Высшая школа бизнеса

Ю.С. Леевик

Д.В. Исаев

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

по использованию мультимедийного симулятора с элементами геймификации (деловая игра)

«ФИНАНСОВЫЙ УЧЕТ ЦЕНТРА ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ: ОТ ОПЕРАЦИЙ К ОТЧЕТНОСТИ»

Москва
2024

Оглавление

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 3
1.1. Авторы игры 3
1.2. Рецензент 3
2. ВВЕДЕНИЕ 3
2.1. Актуальность 3
2.2. Общая характеристика методических указаний 4
2.3. Учебные цели 4
2.4. Место в учебном плане и в рабочей программе 5
3. СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДОЛОГИЯ 5
3.1. Основополагающие принципы финансового учета 5
3.2. Основные понятия финансового учета 6
3.3. Используемые формы финансовой отчетности 6
3.4. Механики деловой игры 7
4. СТРУКТУРА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ 8
4.1. Главное меню 8
4.2. Описание компании 9
4.3. Источники данных и правила работы с информацией 10
4.4. Правила игры 11
4.5. Описание сценария 14
4.5.1. Блок 1. Учет основных средств 14
4.5.2. Блок 2. Учет запасов 24
4.5.3. Блок 3. Учет обязательств 26
4.5.4. Блок 4. Учет расходов 28
4.5.5. Блок 5. Учет продаж 30
4.5.6. Блок 6. Учет прибыли (убытка) 31
4.5.7. Блок 7. Составление отчетности 33
4.5.8. Окончание игры 34
5. СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ 35
5.1. Особые статусы и достижения 35
5.2. Порядок определения итоговой оценки 37

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. Авторы игры

- ***Леевик Юлия Сергеевна*** – к.э.н., профессор, доцент департамента финансового менеджмента Высшей школы бизнеса НИУ ВШЭ
- ***Варнавский Александр Николаевич*** – к.т.н., доцент, доцент департамента компьютерной инженерии Московского института электроники и математики им. А.Н. Тихонова НИУ ВШЭ
- ***Демин Александр Сергеевич*** – старший преподаватель департамента операционного менеджмента и логистики Высшей школы бизнеса НИУ ВШЭ, заместитель директора Центра учебной аналитики и управления качеством образования Высшей школы бизнеса НИУ ВШЭ
- ***Исаев Дмитрий Валентинович*** – к.э.н., доцент, доцент департамента финансового менеджмента Высшей школы бизнеса НИУ ВШЭ

1.2. Рецензент

- ***Худенко Карина Анатольевна*** – к.э.н., Партнёр отдела налогообложения ведущей аудиторско-консалтинговой компании «Технологии Доверия – Консультирование» (бывш. PwC Россия), опыт работы в консалтинге 30 лет.

2. ВВЕДЕНИЕ

2.1. Актуальность

Продолжительный опыт преподавания показывает, что довольно часто у студентов не формируется достаточная мотивация к изучению учетных дисциплин, поскольку это связано с традиционным представлением об учете как о «счетоводстве». Данный симулятор (деловая игра) призван стать частью мероприятий по преодолению этой проблемы и увеличению заинтересованности студентов в изучении финансового и управленческого учета. Во время последовательного выполнении заданий игры формируются компетенции, дающие понимание российских и международных стандартов бухгалтерского учета. Особенное внимание уделено закреплению понимания финансового учета как комплексной и системной функции на предприятии.

Мультимедийный симулятор с элементами геймификации (деловая игра) «Финансовый учет Центра виртуальных миров: от операций к отчетности» ориентирован на студентов бакалавриата, основан на материалах реальной компании, разработан для обязательного курса «Финансовый и управленческий учет». Деловая игра также может быть использована для различных форм внеучебной деятельности (проведение конкурсов, турниров, в рекламных целях), в рамках других курсов финансовой тематики, для коротких программ повышения квалификации, семинаров.

На сегодняшний день применение элементов геймификации в учебных целях часто имеет выраженное «перетягивание»: с одной стороны, предлагается статичный, не вовлекающий участников игровой «фон», используемый как украшение учебного процесса, а с другой стороны – основной задачей становится

игра, а не обучение. Чтобы избежать этих крайностей, разработка данного мультимедийного симулятора (деловой игры) включала несколько этапов:

- Выбор компании с кратким описанием хозяйственной деятельности
- Определение предметных вопросов
- Формулировка правил и системы оценивания результатов
- Подбор элементов геймификации
- Дизайн игры
- Разработка сценария
- Программирование
- Тестирование и корректировки.

Все рисунки в игре составлены авторами.

2.2. Общая характеристика методических указаний

Методические указания содержат три ключевые части:

- «Содержание и методология»: описывает принципы и основные понятия финансового учета, используемые в игре, а также ключевые механики деловой игры как актуального и полноценного способа проверки знаний (раздел 3).
- «Структура»: содержит описание сценария, текстовых и визуальных характеристик блоков, выполняемых студентом при прохождении деловой игры (раздел 4).
- «Система оценивания»: включает описание различных подходов к оцениванию и подробную разбивку по присуждаемым баллам за выполнение соответствующих заданий(раздел 5).

Кроме того, методические указания содержат перечень рекомендованной литературы для самостоятельного изучения (раздел 6).

2.3. Учебные цели

Обучающая цель игры: развитие понимания важности финансового учета и отчетности как неотъемлемого источника информации для принятия управленческих решений; формирование соответствующих навыков и компетенций по дисциплине.

Контролирующая цель игры: закрепить навыки измерения и учета хозяйственных операций и составления основных форм финансовой отчетности (отчета о финансовых результатах, бухгалтерского баланса).

Игра носит интегральный характер, так как позволяет проверить освоение студентом следующих тем курса:

- Учет основных средств
- Учет запасов
- Учет обязательств
- Учет расходов
- Учет продаж

- Учет прибыли (убытка)
- Составление финансовой отчетности.

Таким образом, симулятор (деловая игра) соответствует ключевым компетенциям деятельности специалиста в области финансового учета.

2.4. Место в учебном плане и в рабочей программе

Дисциплина «Финансовый и управленческий учет» запланирована на 2 курсе образовательных программ бакалавриата по направлениям подготовки 38.03.02 «Менеджмент» и 38.03.05 «Бизнес-информатика», относится к предметной области по финансам и учету базового профессионального модуля (Major) указанных направлений подготовки. В рамках дисциплины рассматривается широкий круг вопросов, связанных с ведением финансового и управленческого учета, формированием финансовой отчетности, а также ее использованием для решения различных задач управления. Практическая ценность рассматриваемых в рамках дисциплины концепций, методов и моделей подтверждается их использованием на предприятиях реального сектора экономики. Дисциплина выступает как базовая при подготовке выпускников образовательных программ бакалавриата Высшей школы бизнеса.

Симулятор (деловая игра) «Финансовый учет центра виртуальных миров: от операций к отчетности» выступает в качестве элемента контроля освоения первого блока дисциплины «Финансовый учет». Она позволяет комплексно оценить достижение студентами следующих планируемых результатов обучения:

- Формулирует основные понятия и принципы, применяемые при решении задач финансового учета.
- Описывает сущность и состав статей основных форм финансовой отчетности.
- Рассчитывает значения показателей, применяемых для формирования и анализа финансовой отчетности.
- Классифицирует результаты хозяйственных операций предприятия в соответствии с их отражением на бухгалтерских счетах и в финансовой отчетности.
- Сравнивает различные методы ведения финансового учета и различные форматы финансовой отчетности.
- Разрабатывает информационные модели ведения финансового учета и формирования финансовой отчетности.

3. СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДОЛОГИЯ

3.1. Основополагающие принципы финансового учета

Деловая игра помогает закрепить знания и понимание следующих принципов финансового учета:

- автономности
- двойной записи

- действующей организации
- объективности
- осмотрительности
- начислений
- периодичности
- денежного измерения
- преемственности.

3.2. Основные понятия финансового учета

Наиболее сконцентрировано и наглядно основные положения предмета представлены в разделе «Помощь бухгалтера», который содержит сгруппированные по тематическим блокам определения, правила расчета и ключевые аспекты отражения операций на счетах и в отчетности.

Симулятор (деловая игра) включает семь тематических блоков:

- Блок 1. *Учет основных средств*: первоначальная стоимость, амортизация, линейный метод амортизации, остаточная стоимость.
- Блок 2. *Учет запасов*: фактическая себестоимость запасов, принятие к учету материальных ресурсов, методы учета движения запасов, списание запасов.
- Блок 3. *Учет обязательств*: учет расчетов по оплате труда, НДФЛ, порядок начисления процентов.
- Блок 4. *Учет расходов*: группы расходов, расходы по обычным видам деятельности, общехозяйственные расходы, учет и представление в отчетности расходов.
- Блок 5. *Учет продаж*: выручка и финансовый результат от продаж, учет НДС, поступление денежных средств от покупателя (заказчика).
- Блок 6. *Учет прибыли (убытка)*: прибыль (убыток) за отчетный период, чистая прибыль, прибыль (убыток) разных видов, резервный капитал, дивиденды.
- Блок 7. *Составление отчетности*: определение и виды отчетности; классификация и группировка статей отчетов, нетто оценка.

3.3. Используемые формы финансовой отчетности

В соответствии со статьей 14 Федерального закона РФ от 06.12.2011 N 402-ФЗ «О бухгалтерском учете» годовая бухгалтерская (финансовая) отчетность, за исключением случаев, установленных настоящим Федеральным законом, состоит из бухгалтерского баланса, отчета о финансовых результатах и приложений к ним.

Бухгалтерский баланс показывает, какие экономические ресурсы есть у предприятия и за счет какого финансирования они приобретены. В данном отчете содержится информация об активах, обязательствах и собственном капитале организации.

Отчет о финансовых результатах (ОФР) раньше носил другое название – отчёт о прибылях и убытках, которое полностью раскрывает его суть: он содержит расчёт различных показателей прибыли или убытка. Этот отчет является одним из важнейших источников информации о результатах деятельности.

Эти две формы отчетности предстоит составить участникам деловой игры по итогам бухгалтерского анализа отдельных операций в течение отчетного периода и с учетом начальных данных компании.

Центр виртуальных миров использует общую (традиционную) систему налогообложения (ОСНО), при которой организациями в полном объеме ведется учет и уплата налогов (НДС, налог на прибыль организаций).

В качестве основания для измерения, регистрация хозяйственных операций и обобщения информации о них в финансовой отчетности выступают различные хозяйственные и трудовые договоры, заключаемые и обслуживаемые в компании за рассматриваемый период.

3.4. Механики деловой игры

Симулятор (деловая игра) «Финансовый учет центра виртуальных миров: от операций к отчетности» позволяет студентам выполнить полный цикл действий бухгалтера в игровой форме, последовательно проводя учет различных хозяйственных операций.

Каждый блок, за исключением последнего, включает в себя три типа заданий:

1. расчет определенных количественных данных по хозяйственной операции
2. учет операции на счетах (метод двойной записи)
3. представление информации об операции в финансовых отчетах.

