



Федеральное государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Всероссийский учебно-научно-методический центр
по непрерывному медицинскому и фармацевтическому образованию»
Министерства здравоохранения Российской Федерации

ОПИСАНИЕ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

Директор года

Финальный этап

Таблица. Матрица конкурсных заданий финального этапа

№ п/п	Наименование задания	Максимальное количество баллов
1	Решение управленческих кейсов	Результат суммирования баллов при выполнении всех заданий финала с учетом штрафных баллов
2	Решение командного кейса	
3.	Своя игра	

Результаты предыдущих этапов конкурса не учитываются при формировании оценки в финале

Конкурсное задание «Решение управленческих кейсов»

Общая информация

Конкурсантам предлагаются различные ситуации из реальной управленческой жизни, в отношении которых они должны будут сформировать решение в ходе финала. Продолжительность выполнения каждого задания зависит от его содержания и составляет в среднем от 40 до 80 минут.

Конкурсанту предлагается определенная управленческая ситуация, которая содержит проблему. Конкурсант анализирует полученную информацию, формулирует возможные варианты решения ситуации и предлагает их. В зависимости от содержания задания может потребоваться как предложение индивидуального решения конкурсанта, так и последующая выработка коллективного решения предложенной ситуации, его представление и аргументация.

Решение управленческого кейса предполагает исследование предложенной ситуации, выявление и заполнение пробелов в недостающей информации, разработку вариантов реагирования в условиях предложенной ситуации, выбор решения и его презентацию с аргументацией выбора.

В качестве критериев оценки используются управленческие компетенции. При решении задач руководитель демонстрирует определенную компетенцию или их совокупность. В зависимости от степени проявления компетенции выставляется балл. Участники, максимально проявившие ту или иную компетенцию, могут получить дополнительный балл от экспертов-оценщиков. В ходе выполнения задания запрещается пользоваться подсказками и/или средствами связи для поиска информации (за исключением случаев, когда разрешение на поиск прямо содержится в содержании задания). За нарушение

данного положения предусмотрено начисление штрафных баллов, которые учитываются при подведении результатов конкурса.

Конкурсное задание «Решение командного кейса»

Конкурсанты в течение определенного времени работают в группе над решением определенной управленческой задачи. Предлагаемые задачи касаются реальной управленческой жизни и соответствуют актуальным направлениям развития Российской Федерации. Командная задача решается последовательно по этапам. Каждый этап содержит задачу, которую необходимо решить за ограниченное время. В процессе решения эксперт-оценщик и ведущий оглашает содержание задания.

Решение командного управленческого кейса предполагает совместное исследование предложенной ситуации, выявление и заполнение пробелов в недостающей информации, разработку вариантов реагирования в условиях предложенной ситуации, выбор решения и его презентацию с аргументацией выбора.

В качестве критериев оценки используются управленческие компетенции. При решении задач руководитель демонстрирует определенную компетенцию или их совокупность в условиях работы в команде. В зависимости от степени проявления компетенции выставляется балл. Участники, максимально проявившие ту или иную компетенцию, могут получить дополнительный балл от экспертов-оценщиков. В ходе выполнения задания запрещается пользоваться подсказками и/или средствами связи для поиска информации (за исключением случаев, когда разрешение на поиск прямо содержится в содержании задания). За нарушение данного положения предусмотрено начисление штрафных баллов, которые учитываются при подведении результатов конкурса.

Конкурсное задание «Своя игра»

«Своя игра» – это интеллектуальная викторина, в которой участники отвечают на вопросы из разных категорий, зарабатывая очки. Игра состоит из нескольких раундов. Вопросы разделены на категории. Каждая категория содержит 5 вопросов разной стоимости. Игроки по очереди выбирают вопрос, называя категорию и стоимость. Ведущий зачитывает вопрос. Первый, кто нажмёт кнопку (или поднимет руку), получает право ответить. Правильный ответ: игрок получает очки. Неправильный ответ: очки вычитаются, другие игроки могут ответить. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.