

П. Г. Баншиков, В. Я. Паздрий, А. В. Грищенко // Якість вищої освіти: методологічні та методичні підходи щодо впровадження дистанційних технологій навчання: матеріали XXXVIII між нар. наук.-метод. конф. (м. Полтава, 23—24 січня 2013 р.): у 2-х ч. — Полтава: ПУЕТ, 2013. — Ч. 2. — С. 263—265.

О. В. Дурандина,

Харьковский гуманитарный университет
«Народная украинская академия» (м. Харків)

«БИЗНЕС-КУРС: КОРПОРАЦИЯ» VS ТРЕНИНГОВАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА «SIGAM»

Время предъявляет к преподавателям высшей школы повышенные требования. Общеизвестным является тот факт, что наиболее эффективны — активные формы обучения. Важное место среди них занимает метод компьютерных деловых игр. Его суть — управление виртуальным экономическим объектом, деятельность которого имитирует компьютер. Эффективность такого метода обучения признана как учеными, так и специалистами-практиками.

Существует много различных вариантов деловых компьютерных игр. Студенты Харьковского гуманитарного университета «Народная украинская академия» в течение обучения по специальности «Экономика предприятия» знакомятся со следующими: «Бизнес-курс: Корпорация» и тренинговая деловая игра «SIGAM». Сравнительной характеристике этих деловых компьютерных игр и посвящены данные тезисы.

Значение деловых игр при подготовке специалистов в области управления трудно переоценить, так как возможности получить управленческие навыки в реальных условиях у студентов весьма ограничены. Даже в рамках прохождения производственной практики на промышленном предприятии практиканту вряд ли кто-то даст возможность принимать реальные экономические решения, рискуя благополучием предприятия ради его обучения.

Выходом из сложившейся ситуации является внедрение в процесс обучения компьютерных деловых игр, которые представляют собой учебно-тренинговые компьютерные системы, построенные на основе математической модели, описывающей хозяйственный процесс и иные приближенные к реальности ситуации по определенным правилам [1]. Компьютерные деловые игры по-

звонят отрабатывать навыки принятия управленческих решений и комплексного экономического анализа предприятия.

Студенты IV курса факультета «Бизнес-управление» ХГУ «НУА» имеют возможность поучаствовать в управлении виртуальным предприятием в рамках изучения дисциплины «Компьютерный спецпрактикум по планированию», которая базируется на деловой компьютерной игре «Бизнес-курс: Корпорация». Эта деловая игра была разработана российской фирмой ООО «Высшие компьютерные курсы бизнеса» (ВККБ) [2].

ВККБ выпускают два варианта «Бизнес-курса» индивидуальный и коллективный. Студенту предлагается для апробации индивидуальный вариант, в котором он выступает в роли генерального директора предприятия, образованного в форме публичного акционерного общества. Его задача — эффективно управлять этим предприятием в течение всего игрового курса, который длится условных 73 месяца.

Основные решения, которые принимает студент, относятся к следующим сферам:

- производство (покупка оборудования, закупка сырья, производство продукции, оплата труда);
- сбыт (цена продукции, качество продукции, расходы на рекламу, ставка комиссионных по сбыту);
- финансовые операции (получение кредитов, открытие и закрытие депозитов, выплата дивидендов, выпуск акций).

Отличительной особенностью данной игры является многообразие предоставляемой для анализа информации: бухгалтерской, управленческой, финансовой и налоговой отчетности. Кроме того компьютер предоставляет обширный перечень рассчитанных финансовых показателей. Вся информация может быть представлена в виде графиков и диаграмм.

В результате у студента абсолютно отсутствует потребность в самостоятельных расчетах, он просто принимает решение на основании предоставляемых данных.

Во время обучения на VI курсе студенты-магистры в рамках производственной практики осваивают тренинговую деловую игру «SIGAM», разработанную Prof. Dr. Franz Eisenfuhr, RWTH Aachen и локализованную П. Г. Банщиковым и другими в КНЭУ имени Вадима Гетьмана.

Эта тренинговая дисциплина нацелена на сочетание полученных знаний и умений из разных дисциплин в интегрированную систему профессиональных компетенций. Достигается это благодаря тому, что студенты принимают взаимозависимые решения

относительно управления виртуальным предприятием во всех важных сферах его деятельности [3].

Студенты, управляя такими бизнес-процессами, как «Логистика», «Производство», «Маркетинг» и «Финансы», формируют навыки, направленные на анализ и оценку деятельности, результативности предприятия, отдельных бизнес-процессов с использованием математических методов и моделей.

Так как эта игра принадлежит к разряду коллективных, то есть студенты играют друг против друга, существует возможность получения опыта командной работы.

Деловые игры, даже при всех ограничениях имитационного подхода, позволяют достичь очень важных результатов в области профессиональной подготовки: применить и проверить теоретические знания на практике, отработать управленческие навыки.

Каждая из представленных выше компьютерных деловых игр имеет свои достоинства и нацелена на получение конкретных компетенций. Так, «Бизнес-курс: Корпорация» очень удобна для самостоятельного освоения и получения управленческих навыков. А трениговая деловая игра «SIGAM» — развивает навыки целевой обработки информации, формирования и анализа данных, а также работы в команде.

Литература

1. Компьютерная деловая игра [Электронный ресурс] // Официальный сайт Википедия. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>
2. Компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация» [Электронный ресурс] // Официальный сайт компании «Высшие компьютерные курсы бизнеса». — Режим доступа: <http://www.vkbb.ru>
3. Банщикова П. Г. Управління бізнес-процесами підприємства. Комплексний тренінг : навч. посіб. / П. Г. Банщикова, В. М. Гордієнко, О. О. Кизенко, Г. С. Скитьова. — К. : КНЕУ, 2010. — 283 с.

Г. С. Поліщук,

ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана» (м. Київ)

ПЕРЕДУМОВИ УСПІШНОГО ЗАСТОСУВАННЯ KEYCIB ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІН МАГІСТЕРСЬКОГО ЦИКЛУ

На сучасному етапі розвитку вітчизняної освіти перед вищими навчальними закладами постає нагальне питання щодо вибору найефективніших методів і технологій навчання студентів, які не