

Література

1. Кризис в сфере занятости молодежи: Время действовать. — Женева: Международное бюро труда, 2012. — С. 13 // [Электронный ресурс]: — Режим доступа: http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_norm/---relconf/documents/meetingdocument/wcms_175984.pdf
2. Белоусова Т. В. Современные тенденции развития высшего образования в мировом хозяйстве // Актуальные проблемы экономики в XXI веке: причины и решения: Материалы VII Международной научно-практической конференции по экономике, г. Санкт-Петербург, 23 февраля 2013 г. Центр экономических исследований. — С. 31—32.
3. Кларин М. В. Корпоративный тренинг от А до Я: Науч. практ. пособие. — М.: Дело, 2000. — 224 с.
4. Мільютіна К. Л. Теорія та практика психологічного тренінгу: Навч. посіб. — К.: МАУП, 2004. — 192 с.
5. Ковальчук Г. О. Активізація навчання в економічній освіті: Навч. посіб. — Вид. 2-ге, доп. — К.: КНЕУ, 2003. — 298 с.
6. Книш А. Є. Особливості уявлень майбутніх психологів про діяльність психолога-тренера // Теорія і практика управління соціальними системами. — 2012. — № 3. — С. 102.
7. Бондарєва Л. І. Навчальний тренінг як засіб професійної підготовки майбутніх менеджерів організації в економічних університетах. Автореф. дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.04 — теорія і методика професійної освіти. — Інститут педагогіки і психології професійної освіти АПН України. — К., 2006.

Ю. Лозовик,

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

КОМП'ЮТЕРНІ ДІЛОВІ ІГРИ СЕРІЇ «ТИТАНИ БІЗНЕСУ» ТА ЇХ МІСЦЕ У СУЧАСНІЙ ЕКОНОМІЧНІЙ ОСВІТІ

Актуальність. Переважна більшість молодих фахівців нині по закінченню вузу не мають достатнього практичного досвіду роботи, а більшість роботодавців, у свою чергу, скаржаться на недостатню практичну підготовку й аналітичні здатності молодих спеціалістів і, як наслідок, неготовність до ефективного і своєчасного вирішення проблемних ситуацій, що виникають на підприємстві.

Постановка проблеми. Виходячи з ситуації, що склалася в сфері освіти, навчальний процес потребує суттєвого реформування, при цьому він має бути не просто корисним, а ще і цікавим. За таких умов особливої уваги заслуговують активні методи навчання. Серед них, на наш погляд, найбільш цікавим є метод «навчання грою». Тренінги з використанням комп'ютерних ділових ігор (бізнес-симуляцій) — це новий прогресивний напрямок у навчанні, що дозволяє набути практичних навичок і досвіду щодо реалізації стратегічних та операційних цілей підприємств у віртуальній реальності, максимально наближеній до умов вітчизняного бізнесу.

Результати дослідження. У результаті 4-річної роботи автором статті розроблено кілька економічних сценаріїв, реалізованих у власних оригінальних комп'ютерних програмах, що підтверджено отриманими авторськими свідоцтвами.

Перша комп'ютерна ділова гра названа достатньо несподівано для економічних розробок — «*Битва Титанів*». Назву розробленому продукту дала відома давньогрецька легенда. Титани — це прямі і правдиві, чесні і морально стійкі, вірні своєму слову, а також горді, надзвичайно могутні і непохитні у боротьбі. Їх можна вважати ідеалами сучасної ділової етики.

Битва Титанів уявляється як битва в економічному просторі — це змагання за ресурси, які, як відомо, є вичерпними. Той, хто ними володіє, знаходиться у вигравшному положенні по відношенню до тих, кому вони не дісталися. Надалі постійно відбувається битва за перерозподіл цих ресурсів. Переможці цієї битви виборюють свою перемогу у чесній боротьбі, використовуючи свої знання, а не підступні прийоми чи силові методи боротьби — їх, на нашу думку, слід вважати справжніми Титанами бізнесу.