Симулятор (деловая игра) предполагает расчет следующих показателей:

- первоначальная стоимость основного средства
- расходы за амортизацию за указанный период
- начисленная амортизация на определенную дату
- остаточная стоимость основного средства на определенную дату
- основные средства как статья бухгалтерского баланса
- налог на добавленную стоимость по приобретаемым ценностям
- расход материала за указанный период
- остаток материала на конец отчетного периода
- запасы как статья бухгалтерского баланса
- кредиторская задолженность как статья бухгалтерского баланса
- задолженность по краткосрочным кредитам и займам
- заемные средства как статья бухгалтерского баланса
- начисленные проценты по краткосрочному кредиту
- проценты к уплате
- налог на доходы физических лиц
- страховые взносы на ФОТ
- расходы на оплату труда
- задолженность перед сотрудниками по заработной плате
- выручка
- увеличение задолженности перед бюджетом по НДС

- дебиторская задолженность
- денежные средства как статья бухгалтерского баланса
- нераспределенная прибыль
- текущий налог на прибыль
- чистая прибыль
- резервный капитал
- дивиденды

Одним из важных элементов мгновенной обратной связи и самоуправления в симуляторе (деловой игре) является возможность второй попытки для ответов на задания, а также открывающийся при этом доступ к кратким пояснениям соответствующего блока «Помощь бухгалтера».

При значительном количестве ошибок в каждом блоке студентам предлагается блиц-тестирование из четырех вопросов, направленное не только на более дифференцированную оценку освоения теоретической части дисциплины, но и на повышение мотивации участия в игре.

Специфика симулятора (деловой игры) в том, что она является индивидуальной и тестирующей знания. В ней не предполагается командное состязание и взаимодействие участников. Интерактивность достигается наличием персонажа-помощника Луппи и возможностью обратиться за поддержкой в раздел «Помощь бухгалтера». В качестве «соперников» выступают: виртуальный персонаж – снежный человек Йети и ограниченное время на прохождение теста. Система поощрений наглядна и привлекательна возможностью дальнейшей трансформации в реальные достижения по дисциплине.

Важным фактором, подчеркивающим справедливый подход при начислении баллов за каждый ответ в задании и стимулирующим внимательное отношение к каждому вопросу, является дифференцированная величина баллов, рассчитанная в зависимости от уровня знаний и времени, требуемых для подготовки ответов.

4. СТРУКТУРА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

4.1. Главное меню

Главное меню включает шесть кнопок:

- Описание компании
- Правила игры
- Помощь бухгалтера
- Результат игры
- Выход
- Начать игру

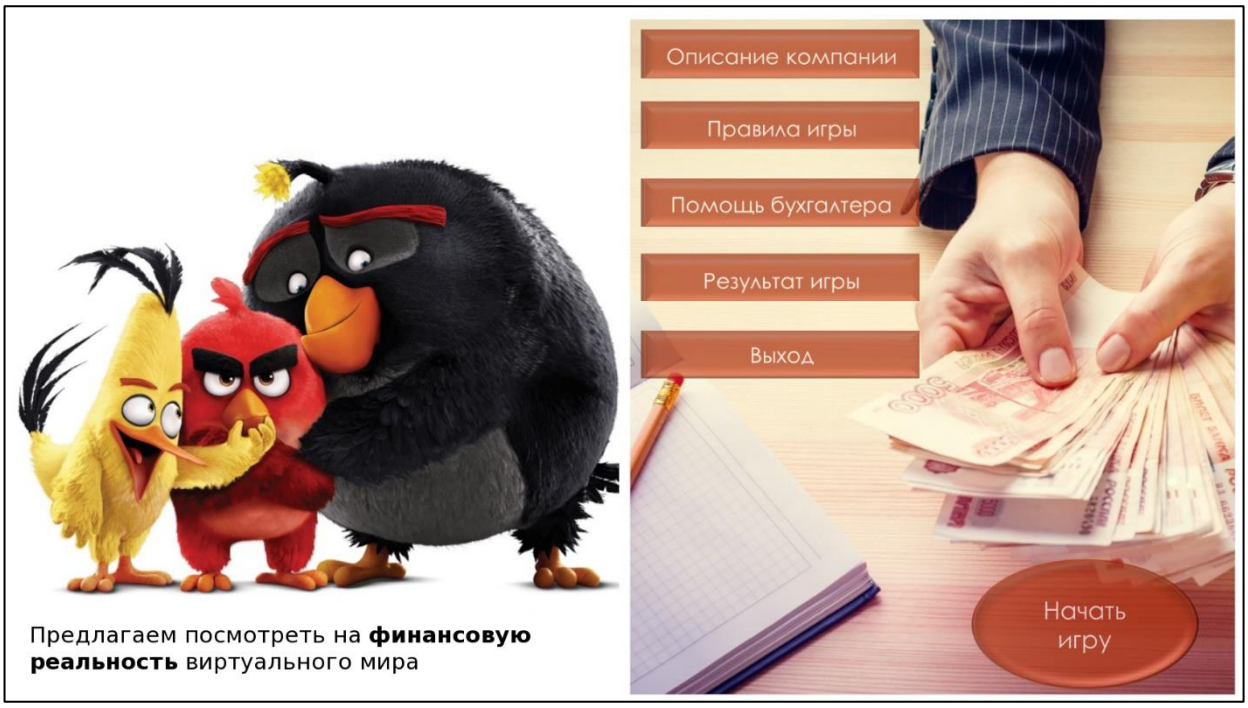


Рис. 1. Главное меню деловой игры

Перед началом игры студентам необходимо:

- ознакомиться с деятельностью Центра виртуальных миров в разделе «Описание компании»
- внимательно изучить раздел «Правила игры»
- повторить материал дисциплины в разделе «Помощь бухгалтера».

4.2. Описание компании

Описание компании – Центра виртуальных миров – оформлено в виде ряда одиннадцати «кадров». На каждом кадре представлены реальные фотографии компании с коротким информативным описанием, а также имеются три видеоролика:

1. фрагмент виртуальной реальности
2. порядок проведения дезинфекции
3. реклама

- Центр виртуальных миров – это уникальное пространство 6+ для развлечений, мероприятий, дней рождений, частного и корпоративного активного отдыха.
- Клиентам Центра предлагается огромный выбор популярных лицензионных игр для разных возрастных категорий.
- Центр виртуальных миров создавался на базе самых современных технологий, позволяющих участникам приключений не просто видеть, но и чувствовать вновь открываемый мир.
- 3D и 4D реальность имитируют подвижные полы, жилеты, передающие физические ощущения, портативные компьютеры, генераторы запахов. Эти объекты учитываются как основные средства.

- Каждая из двух площадок Центра располагается в отдельном зале и имеет свой набор оборудования. Площадки находятся в арендованном на длительном срок помещении, за которое вносятся платежи.
- В Центре виртуальных миров есть мобильная игровая арена (надувная передвижная площадка), которая включает генераторы, кондиционеры, игровое оборудование, систему транспортировки. Все соответствующие объекты учитываются в составе основных средств.
- Для регулярной дезинфекции оборудования и помещений приобретены стационарные дезинфекторы, пульверизаторы, закупаются расходные материалы (жидкости, салфетки).
- Посетителям Центра предоставляются необходимые удобства, включая санитарно-техническое оборудование. Для санузлов регулярно приобретаются расходные материалы.
- Билеты на игровые площадки можно купить в кассах за наличный или безналичный расчет. Предварительная продажа есть на сайте Центра. Выпущены подарочные карты. Выписываются счета для предприятий.
- Одна из постоянных статей расходов Центра – затраты на рекламу: создаются рекламные ролики, выпускаются футболки, объемные открытки и пр., гостей приглашают веселые игровые персонажи.
- Сотрудники Центра работают по трудовым контрактам или гражданско-правовым договорам. Персонал принимает посетителей, обеспечивает уборку Центра, текущее обслуживание оборудования, иные работы.

4.3. Источники данных и правила работы с информацией

Основными источниками данных для симулятора (деловой игры) являются первичные документы компании о проведенных хозяйственных операций за рассматриваемый период, а также начальный «входной» баланс.

Краткая теория финансового учета доступна студентам в разделе «Помощь бухгалтера».

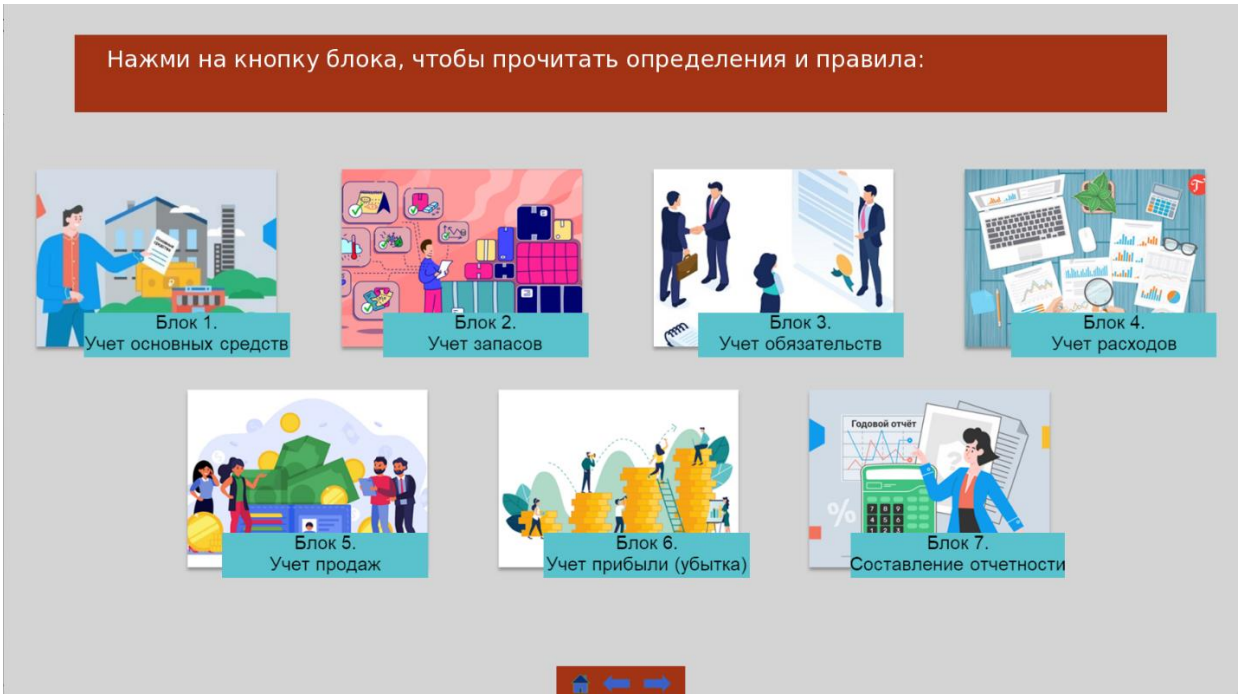


Рис. 2. Структура раздела «Помощь бухгалтера»

4.4. Правила игры

В ходе игры студенту необходимо взять на себя функции бухгалтера Центра виртуальных миров, чтобы провести учет текущих хозяйственных операций и составить финансовую отчетность. В правилах перечислены составляющие дорожной карты бухгалтера в виде семи основных блоков, в каждом из которых необходимо последовательно выполнить несколько связанных между собой заданий.

