатов и разбор

Подготовка презентаций*

Пленарное заседание*