

ВЫСШАЯ ШКОЛА
ЭКОНОМИКИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ
ЛОГИСТИКИ

**ИНТЕГРАЦИЯ
И КООРДИНАЦИЯ
ЛОГИСТИЧЕСКИХ
ПРОЦЕССОВ
В ЦЕПЯХ ПОСТАВОК**

Сборник
научных трудов

*V Всероссийская конференция
студентов и аспирантов
(26 апреля 2011 г.)*



Издательский дом
Высшей школы экономики

Москва, 2012

УДК 568.7/.8(063)
ББК 65.40
И73

Научный редактор:
доктор экономических наук, профессор *В.И. Сергеев*

Интеграция и координация логистических процессов в цепях поставок : сб. науч. тр. V Всерос. конф. студ. и асп. (26 апреля 2011 г.) [Текст] / науч. ред. В. И. Сергеев ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики» ; факультет логистики. — М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2012. — 180 с. — 200 экз. — ISBN 978-5-7598-1038-4 (в обл.).

В сборник вошли статьи участников V Всероссийской конференции студентов и аспирантов «Интеграция и координация логистических процессов в цепях поставок», организованной отделением логистики Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» и проходившей 26 апреля 2011 г.

УДК 568.7/.8(063)
ББК 65.40

Научное издание

Интеграция и координация логистических процессов в цепях поставок: сборник научных трудов V Всероссийской конференции студентов и аспирантов (26 апреля 2011 г.)

Зав. редакцией *Е.А. Бережнова*
Редактор *Н.М. Дмуховская*
Художественный редактор *А.М. Павлов*
Компьютерная верстка: *О.А. Иванова*
Корректор *Н.М. Дмуховская*

Подписано в печать 17.12.2012. Формат 60×88/16. Гарнитура NewtonC
Печать офсетная. Усл.-печ. л. 10,9. Уч.-изд. л. 6,7. Тираж 200 экз. Изд. № 1649

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»
101000, Москва, ул. Мясницкая, 20
Тел./факс: (499) 661-15-52

ISBN 978-5-7598-1038-4

© Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», 2012
© Оформление. Издательский дом Высшей школы экономики, 2012

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	7
Секция I. Интеграция и оптимизация логистических бизнес-процессов в цепях поставок.....	11
<i>Аксёнова Н.А.</i> Резерв повышения эффективности цепей поставок при управлении запасами	13
<i>Андреанова Н.В.</i> Модификация критерия Гурвица с учетом нейтральной позиции и с привязкой к утопической точке в условиях неопределенности при принятии решений в логистике	19
<i>Артеменко О.А.</i> Оптимизация закупок ресурсов в моделях промышленной логистики.....	25
<i>Гарафутдинова Р.И.</i> Контроллинг логистических бизнес-процессов в цепях поставок	31
<i>Зинина Д.И.</i> Проблемы управления цепочкой поставок в ведущих компаниях шоколадной промышленности в России	35
<i>Кранатов А.Е.</i> Организация и оптимизация логистической деятельности на предприятии	41
<i>Мазунина О.А.</i> Оптимизация закупочной деятельности на промышленном предприятии.....	44
<i>Цуканова В.Р.</i> Особенности импорта алкогольной продукции. Организация деятельности компании-импортера	48
<i>Иванова А.В., Каталова В.С., Самойленко С.В.</i> Оптимизация логистических бизнес-процессов в цепи поставок парфюмерной компании	57

<i>Иванова А.В., Каталова В.С.</i> Разработка, внедрение и совершенствование имитационной игры: игра «Абазур» как средство обучения технологиям оптимизации бизнес-процессов.....	64
<i>Шашкин П.С.</i> Некоторые вопросы реализации системы оптимального управления потокowymi процессами в производственных микрологистических комплексах	68
Секция II. Региональные аспекты развития логистической инфраструктуры	71
<i>Байбус П.В.</i> Развитие логистической инфраструктуры в Сибирском федеральном округе.....	73
<i>Банников М.Ю.</i> Новый вид универсальной транспортной единицы как инструмент повышения экономической эффективности работы распределительного центра	76
<i>Быков Д.А.</i> Склады как объекты логистической инфраструктуры в Республике Беларусь	81
<i>Гришанов С.В.</i> Транспортно-логистические центры как объекты логистической инфраструктуры в Республике Беларусь.....	84
<i>Богатырева М.О.</i> Оценка объектов логистической инфраструктуры.....	88
<i>Ивантаев Д.С.</i> Перспективы использования зарубежного опыта в развитии логистической инфраструктуры России	91
<i>Зеленов Н.Н.</i> Роль и методы технологического прогнозирования в логистике.....	95
<i>Копырина А.М.</i> Создание транспортно-логистического центра в Республике Саха (Якутия) с учетом региональных особенностей	98