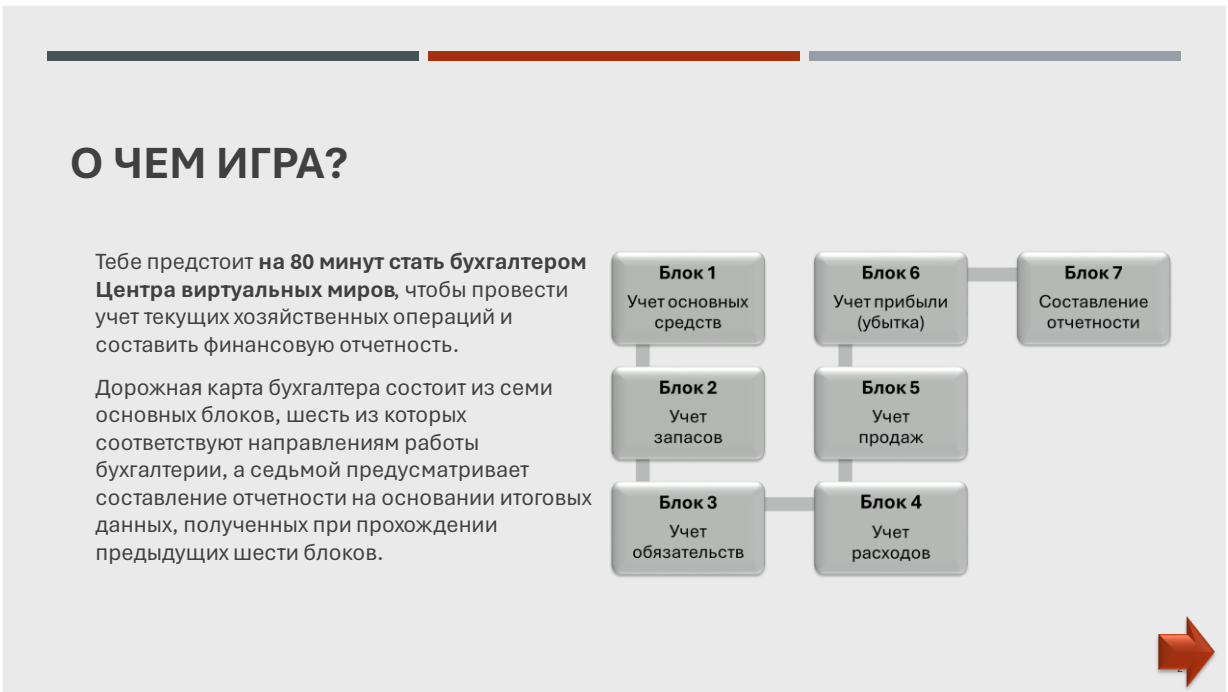


Рис. 3. Дорожная карта симулятора (деловой игры)

«Сопровождает» студента по игре бренд-персонаж Центра виртуальных миров по имени Луппи.

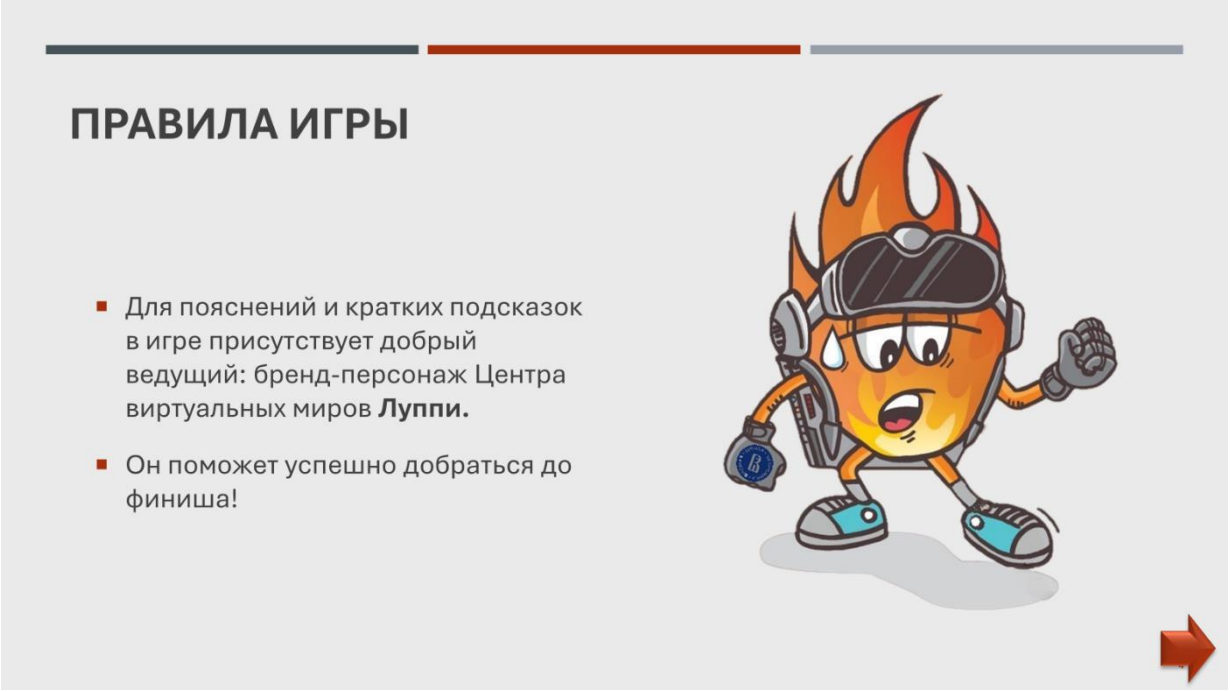


Рис. 4. Бренд-персонаж Луппи – виртуальный помощник игроков

В симуляторе используется игровая механика оценки результата путем конвертации «золотых монет», полученных в ходе игры (увеличиваются только при правильных ответах), в баллы итоговой оценки за элемент контроля. Также присутствует система статусов (цветных дартсов), сменяющихся в зависимости от прогресса студента:

- 0–20 баллов: стажер
- 21–60 баллов: начинающий бухгалтер
- 61–120 баллов: опытный бухгалтер
- 120–140 баллов: главный бухгалтер.

Рис. 5. Статусы игры

Баллы-монеты, которые студенту не удалось заработать правильными ответами «забирает» условно-негативный игровой персонаж Йети, выступающий в качестве виртуального соперника. Таким образом студент может более реально оценить уровень своих знаний предмета.

Студентам, достигшим уровня «главный бухгалтер», предполагается поощрение в виде рекомендательного письма преподавателя дисциплины. Также возможны дополнительные поощрения, определяемые на момент проведения деловой игры с соответствующим предварительным информированием участников.

Рис. 6. Йети – виртуальный соперник

4.5. Описание сценария

Нажав на кнопку «Начать игру», студент попадает на дорожную карту с кратким описанием необходимых действий по ходу игры и с напутствием от ведущего Луппи. Активным является только Блок 1.

Рис. 7. Стартовое меню деловой игры

Тестирование подтвердило, что алгоритм игры является интуитивно-понятным, не требуя, как правило, дополнительных пояснений. Возможность возврата к предыдущим заданиям и блокам не предусмотрена.

4.5.1. Блок 1. Учет основных средств

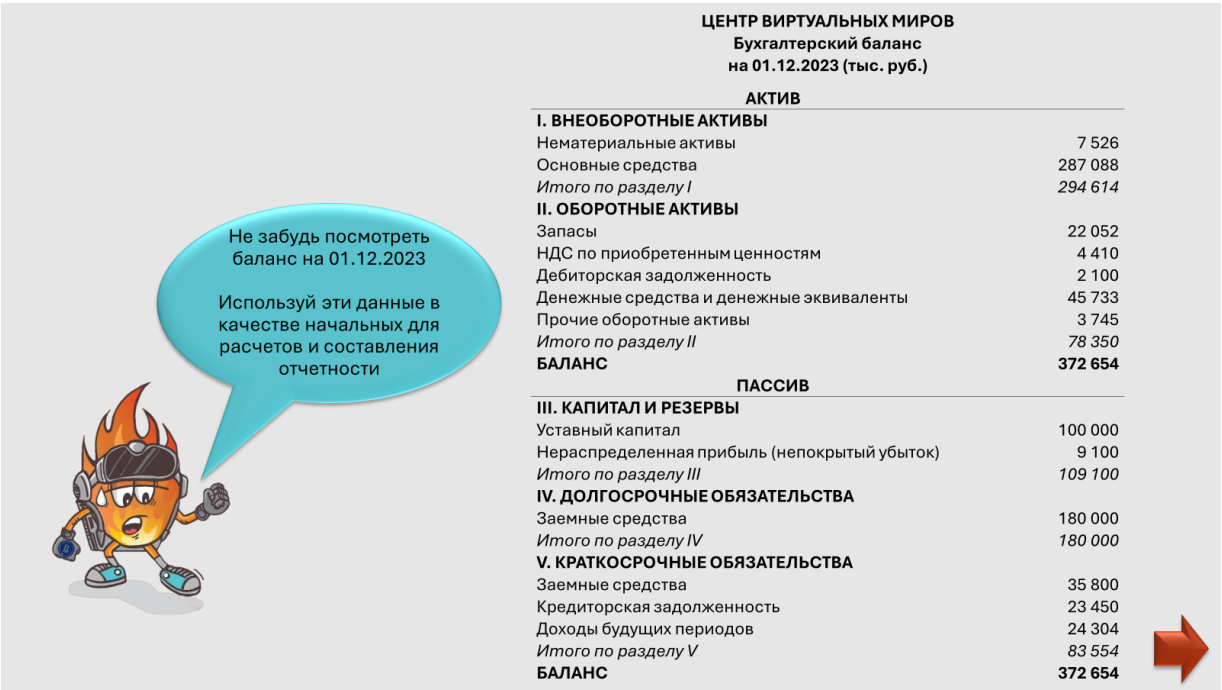
Нажав на кнопку «Блок 1. Учет основных средств» студент попадает на вступительную страницу блока, где Луппи информирует студентов о правилах выполнения блока:

- В этом блоке тебе предстоит последовательно выполнить три задания, за которые можно максимально получить 20 золотых монет.
- В случае ошибки у тебя будет еще одна дополнительная попытка в каждом задании. Если ты хочешь, то можешь воспользоваться помощью бухгалтера.
- В случае нулевого результата за блок ты можешь выполнить блиц-тест из 4-х вопросов и «заработать» 2 золотые монеты.

Подобный кадр в дальнейшем появляется в начале каждого блока, обеспечивая понимание последовательности действий в игре.

Рис. 8. Вступительный кадр в Блок 1. «Основные средства»

В следующем кадре Луппи напоминает, что при выполнении заданий необходимы данные начального баланса, появившиеся на экране. Переписывать или фотографировать данные не надо, так как они будут доступны для студента при выполнении заданий. В целом, возможность возврата к предыдущим заданиям в блоке предусмотрена, но без права вносить правки в введенные ранее ответы.



ЦЕНТР ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ
Бухгалтерский баланс
на 01.12.2023 (тыс. руб.)