За цей час у програмі «*Битва Титанів*» постійно відбувалось удосконалення параметрів, внаслідок чого виникли нові версії програми. Це версія «*Битва Олімпійців*» (турнірна версія), *Битва Титанів з Олімпійцями* (розширена версія), *Магія Фінансів* (індивідуальна версія для відпрацювання навиків роботи з перспективною діагностикою) [1], Титани Міжнародного Бізнесу (хімічна промисловість), які з успіхом реалізовані у навчальному процесі університету на бакалаврському та магістерському рівнях підготовки [2]. Програма «*Битва Титанів*» реалізована у тренінгу з дисципліни «Планування і контроль на підприємстві», її розширена версія «*Битва Титанів з Олімпійцями*» та індивідуальна версія «*Магія Фінансів*» у тренінгу з дисципліни «Еконо-

мічне управління підприємством». У 2013 році комп'ютерна ділова гра «Титани Міжнародного Бізнесу» пройшла апробацію на факультеті міжнародної економіки під час проходження виробничої практики [3].

Надамо порівняльну характеристику основних програмних продуктів серії «Титани Бізнесу».

Бізнес-симуляція «Битва Титанів» — дозволяє моделювати діяльність чотирьох команд, які можуть одночасно конкурувати в межах однієї галузі, на ринках двох видів продукції. У програмі представлено модулі щодо постачання ТМЦ, управління виробництвом продукції, обладнанням, персоналом (найм і звільнення працівників), реалізований модуль управління фінансами та аналітичною інформацією.

У бізнес-симуляції «Битва Титанів» на початку гри підприємства володіють рівними можливостями та здатні на свій розсуд здійснювати основні господарські процеси з урахуванням попередньо прийнятих оборонних чи наступальних стратегій.

Основні характеристики бізнес-симуляції «Битва титанів»:

- ✓ кількість ігрових команд — від 1 до 4 в межах однієї галузі. За необхідності може бути створено потрібну кількість галузей. Слід зауважити, що при створенні додаткової галузі кількість команд збільшується до 8, тобто дві конкурентні галузі по 4 команди;

- ✓ два види продукції (типу «А» і типу «В»), для виробництва яких необхідні три види матеріалів («Х», «Y», «Z»), обладнання, персонал та інші ресурси;

- ✓ продукція кожного виду може бути реалізована на 5 ринках, де 4 ринки — це внутрішні регіональні ринки, а п'ятий ринок є зовнішнім;

- ✓ реалізація гри здійснюється у три періоди — в першому періоді (t) здійснюється закупівля матеріалів, у другому періоді ($t + 1$) — виробництво продукції, у третьому ($t + 2$) — реалізація продукції.

Бізнес-симуляція «Битва Титанів з Олімпійцями» — це розширена версія бізнес-симуляції «Битва Титанів». Комп'ютерна програма дозволяє моделювати діяльність десяти команд, які можуть одночасно конкурувати в межах однієї галузі, на ринках трьох видів продукції. Сценарієм ділової гри передбачено, що гравці можуть продавати продукцію як через традиційні канали збуту — підприємства з оптової та роздрібною торгівлі (агенти та дистриб'ютори), так і новітні канали збуту — інтернет-магазини.

Гравці, що відповідають за роботу певного підприємства, можуть продавати вироблену продукцію на вітчизняному ринку в чотирьох регіонах: центральному, південному, західному та східному, конкуруючи з іншими командами за кращі умови збуту. Крім того, передбачено сучасні можливості реалізації продукції на зовнішньому ринку та через Internet-магазини.