<i>Сафиуллина Г.М., Лебедева О.В.</i>	101
Необходимость страхования грузов при перевозке автомобильным транспортом	101
<i>Липилина Е.А., Тонконогая Н.М.</i> Проблемы управления запасами химических реагентов для обслуживания взлетно-посадочных полос в аэропортах	106
<i>Миляева В.А.</i> Анализ конкурентных преимуществ Омского мультимодального транспортного узла	109
<i>Мурзина Р.Т.</i> Методика формирования оптимальной транспортно-логистической системы региона.....	113
<i>Назин К.Н.</i> Влияние логистической инфраструктуры на состояние экономики: межрегиональный аспект	117
<i>Нестеров Д.В.</i> Анализ стратегии развития логистической инфраструктуры регионов РФ в части развития федеральной автодорожной сети	121
<i>Пчелинцев А.В.</i> Управление уровнем логистического сервиса	125
<i>Тагирова Г.Ф.</i> Развитие транспортной инфраструктуры как фактор обеспечения инвестиционной привлекательности (на примере Республики Татарстан)	128
Секция III. Информационная интеграция в логистике и управлении цепями поставок	131
<i>Антипова Ю.А.</i> Внедрение прогрессивных информационных систем и технологий как фактор инновационного развития современных предприятий	133
<i>Васильева К.И.</i>	136
Особенности применения информационных технологий в логистике на российских предприятиях.....	136
<i>Иванова А.В., Самойленко С.В.</i>	139
Применение имитационного моделирования при реализации стратегии оптимизации цепи поставок.....	139

Иванова А.В.,
Каталова В.С.

Научный руководитель:
к.э.н., доц. Фель А.В.
Национальный исследовательский
университет «Высшая школа
экономики»,
г. Москва

**РАЗРАБОТКА, ВНЕДРЕНИЕ
И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ
ИМИТАЦИОННОЙ ИГРЫ:
ИГРА «АБАЖУР» КАК
СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ
ТЕХНОЛОГИЯМ
ОПТИМИЗАЦИИ
БИЗНЕС-ПРОЦЕССОВ**

В образовательной практике существует много различных путей, чтобы научить производственным принципам и стратегиям (в том числе и lean), используя, например, традиционные методы лекционных занятий. Однако процесс lean можно сделать гораздо более эффективным благодаря активному изучению (в противоположность пассивному), где студенты «делают что-то своими руками и думают о том, что именно они делают» [Bonwell, Eison, 1991].

Несмотря на наличие огромного количества игр и имитационных упражнений для обучения концепциям организации производства и производственного менеджмента, число игр для обучения принципам lean production весьма ограничено, а многие существующие образовательные методики настолько скудны, что не позволяют студентам оценить реальный ход вещей на основе адекватных числовых показателей.

Для большинства игр характерен ряд общих недостатков:

- недостаточно ясное описание методологии;
- необходимость использования дорогостоящего оборудования;
- сильная упрощенность, за которой пропадает отражение сути концепции lean или наоборот;
- чрезмерная сложность и небольшая практичность применения.

Американскими профессорами Эртунгом Оцелканом и Агнес Галамбоси была создана и относительно подробно описана игра о lean production («Абазур»), целью которой стала ликвидация разрыва между однообразным освоением теоретических основ управления производством и его практической организацией. «Абазур» — активный обучающий инструмент, демонстрирующий преимущества и недостатки некоторых ключевых принципов lean

production посредством сравнения ремесленного, массового и lean-производств благодаря:

- а) ручному моделированию каждого из типов производства;
- б) использованию различных операционных и финансовых показателей.