АКТИВ	
I. ВНЕОБОРОТНЫЕ АКТИВЫ	
Нематериальные активы	7 526
Основные средства	287 088
Итого по разделу I	*294 614*
II. ОБОРОТНЫЕ АКТИВЫ	
Запасы	22 052
НДС по приобретенным ценностям	4 410
Дебиторская задолженность	2 100
Денежные средства и денежные эквиваленты	45 733
Прочие оборотные активы	3 745
Итого по разделу II	*78 350*
БАЛАНС	**372 654**
ПАССИВ	
III. КАПИТАЛ И РЕЗЕРВЫ	
Уставный капитал	100 000
Нераспределенная прибыль (непокрытый убыток)	9 100
Итого по разделу III	*109 100*
IV. ДОЛГОСРОЧНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА	
Заемные средства	180 000
Итого по разделу IV	*180 000*
V. КРАТКОСРОЧНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА	
Заемные средства	35 800
Кредиторская задолженность	23 450
Доходы будущих периодов	24 304
Итого по разделу V	*83 554*
БАЛАНС	**372 654**

Рис. 9. Баланс на начало отчетного периода

В следующем кадре представлена визуальная и текстовая информация об игровых жилетах, которые будут объектом учета основных средств:

- В составе основных средств Центра учитываются игровые жилеты для передвижных и стационарных площадок.
- Срок полезного использования жилетов варьируется от 3-х до 5-ти лет в зависимости от модели.

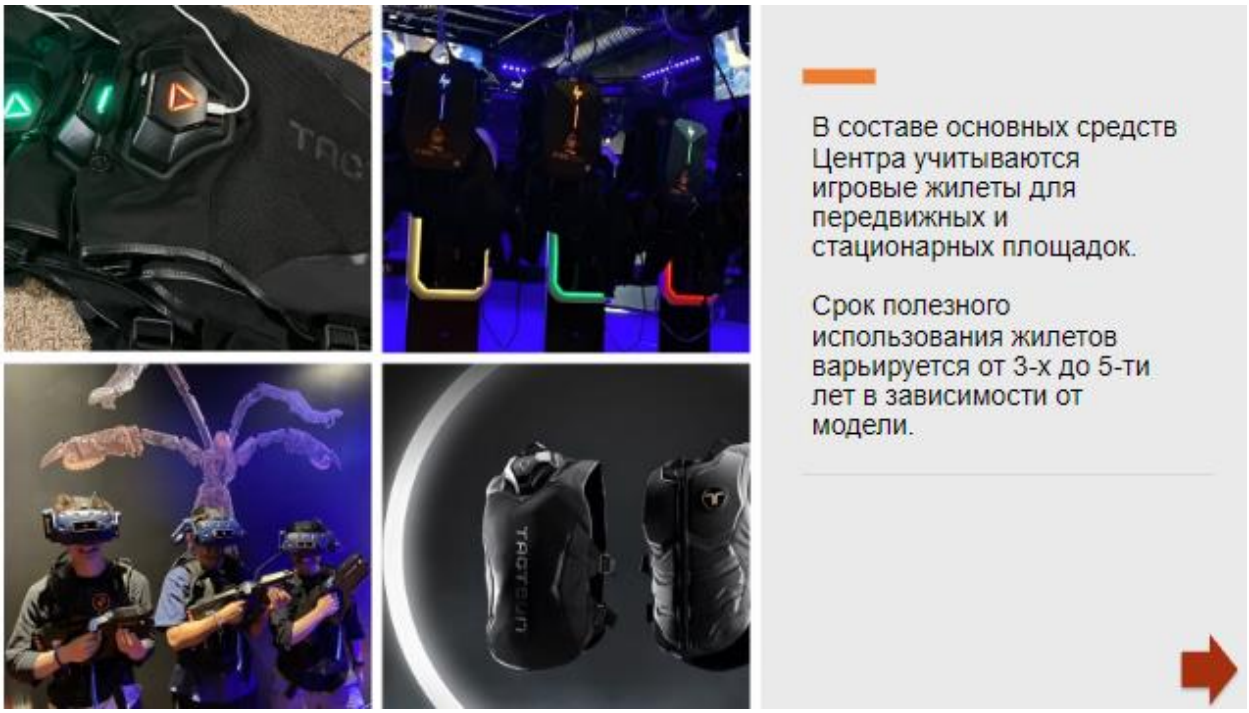


Рис. 10. Вводная информация об объекте основных средств

Далее открывается задание 1.1, состоящее из 4-х расчетных вопросов. Напротив каждого вопроса есть активная ячейка для ввода числового ответа. Студент вводит ответ и нажимает «enter». В этот момент справа фиксируется результат (зеленая галочка – правильно, красный крестик – неправильно). Такие обозначения используются и в дальнейшем.

Рис. 11. Задание 1.1.

Числовые показатели запрограммированы и формируются случайным образом для каждого студента. Принцип максимальной «индивидуальности» заданий заложен в игре в целом.

Наряду с этим в игре присутствует принцип «идентичности» реакции основных персонажей на действия студента (верные ответы или ошибки), что улучшает понимание учащимся алгоритма игры.

Если студент ответил верно на все вопросы задания 1.1, то он переходит к следующей странице - заданию 1.2. без взаимодействия с персонажами игры. Правильность ответа подтверждается традиционной для таких случаев зеленой «галочкой».

При первом неверном ответе на любой вопрос задания 1.1. в отдельном кадре студенту предоставляется вторая попытка ответа и возможность предварительно открыть «Помощь бухгалтера». В дальнейшем кадр «У тебя есть ошибки» используется при первых неверных ответах на вопросы заданий во всех блоках игры.

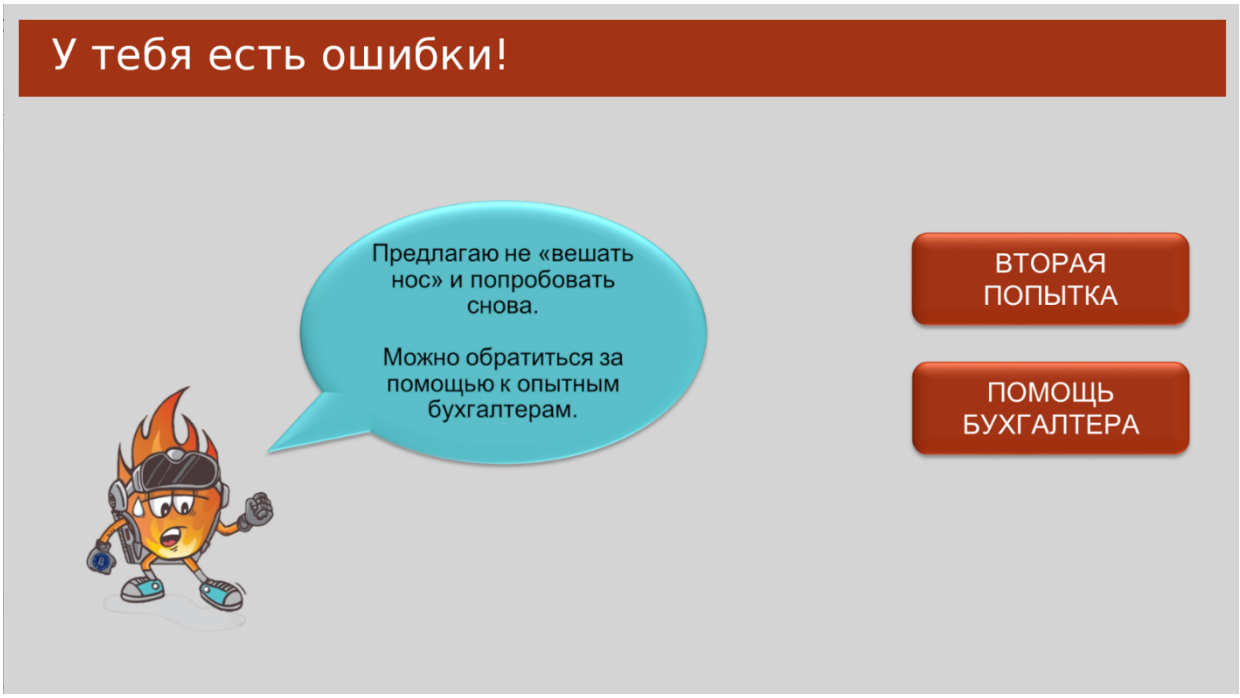


Рис. 12. Неверный первый ответ на задание

Если студент «берет» помощь бухгалтера, то открывается слайд с краткой теорией, который можно закрыть после прочтения, оставшись в текущем окне.

Нажимая на кнопку «Вторая попытка», студент возвращается на кадр с заданием и продолжает расчеты с теми же цифрами, которые сгенерировались при первом открытии.

Рис. 13. Страница в разделе «Помощь бухгалтера»

При повторном неправильном ответе персонажи не появляются, а студент переходит по стрелочке на следующую страницу.

Следующая страница – задание 1.2, в котором требуется, используя ответы из задания 1.1., составить бухгалтерскую проводку по начислению амортизации за декабрь 2023 года на приобретенные жилеты.

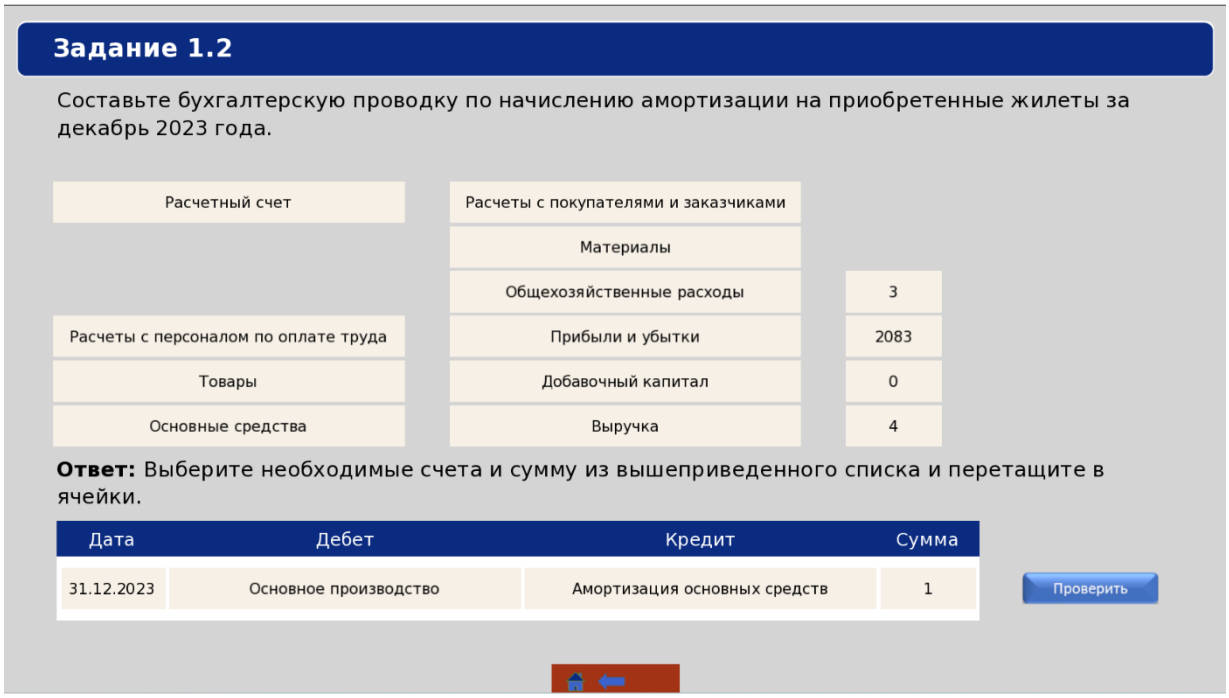


Рис. 14. Задание 1.2.