Бізнес-симуляція «Титани Міжнародного Бізнесу» дозволяє імітувати діяльність підприємств на ринках недосконалої конкуренції. Бізнес-симуляція максимально наближена до сучасних реалій. У програмі враховано галузеві особливості підприємств-виробників азотних добрив. Одночасно у ігровій галузі можуть приймати участь від 2 до 10 команд. За необхідності можливо одночасне формування кількох ігрових галузей зі складом підприємств від 1 до 10. У комп'ютерній діловій грі «Титани міжнародного бізнесу» (хімічна промисловість) гравці виступають у ролі керівників акціонерних товариств публічного типу (ПАТ). Протягом ігрових періодів гравці приймають управлінські рішення за такими напрямками: придбання і/або продаж обладнання; проведення ремонтних робіт обладнання; придбання сировини; виробництво продукції; пакування готової продукції (управління диверсифікацією продукції); перевезення та продаж готової продукції на вітчизняному та міжнародних ринках; продаж напівфабрикатів; проведення рекламних заходів; отримання та погашення кредитів; відкриття та закриття депозитних рахунків; виплата дивідендів; придбання аналітичної інформації.

Прийняття управлінських рішень розпочинається після вивчення гравцями історії підприємства за чотири попередні періоди (місяці), які були здійснені комп'ютером без участі гравців.

Починаючи з п'ятого періоду, завдання гравців полягають у формуванні виробничих потужностей і здійсненні виробництва продукції, що мають забезпечити належний рівень прибутковості підприємства. Далі виникатимуть нові завдання, пов'язані з розвитком підприємства, утриманням або розширенням його ринкових позицій і закріпленням фінансового становища підприємства. Перемагає у конкурентній боротьбі команда, яка досягає найкращих фінансових результатів.

З 2011 року на базі розроблених авторських програмних продуктів були проведені всеукраїнські та внутрішньо-університетські турніри.

Всеукраїнські бізнес-турніри:

- ✓ бізнес-турнір «Золотий актив України» (осінній сезон 2011 р.) (50 команд);

✓ бізнес-турнір «Золотий актив України» (осінній сезон 2012 р.) (100 команд), учасники яких представляли вищі навчальні заклади, промислові, торговельні підприємства та підприємства сфери послуг.

Внутрішньо-університетські бізнес-турніри:

✓ бізнес-турнір «Золотий актив КНЕУ» (весняний сезон 2012 р.) (50 команд);

✓ бізнес-турнір «Золотий актив КНЕУ» (осінній сезон 2013 р.) (50 команд);

✓ бізнес-турнір «Битва за Олімп» (зимовий сезон 2012 р.) (10 команд).

У 2013 році проведено виробничу практику для студентів міжнародного факультету (220 команд).

Зауважимо, що у зазначених вище турнірах кількість учасників постійно зростала. Це дозволяє стверджувати, що представлені авторські бізнес-симуляції на сьогоднішній день у достатній мірі апробовані на практиці. Організація і проведення бізнес-турнірів/тренінгів з використанням комп'ютерних ділових ігор серії «*Титани Бізнесу*» дозволяє надати студентам унікальний набір професійних компетенцій, що мають компенсувати нестачу практичних навичок і навчити їх ефективно використовувати здобуті в навчальних аудиторіях знання в реальному професійному середовищі.

Література

1. Лозовик Ю. М. Бізнес-симуляція «Битва Титанів» як захоплююча гра в реальність та фундамент майбутніх перемог // Інформаційні матеріали сайту «Битва Титанів» — режим доступу до сайту: www.battleoftitans.com.ua.

2. Лозовик Ю. М. Удосконалення проведення практичних занять з використанням бізнес-симуляцій // Аудиторна робота викладача і студента: досвід і напрями вдосконалення : зб. матеріалів наук.-метод. конф. 21 лют. 2012 р. : у 2 т. — Т. 2. — К. : КНЕУ, 2012. — С. 75—79.

3. Лозовик Ю. М. Організація віртуальної практики студентів з використанням комп'ютерних ділових ігор // Стратегія підприємства: зміна парадигми управління та інноваційні рішення для бізнесу: зб. матеріалів Міжн. наук.-метод. конф. 14—15 листопада 2013 р. — К. : КНЕУ, 2013. — С. 394—398.