Цель данного исследования — адаптация американской игры в российскую образовательную практику с последующим непрерывным улучшением. При этом в качестве основных задач были поставлены следующие:

1. Получение профессионально подготовленной текстовой базы для последующего изучения и применения.
2. Наглядное представление трех обозначенных типов производства в ходе практической реализации в аудитории.
3. Расширение и дополнение теоретических основ игры.
4. Упрощение технологических аспектов, а также внедрение теоретически облегченной версии игры для реализации принципа «постижения теории руками».
5. Применение трехфазной методологии реализации игры (теоретические аспекты — правила — обсуждение + подведение итогов).

Для реализации поставленной задачи игра моделировалась «как есть» с целью оценки ее эффективности, выявления проблемных аспектов, неточностей и недочетов (табл. 1), сбора мнений участников и их предложений о внесении изменений в игру. Впоследствии происходило совершенствование предложенной образовательной схемы и применение адаптированной версии игры для оценки изменений и выявления новых недостатков как на техническом, так и на концептуальном уровне.

Игра отличается гибкостью в отношении момента ее проведения: для наиболее объективной оценки результатов «Абазур» был проведен в России до изучения материала по предложенной тематике.

Результаты анкет, подсчитанные до и после проведения игры, выявили, что все сессии игры приносят постфактум серьезное улучшение в тестовые результаты по сравнению с баллами, набранными перед самой игрой. Анализ относительно невысокой оценки первой версии игры в России позволил определить некоторые ограничения для игры, а также факторы успеха при ее проведении (см. табл. 1, «недостатки»).

Выявленные недостатки способствовали внесению корректировок в процесс реализации игры, более тщательному продумыванию сценария развития событий.

Таблица 1

Сильные и слабые стороны исходной версии игры

Достоинства	Недостатки
<ol style="list-style-type: none"> 1. Иллюстрация некоторых ключевых принципов lean 2. Понимание посредством контрастного сравнения с принципами ремесленного и массового производства 3. Отсутствие специализированного оборудования и сложных начальных условий <ul style="list-style-type: none"> • Экономичность 4. Гибкость к количеству участников 5. Максимальное привлечение участников 6. Конкурентные начала между группами участников 7. Отслеживание динамики объема знаний студентов <ul style="list-style-type: none"> • Анкетирование до игры • Анкетирование после игры 8. Отчетность о затратах и доходах для анализа результатов игры 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сложность реализации игры при правилах, описанных в оригинальной версии 2. Неполнота описания тонкостей симуляционного процесса Многие принципы lean только обозначены, но не объяснено, как они действуют 3. Отсутствие глоссария 4. Не обозначены пределы в количестве как участников, так и ведущих 5. Привлечение максимального числа студентов: закрепление 1 роли за 1 человеком в 1 типе производства 6. Большие временные затраты при предполагаемой схеме преподнесения материала 7. Неочевидность конкуренции между соперниками, но наблюдается развитие сильного командного духа внутри группы

Игра «Абазур», по мнению многих участников, позволила в общем виде наглядно объяснить ключевые особенности каждого типа производства, разницу между ними, а также побудила их включиться в работу по модернизации игры, внесению дополнительных условий с целью уточнения предлагаемого материала.

Источники

Billington P.J. A Classroom Exercise to Illustrate Lean Manufacturing Pull Concepts // *Decision Sciences Journal of Innovative Education*. 2004. Vol. 2 (1). P. 71–76.

Blust R.P., Bates J.B. Activity Based Learning — Wagons R Us — A Lean Manufacturing Simulation // *Proceedings of 2004. ASEE Annual*

Conference and Exposition: Engineering Education Research's New Heights, 20–23 June 2004. Salt Lake City, UT, 2004. P. 195–206.

Bonwell C.C., Eison J.A. Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. The Report Was Prepared for an Official Organization The George Washington University, School of Education and Human Development. 1991.

Ozelkan E., Galambosi A. Lampshade Game for lean Manufacturing. *Production Planning & Control*. 2009. Vol. 20. P. 5, 385–402.

© Иванова А.В., Каталова В.С., 2012