Алгоритм действий при выполнении этого задания идентичен ступеням выполнения задания 1.1. То есть, если задание выполнено верно, то студент по стрелочке переходит к следующему заданию 1.3. Если ответ неверен, то появляется кадр с Луппи, предоставляющим игроку возможность повторить попытку и ответить правильно, а также воспользоваться информацией раздела «Помощь бухгалтера».

После повторного ответа (вне зависимости от его правильности), студент переходит к заданию 1.3., в котором ему предлагается, используя ответы из задания 1.1., внести соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Кроме того - добавить в итоговый расчет ежемесячных расходов на амортизацию сумму по остальным видам основных средств в размере 36 тыс. руб. Для поиска нужных значений предоставляется возможность использовать данные начального баланса и задания 1.1.

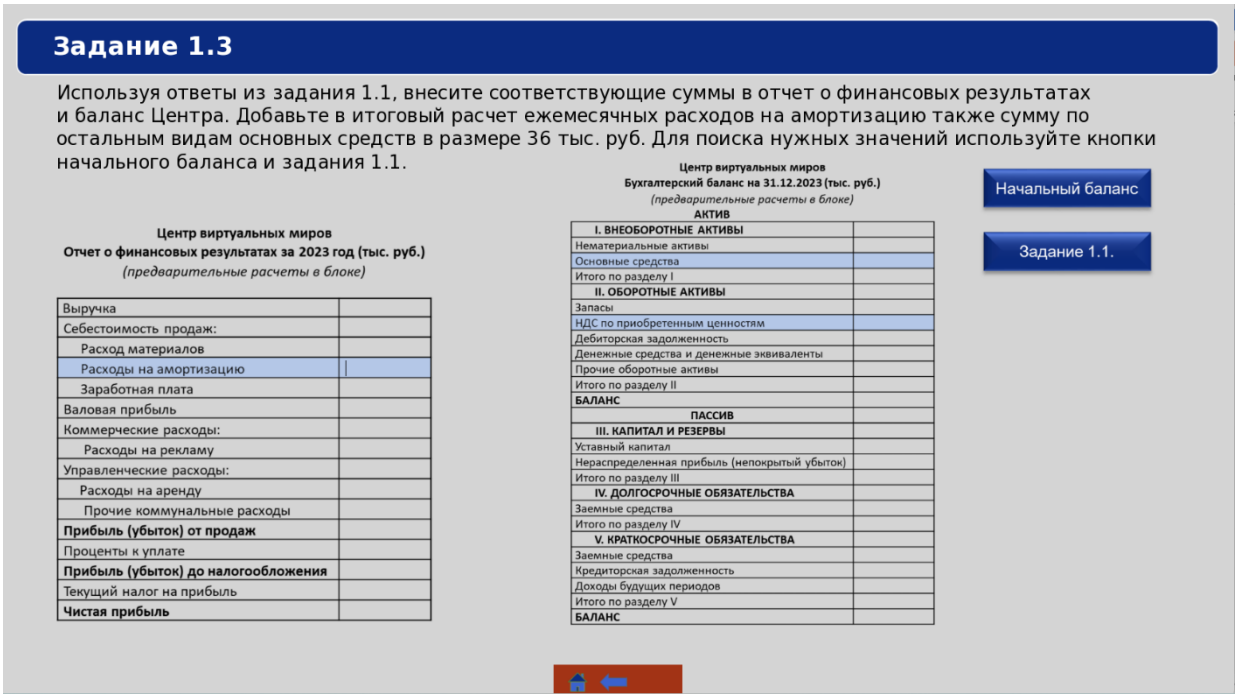


Рис. 15. Задание 1.3.

При правильном ответе на все вопросы студент сразу переходит к следующей страницы игры. Для тех, кто ответил неверно хотя бы на один из вопросов, в задании 1.3., как и во всех заданиях, имеется возможность второй попытки ответа, а также обращения к информации, содержащейся в разделе «Помощь бухгалтера».

После завершения второй попытки (вне зависимости от правильности ответа), студент нажимает на правую стрелочку и переходит к следующей странице.

Обязательные задания Блока 1 на этом заканчиваются.

Если студент ответил верно на все задания блока, то появляется Луппи, который поздравляет студента, подводит итог по блоку и «вручает» веселый бейдж-медаль «терракотовую ворону» за идеальное прохождение блока. Таких бейджей-медалей в игре семь, они имеют индивидуальный дизайн и название, соответствующее каждому блоку.

В блоке 1 это – бейдж-медаль «Богатая Ворона».

Рис. 16. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 1

В этом блоке «стоимость» заданий и вопросов составляет:

Задание 1.1. (максимум 9 баллов)

- первоначальная стоимость на момент ввода в эксплуатацию 2 балла
- расходы на амортизацию за декабрь 2023 3 балла
- начисленная амортизация на 31.12.2023 2 балла
- остаточная стоимость на 31.12.2023 2 балла

Задание 1.2.

- бухгалтерская проводка 3 балла

Задание 1.3. (максимум 8 баллов)

- Расходы на амортизацию 2 балла
- НДС 3 балла
- Полная стоимость 3 балла

ИТОГО 20 баллов

При наличии неправильных ответов возможны два варианта развития сценария:

1. Если студент дал верный ответ хотя бы на один из вопросов Блока 1, то он может продолжить выполнять задания 1.2 и 1.3.
2. Если верных ответов нет вообще, то студенту предлагается выполнить блиц-тест.

В первом случае появляется «озадаченный» Луппи и подбадривает студента, который может наглядно видеть «финансовый» результат своих ошибок, в том числе, с использованием мультипликации, разделяющей горку монет между студентом и Йети.

Рис. 17. Частично верный ответ на вопросы Блока 1.

Во втором случае, когда верных ответов нет, то Луппи сообщает студенту о возможности выполнить блиц-тест и заработать несколько баллов-монет.

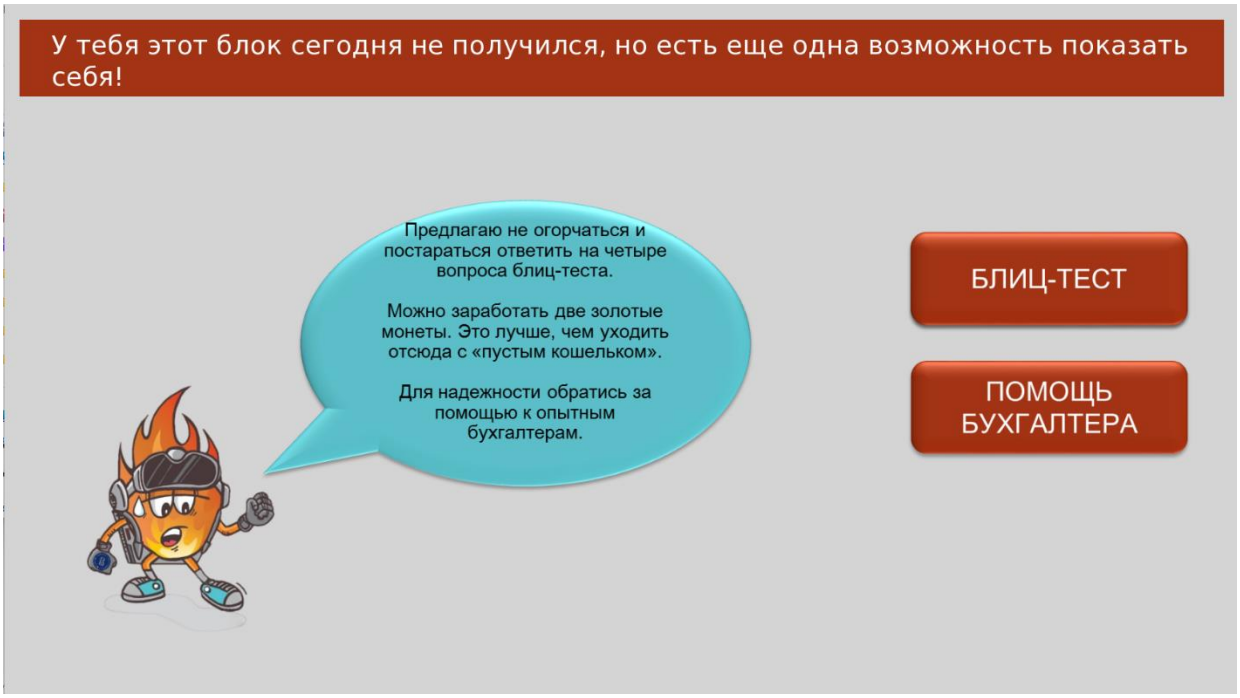


Рис. 18. Переход на блиц-тест

После того, как студент нажимает на кнопку, появляется блиц-тест:

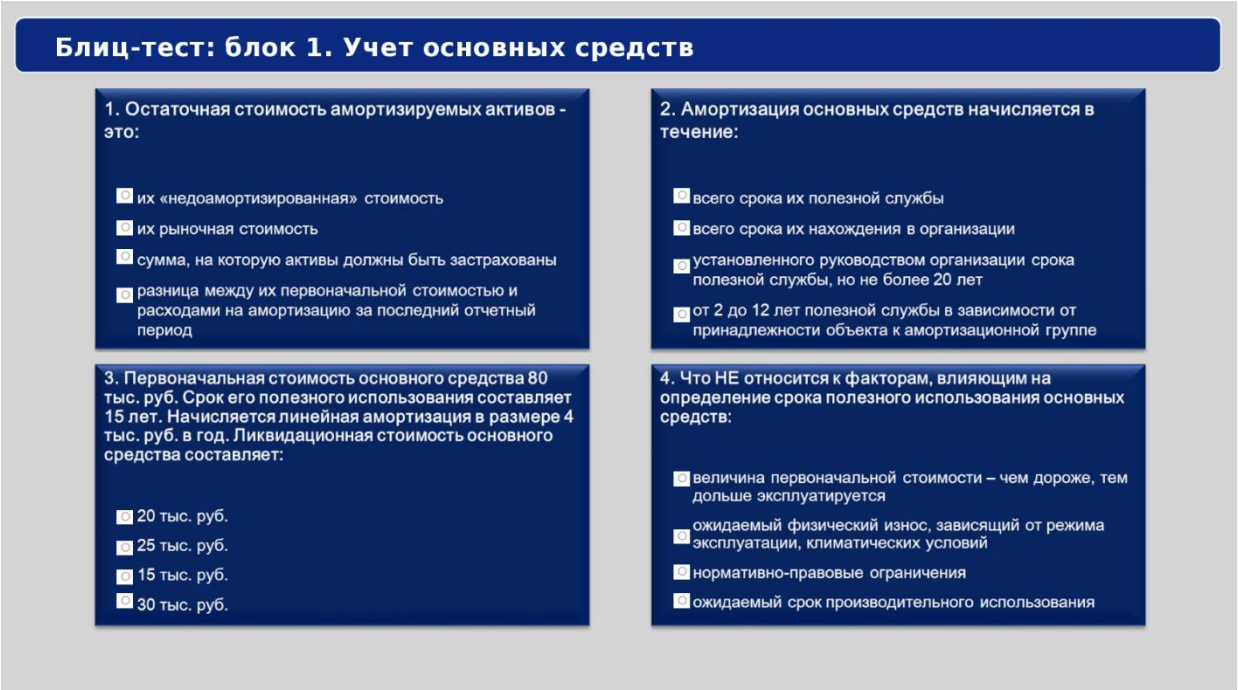


Рис. 19. Блиц-тест Блока 1

При решении блиц-теста возможны два варианта развития сценария:

1. Студент полностью или частично ответил правильно на вопросы
2. Студент неправильно ответил на все вопросы блиц-теста.

В первом случае появляется Луппи, который «озадачен», но, все-таки, подбадривает студента, заработавшего монеты. И здесь, и в дальнейшем небольшая мультипликация с перемещением монет помогает студенту понять, что он теряет возможный «заработок».

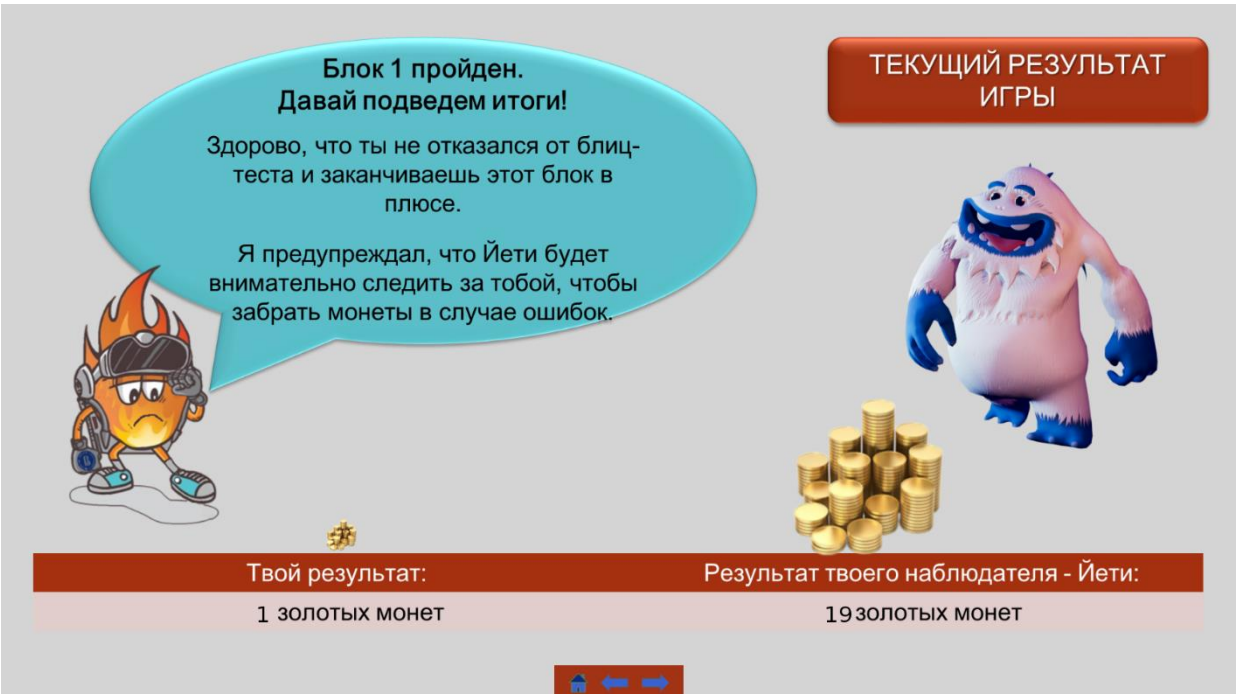


Рис. 20. Студент «заработал» монеты на блиц-тесте

Во втором случае, если студент не ответил верно ни на один вопрос блиц-теста, то появляется «огорченный» Луппи, которому стыдно за студента, но он подбадривает его, предлагая не делать ошибки в дальнейшем. Включается «освежающая» мультипликация, монеты-баллы уходят полностью к Йети.

Рис. 21. Ни одного заработанного балла за блок, включая блиц-тест

После завершения Блока 1 студенты переходят к заданию Блока 2 путем нажатия стрелки в правом нижнем углу экрана.

Раскадровка следующих пяти блоков «идентична» Блоку 1.

4.5.2. Блок 2. Учет запасов

В Блоке 2 студентам также предлагается выполнить 3 задания, с учетом того, что:

- Центр виртуальных миров закупает различные расходные материалы: салфетки, бумагу, дезинфицирующие растворы, аэрозоли, одноразовую посуду.
- Запасы пополняются регулярно и оптом, оплачиваются после доставки по выставленным счетам. Это – обычная практика бизнеса.

В задании 2.1. представлена информация за декабрь 2023 года по дезинфицирующему раствору, который регулярно закупается для проведения обработки помещений и оборудования. Предлагается, используя метод средневзвешенной стоимости, рассчитать расход дезинфицирующего раствора за декабрь 2023 и остаток дезинфицирующего раствора на 31.12.2023, вписав ответы в соответствующие ячейки справа, выделив при этом НДС.

Также, как и в заданиях Блока 1, при неверном ответе на вопросы появляется Луппи, который предоставляет вторую попытку и возможность использовать «Помощь бухгалтера».

В задании 2.2. требуется, используя ответы из задания 2.1., составить бухгалтерскую проводку по учету расходов дезинфицирующего раствора за декабрь 2023 года. Студентам предстоит выбрать необходимые счета и сумму из вышеприведенного списка и перетащить их в ячейки.

Задание 2.3. похоже, в том числе визуально, на задание 1.3. Необходимо сделать следующее:

«Используя ответы из задания 2.1., внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание, что по состоянию на 01.12.2023 в балансе организации материалы включали остатки не только дезинфицирующих растворов, но и другие позиции. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и задания 2.1.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось заработать ни одного балла в основных заданиях блока, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи при этом схожи с происходившим в Блоке 1, как и поведение условно-отрицательного Йети, забирающего баллы-монеты, которые студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

В этом блоке «стоимость» заданий и вопросов составляет:

Задание 2.1. (максимум 8 баллов)

- расход дезинфицирующего раствора за декабрь 2023 – 4 балла
- остаток дезинфицирующего раствора на 31.12.2023 - 4 балла

Задание 2.2. – 3 балла

Задание 2.3. (максимум 9 баллов)

- Расход материалов - 1 балл
- Запасы - 2 балла
- НДС по приобретенным ценностям - 3 балла
- Кредиторская задолженность - 3 балла

ИТОГО – 20 баллов

Победители в блоке получают бейдж-медаль «Запасливая Ворона».

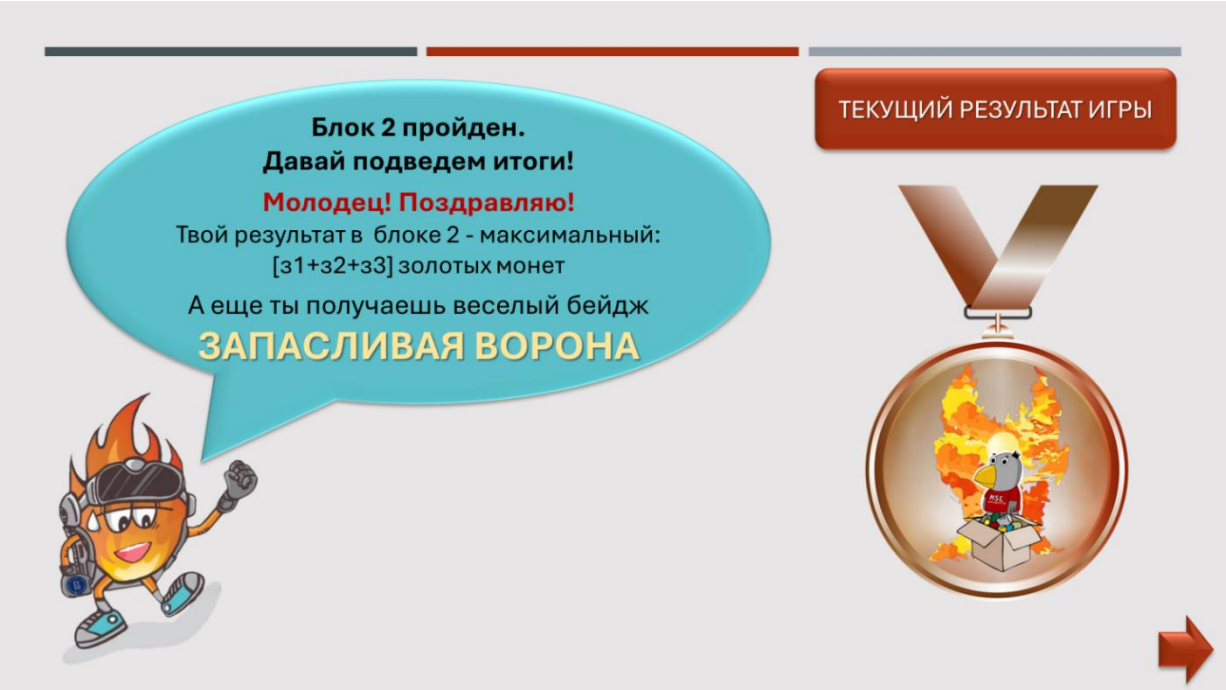


Рис. 22. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 2

4.5.3. Блок 3. Учет обязательств

В Блоке 3 сообщается, что для развития бизнеса Центр использует не только собственные источники, но и привлекает банковские кредиты. В частности, за счет заемных средств было профинансировано приобретение оборудования для мобильной игровой арены (надувной передвижной площадки).

Блок 3 состоит из 3 заданий.

Задание 3.1. заключается в следующем:

01 октября 2023 года получен в банке кредит на закупку оборудования для передвижного центра в размере _____ рублей сроком на 18 месяцев под 6% годовых (простых).

Проценты по кредиту, полученному 01.10.2023, начисляются ежемесячно, и были своевременно начислены за октябрь и ноябрь. По договору проценты выплачиваются единовременно, в момент погашения кредита.

Бухгалтер ежемесячно относит начисленные проценты к общей сумме задолженности по кредиту.

При расчетах процентов используется помесячная разбивка (12 месяцев).»

Требуется рассчитать проценты к уплате за декабрь 2023 и задолженность по процентам на 31.12.2023, вписав ответы в соответствующие ячейки справа.

Задание 3.2. предлагает, используя ответы из задания 3.1., составить две бухгалтерские проводки:

- получен банковский кредит 01.10.2023

- начислены проценты по кредиту за декабрь 2023.

При этом надо выбрать необходимые счета и суммы из вышеприведенного списка и перетащить в ячейки.

Задание 3.3. также похоже на заключительные задания предыдущих блоков:

Используя ответы из задания 3.1., внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание на остатки по соответствующим статьям в балансе организации по состоянию на 01.12.2023. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и задания 3.1.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось заработать ни одного балла в основных заданиях блока, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи при этом схожи с происходившим в блоках 1 и 2, как и поведение условно-отрицательного Йети, забирающего баллы-монеты, которые студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

В этом блоке «стоимость» заданий и вопросов различается и составляет:

Задание 3.1. (максимум 7 баллов)

- Проценты к уплате за декабрь 2023 - 4 балла
- Задолженность по процентам на 31.12.2023 - 3 балла

Задание 3.2. – (максимум 6 баллов)

- По 3 балла за каждую бухгалтерскую проводку

Задание 3.3. (максимум 7 баллов)

- Проценты к уплате - 3 балла
- Заемные средства - 4 балла

Победители получают медаль «Авторитетная Ворона».

Рис. 23. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 3

4.5.4. Блок 4. Учет расходов

В Блоке 4 наряду с фотографиями сотрудников Центра виртуальных миров, выполняющих свои должностные обязанности, приводится информация, что «в Центре трудится отличная команда: менеджеры площадок, технические специалисты, программисты, кассиры, бухгалтеры, директор и его заместитель. Все сотрудники работают по трудовым договорам и регулярно получают заработную плату.»

Блок 4 состоит из 3 заданий.

Задание 4.1. сформулировано следующим образом:

31 декабря 2023 года начислена заработная плата сотрудникам Центра на общую сумму ____ рублей, которая была выплачена 5 января 2024 года.

НДФЛ – 13%. Единый тариф страховых взносов – 30%.

Задание: Рассчитайте следующие суммы (последовательно округлите ответы до целых рублей и впишите в соответствующие ячейки справа):

– сумму НДФЛ за декабрь 2023
– сумму страховых взносов за декабрь 2023 года
– общую сумму расходов на оплату труда за декабрь 2023
– задолженность перед сотрудниками по заработной плате на 31.12.2023.»

Задание 4.2. предлагает, используя ответы из задания 4.1., составить две бухгалтерские проводки: по начислению заработной платы и по начислению

страховых взносов за декабрь 2023 года. При этом надо выбрать необходимые счета и суммы из вышеприведенного списка и перетащить в ячейки.

Задание 4.3. также похоже на заключительные задания предыдущих блоков:

«Используя ответы из задания 4.1., внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание на остатки по соответствующим статьям в балансе организации по состоянию на 01.12.2023. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и задания 4.1.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось заработать ни одного балла в основных заданиях блока, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи при этом схожи с происходившим в блоках 1, 2, 3, как и поведение условно-отрицательного Йети, забирающего баллы-монеты, которые студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

В этом блоке «стоимость» заданий и вопросов различается и составляет:

Задание 4.1. (максимум 10 баллов)

- Сумма НДФЛ за декабрь 2023 - 2 балла
- Сумма страховых взносов за декабрь 2023 - 2 балла
- Сумма расходов на оплату труда за декабрь 2023 - 3 балла
- Задолженность по заработной плате на 31.12.2023 - 3 балла

Задание 4.2. – (максимум 6 баллов)

- По 3 балла за каждую бухгалтерскую проводку

Задание 4.3. (максимум 4 балла)

- Заработная плата - 1 балл
- Кредиторская задолженность - 3 балла

Победители получают медаль «Бережливая Ворона».

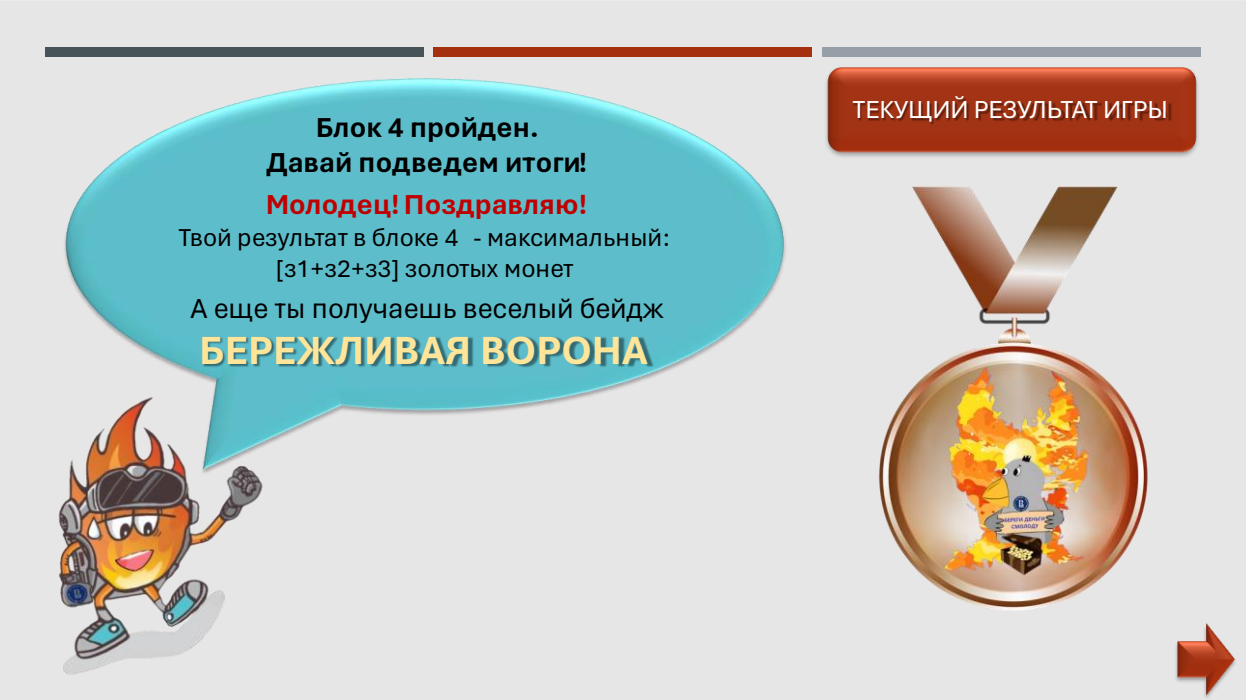


Рис. 24. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 4

4.5.5. Блок 5. Учет продаж

Блок 5 посвящен основной деятельности Центра – оказанию клиентам услуг, связанных с их незабываемыми приключениями в мире виртуальной реальности. Предоставлена информация, что в декабре 2023 года по заключенным договорам было оказано три услуги:

1. Участие мобильной игровой арены (передвижной площадки) в программе «День города»
2. Празднование дня рождения
3. Корпоративный игровой турнир

Блок 5 состоит из 3 заданий. Задание 5.1. сформулировано следующим образом:

«Ниже представлена информация по услугам, оказанным Центром своим клиентам в декабре 2023 года:

- Услуга 1 оказана 12.12.2023, стоимость (в т.ч. НДС) составила ____ руб. Услуга полностью оплачена 13.12.2023.
- Услуга 2 оказана 15.12.2023, стоимость (в т.ч. НДС) составила ____ руб. Предоплата в размере 100% поступила 14.12.2023.
- Услуга 3 оказана 22.12.2023, стоимость (в т.ч. НДС) составила ____ руб. Предоплата в размере 60% получена 20.12.2023, оставшаяся часть поступила 15.01.2024.»

Предлагается следующее задание:

Рассчитать и вписать в соответствующие ячейки справа следующие суммы:

- выручка за декабрь 2023 года
- увеличение задолженности перед бюджетом по НДС за декабрь 2023 года
- денежные средства, полученные от клиентов за декабрь 2023 года

Задание 5.2. предлагает составить две бухгалтерские проводки по факту признания выручки и НДС по услуге 1, которая была оказана 12.12.2023. Стоимость услуги (в т.ч. НДС 20%) составила ____ руб.

При этом надо выбрать необходимые счета и суммы из вышеприведенного списка и перетащить их в ячейки.

Задание 5.3. похоже на заключительные задания предыдущих блоков:

«Используя ответы из задания 5.1., внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание на остатки по соответствующим статьям в балансе организации по состоянию на 01.12.2023. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и задания 5.1.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось заработать ни одного балла в основных заданиях блока, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи аналогичны с происходившим в блоках 1, 2, 3, 4, как и поведение условно-отрицательного Йети, забирающего баллы-монеты, которые

студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

В этом блоке «стоимость» заданий различается и составляет:

- **Задание 5.1.** (максимум – 6 баллов)
  - выручка за декабрь 2023 – 2 балла
  - увеличение задолженности по НДС за декабрь 2023 – 2 балла
  - денежные средства, полученные от клиентов за декабрь 2023 – 2 балла
- **Задание 5.2.** (максимум – 6 баллов)
  - По 3_балла за каждую бухгалтерскую проводку
- **Задание 5.3.** (максимум 8 баллов)
  - Выручка – 1 балл
  - Дебиторская задолженность – 2 балла
  - Денежные средства и денежные эквиваленты – 1 балл
  - Нераспределенная прибыль (непокрытый убыток) – 2 балла
  - Кредиторская задолженность – 2 балла

Победители получают медаль «Деловая Ворона».

Рис. 25. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 5

4.5.6. Блок 6. Учет прибыли (убытка)

В ст. 50 ГК РФ закреплено, что: «Юридическими лицами могут быть организации, преследующие извлечение прибыли в качестве основной цели своей деятельности (коммерческие организации)….». Центр виртуальных миров – юридической лицо и коммерческая организация. Следовательно, извлечение прибыли – основная цель Центра. Поэтому задания Блока 6 для организации очень важны. В блоке предоставлена информация, что для того, чтобы подвести итоги отчетного года, нужно определить:

- какова чистая прибыль (убыток) за отчетный период;
- какие дивиденды причитаются акционерам;
- что произойдет с нераспределенной прибылью и резервным капиталом.

Блок 6 состоит из 3 заданий. Условие задания 6.1. сформулировано следующим образом:

«В Центре ежегодные взносы в резервный капитал составляют 5% от чистой прибыли за год. Акционерами принято решение, что размер дивидендов по итогам года составит 10% от чистой прибыли. Текущий налог на прибыль - 20%.»

Требуется, воспользовавшись представленной итоговой информацией о доходах и расходах, полученных Центром за 2023 год с учетом операций за декабрь, рассчитать и вписать в соответствующие ячейки следующие суммы:

- прибыль до налогообложения за 2023 год
- чистая прибыль за 2023 год
- сумма взноса в резервный капитал по итогам 2023 года
- сумма дивидендов, начисленных по итогам 2023 года

Задание 6.2. предлагает составить бухгалтерскую проводку по учету взноса в резервный капитал в конце декабря 2023 года.

При этом надо выбрать необходимые счета и суммы из вышеприведенного списка и перетащить в ячейки.

Задание 6.3. похоже на заключительные задания предыдущих блоков:

«Используя ответы из задания 6.1., внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание на остатки по соответствующим статьям в балансе организации по состоянию на 01.12.2023. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и задания 6.1.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось заработать ни одного балла в основных заданиях блока, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи при этом схожи с происходившим в блоках 1, 2, 3, 4, 5, как и поведение условно-отрицательного Йети, забирающего баллы-монеты, которые студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

В этом блоке «стоимость» заданий и вопросов различается и составляет:

Задание 6.1. (максимум 8 баллов)

- прибыль до налогообложения за 2023 год 2 балла
- чистая прибыль за 2023 год 2 балла
- сумма взноса в резервный капитал по итогам 2023 года 2 балла
- сумма дивидендов, начисленных по итогам 2023 года 2 балла

Задание 6.2. 3 балла

Задание 6.3. (максимум 9 баллов)

- Прибыль до налога 1 балл
- Текущий налог на прибыль 1 балл

- Чистая прибыль 1 балл
- Резервный капитал 1 балл
- Нераспределенная прибыль 3 балла
- Кредиторская задолженность 2 балла

Победители получают медаль «Мудрая Ворона».

Рис. 26. Кадр, появляющийся при верном ответе на все вопросы Блока 6

4.5.7. Блок 7. Составление отчетности

Блок 7 не просто завершающий блок, а «вершина» работы главного бухгалтера. Для того, чтобы приступить к этому блоку, студент должен выполнить задания всех предыдущих блоков, ответив, пусть и со второй попытки, на все вопросы. В противном случае, он не будет допущен до составления итоговой отчетности. Это полностью соответствует реальной практике учета, в которой для составления отчетности следует иметь все необходимые показатели.

Выполнение блока сформулировано следующим образом:

«Все организации обязаны вести бухгалтерский учет и по окончании отчетного периода на его основе составлять и представлять финансовую отчетность для заинтересованных пользователей: банков, инвесторов, покупателей, поставщиков и других лиц».

Блок 7 также состоит из ЕДИНСТВЕННОГО задания.

Условие задания 7.1. сформулировано следующим образом:

«Используя ответы из предыдущих блоков, внесите соответствующие суммы в отчет о финансовых результатах и баланс Центра. Обратите внимание на остатки

по соответствующим статьям в балансе организации по состоянию на 01.12.2023. Для поиска нужных значений нажимайте кнопки начального баланса и блоки 1-6.»

После выполнения этого задания у студентов, которым не удалось составить отчетность правильно даже при наличии второй попытки, появляется возможность выполнить блиц-тест и получить за верные ответы минимальное количество золотых монет.

Реакции Луппи при этом схожи с происходившим в блоках 1, 2, 3, 4, 5, 6, как и поведение условно-отрицательного Йети, с удовольствием забирающего баллы-монеты, которые студент не заработал. При этом сам студент может посмотреть свой прогресс, нажимая на кнопку «Текущий результат игры».

Правильное выполнение задания оценивается в 20 баллов.

У Блока 7 особенная медаль – КЛЮЧЕВАЯ ВОРОНА. Но даже на этом этапе студент может потерять баллы, дав неправильные ответы. Поэтому здесь также предусмотрены возможности второй попытки, помощи бухгалтера и даже блиц-тест при неверных ответах.

Следует отметить, что те, кто не допущен до составления отчетности в целом, могут, все-таки, получить за Блок 7 минимальные баллы, выполнив его блиц-тест, чтобы улучшить таким образом свое общее «финансовое положение».

Однако медаль за блок получат только самые успешные.

Рис. 27. Завершающий кадр Блока 7 при его успешном прохождении

4.5.8. Окончание игры

На финальном кадре Луппи и Терракотовая Ворона поздравляют всех участников с окончанием деловой игры, предлагая нажать на соответствующую кнопку и посмотреть свой «Текущий результат». Результат назван «текущим»,

потому что есть надежда, что студент (при возможности и не в рамках курса) попробует сыграть еще один раз, чтобы улучшить свое первое достижение. Элементы геймификации в деловой игре должны способствовать такому желанию.

Рис. 28. Завершающий кадр деловой игры

Появление именно «Терракотовой Вороны» не случайно, так как при разработке дизайна игры авторами использовались цвета, рекомендованные брендбуком ВШЭ (https://www.hse.ru/info/brandbook/). Помимо синих цветов основной палитры ВШЭ, для Высшей школы бизнеса ВШЭ брендбуком рекомендованы дополнительные оттенки терракотового цвета.

5 СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

5.1. Особые статусы и достижения

Перед началом игры студенты имеют возможность ознакомиться с правилами оценивания в разделе «Правила игры».

Результат начисления баллов-монет, получения бейджей и происходящих изменений в статусе максимально прозрачны. Свой текущий прогресс в игре студент может видеть при прохождении каждого блока и при завершении деловой игры в целом, для чего на соответствующих кадрах предусмотрены кнопки, перенаправляющие студента на табло с его индивидуальным результатом.

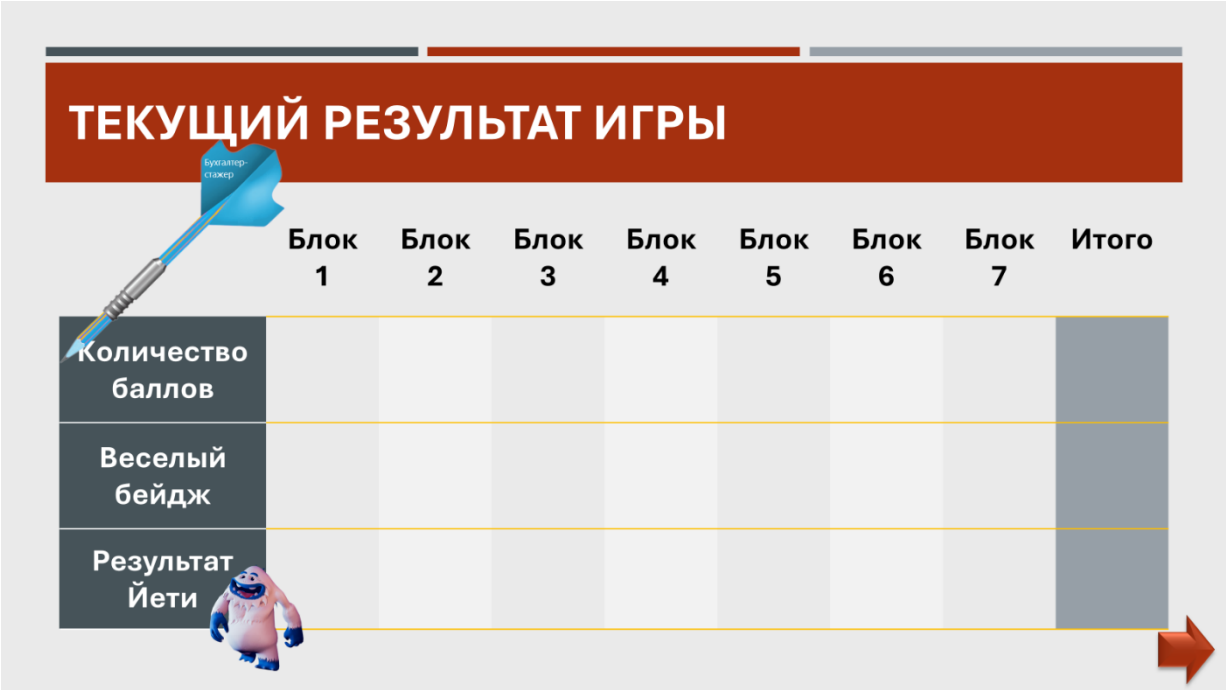


Рис. 29. Табло текущего прогресса

За безошибочное прохождение отдельных блоков деловой игры, студентам выдаются особые статусы, оформленные в виде терракотовых медалей-бейджей.

Рис. 30. Перечень «веселых» бейджей-медалей

5.2. Порядок определения итоговой оценки

Таблица 1 содержит распределение баллов по вопросам и заданиям (по 20 баллов за каждый блок):

Таблица 1. Распределение баллов

№ блока	*№ задания*	*Вопросы*	*Баллы*
1	1.1.	Первоначальная стоимость на момент ввода в эксплуатацию	2
		Расходы на амортизацию за декабрь 2023	3
		Начисленная амортизация на 31.12.2023	2
		Остаточная стоимость на 31.12.2023	2
	1.2.	Бухгалтерская проводка	3
	1.3.	Расходы на амортизацию	2
		НДС	3
		Полная стоимость	3
2	2.1.	Расход дезинфицирующего раствора за декабрь 2023	4
		Остаток дезинфицирующего раствора на 31.12.2023	4
	2.2.	Бухгалтерская проводка	3
	2.3.	Расход материалов	1
		Запасы	2
		НДС по приобретенным ценностям	3
		Кредиторская задолженность	3
3	3.1.	Проценты к уплате за декабрь 2023	4
		Задолженность по процентам на 31.12.2023	3
	3.2.	Бухгалтерская проводка	3
		Бухгалтерская проводка	3
	3.3.	Проценты к уплате	3
		Заемные средства	4
4	4.1.	Сумма НДФЛ за декабрь 2023	2
		Сумма страховых взносов за декабрь 2023	2
		Сумма расходов на оплату труда за декабрь 2023	3
		Задолженность по заработной плате на 31.12.2023	3
	4.2.	Бухгалтерская проводка	3
		Бухгалтерская проводка	3
	4.3.	Заработная плата	1
		Кредиторская задолженность	3
	5.1.	Выручка за декабрь 2023	2
		Увеличение задолженности по НДС за декабрь 2023	2
		Денежные средства, полученные от клиентов за декабрь 2023	2
	5.2.	Бухгалтерская проводка	3
		Бухгалтерская проводка	3
	5.3.	Выручка	1
		Дебиторская задолженность	2
		Денежные средства и денежные эквиваленты	1
		Нераспределенная прибыль (непокрытый убыток)	2
		Кредиторская задолженность	2
6	6.1.	Прибыль до налогообложения за 2023	2
		Чистая прибыль за 2023 год	2
		Сумма взноса в резервный капитал по итогам 2023	2
		Сумма дивидендов, начисленных по итогам 2023	2

	6.2.	Бухгалтерская проводка	3
	6.3.	Прибыль до налога	1
		Текущий налог на прибыль	1
		Чистая прибыль	1
		Резервный капитал	1
		Нераспределенная прибыль	3
		Кредиторская задолженность	2
7	7.1.	Суммы в отчете о финансовых результатах и балансе	20
ИТОГО			140

Примечание: баллы за прохождение блиц-тестов в Таблице 1 не учитываются и начисляются отдельно.

Таблица 2 содержит правила перевода итоговой оценки за деловую игру в 10-балльную шкалу, применяемую в НИУ ВШЭ. Максимальная «стоимость» ответов на все задания каждого блока составляет 20 золотых монет-баллов. Всего в игре можно «заработать» 140 золотых монет-баллов.

Таблица 2. Шкала соответствия баллов оценке

Диапазон баллов (в 100-балльной шкале)	*Итоговая оценка*
0-20	1
21-30	2
31-40	3
41-50	4
51-60	5
61-70	6
71-80	7
81-100	8
101-120	9
121-140	10