

Відеодоповідь доступна за посиланням:  
Video presentation is available here:



<http://goo.gl/hVNpO1>

***Лозовик Юрій (Україна)***

канд. екон. наук, доцент, докторант кафедри стратегії підприємств

ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

[yuralm@ukr.net](mailto:yuralm@ukr.net)

**ІНТЕГРАЦІЯ СИСТЕМИ МОНІТОРИНГУ  
В ОСВІТНЮ ОН-ЛАЙН ПЛАТФОРМУ  
«ТИТАНИ МІЖНАРОДНОГО БІЗНЕСУ»**

***Lozovik Yuriy (Ukraine)***

**INTEGRATION OF MONITORING  
IN EDUCATIONAL ONLINE PLATFORM  
«TITAN INTERNATIONAL BUSINESS»**

Метою написання даної статті є ознайомлення учасників конференції з можливостями авторських інформаційних продуктів — комп'ютерних ділових ігор (бізнес-симуляцій) і різноманітних освітніх інтегрованих моніторингових систем у навчальному процесі КНЕУ. Звісно, що питання застосування комп'ютерних ігор у навчальному процесі не є новими, але й надалі залишаються актуальними та важливими. З'являються нові дисципліни — виникають нові цілі та завдання, що найчастіше носять міждисциплінарний характер, і до розв'язання яких залучаються різноманітні учасники, потреби і можливості яких повинні бути мак-

симально враховані. У випадку невідповідності однієї з підсистем вимогам будь-кого з учасників порушується цілісність навчальної системи (освітньої платформи), що не дозволяє в повній мірі забезпечити її синергетичний (підсилюючий) ефект. Тому виникає необхідність оцінити можливі дисбаланси. Для цього необхідно сформувати якісну систему економічного моніторингу на основі загальнонаукових принципів, яка дозволить оперативно оцінювати ефективність кожної підсистеми та системи в цілому, аналізувати існуючі причинно-наслідкові взаємозв'язки між даними підсистемами, своєчасно розробляти та ухвалювати управлінські рішення щодо усунення негативних явищ і посилення їх сильних сторін.

У результаті 5-річної роботи автором статті розроблено велику кількість економічних сценаріїв, що реалізовані у власних оригінальних комп'ютерних програмах.

За цей час у програмі «Битва Титанів» постійно відбувалось удосконалення параметрів, унаслідок чого виникали нові версії комп'ютерних ділових ігор. Це версії «Битва Олімпійців» (турнірна версія), Битва Титанів з Олімпійцями (розширена версія), Магія Фінансів (індивідуальна версія для відпрацювання навиків роботи з перспективною діагностикою), Титани Міжнародного Бізнесу (хімічна промисловість), які з успіхом реалізовані у навчальному процесі на бакалаврському та магістерському рівнях підготовки [1, 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 «Економічне управління підприємством». Починаючи з 2013 року комп'ютерна ділова гра «Титани міжнародного бізнесу» використовується на факультеті міжнародної економіки для організації виробничої практики студентів четвертого курсу [3—6].

Будь-які системи оперативного моніторингу легко інтегруються у сучасні технології та дозволяються вирішувати найрізноманітніші завдання. Нами розроблено освітню он-лайн платформу «Титани міжнародного бізнесу» ([www.battleofitans.com.ua](http://www.battleofitans.com.ua)), в яку було інтегровано бізнес-симуляції, моніторингові системи та регулятори [8]. Процес навчання (відправка та збереження інформації) забезпечується за допомогою уже згаданого web-сайту, на якому також розміщені новини та інформація про тренінгові технології, наукові статті, правила гри, розрахунково-аналітичний комплекс бізнес-симуляції «Титани міжнародного

бізнесу», експрес-опитування учасників гри, бізнес-форум, на якому учасники можуть обмінюватись думками з гравцями інших команд, розмістити свої побажання та пропозиції.

Оскільки гра відбувається у дистанційному режимі, то її переваги цілком очевидні. По-перше, учасники вільні у часі ухвалення рішень у рамках заданого календаря проведення відповідного турніру, тренінгу, виробничої практики тощо. По-друге, учасники можуть грати з будь-яких гаджетів, що мають доступ до мережі інтернет. Переваги для університету — відбувається економія аудиторного часу, для викладачів — скорочується час на виконання рутинної роботи, для студентів — збільшуються можливості щодо практичної реалізації завдань, передбачених навчальною програмою, і набуття ними необхідних навиків і вмінь.

Перша підсистема оперативного моніторингу, що інтегрована в освітній он-лайн платформу «Титани міжнародного бізнесу», передбачає застосування модуля оцінки:

- присутності учасників у системі;
- своєчасності ухвалення рішень учасниками.

Друга підсистема направлена на виконання завдань оперативного моніторингу у процесі гри, а саме:

- виявлення помилкових рішень, ухвалених учасниками гри;
- аналіз ситуації у галузі (визначення рівня конкуренції у галузі, основних лідерів та аутсайдерів, оцінка сильних і слабких сторін підприємств, за передбачених розробником зовнішніх загроз і можливостей);

- визначення досягнутих результатів гри учасниками тренінгу (звітні форми та рейтингові показники).

Третя підсистема передбачає забезпечення оперативного зворотного взаємозв'язку викладача і/чи учасника з розробником. Моніторинг за своєчасним та оперативним розв'язанням складних завдань здійснюється силами самих студентів через попередньо сформований форум з частковим контролем за перебігом їх переписки розробником гри. Також передбачений зворотній зв'язок студента чи/або викладача з розробником гри, який у будь-якому форматі (телефонної відповіді, ділової переписки) може своєчасно та компетентно відповісти на поставлені питання. Крім того, для зменшення помилок на етапі введення даних передбачено інформаційний блок, що дістав назву «Питання, які найчастіше задають гравці», який є доповненням до навчального посібника «Виробнича практика: тренінг».

Вихідна інформація щодо гри студентів є відкритою для викладачів, що забезпечують даний тренінг. Вони можуть впливати

на посилення тих знань, навиків і вмінь, які необхідно здобути студентам, і проконтролювати досягнутий ними рівень згідно визначеної програми виробничої практики — тренінгу. В той же час, викладач не має можливості вносити зміни у рішення, прийняті учасниками, після оприлюднення результатів гри на сайті.

Кожний учасник тренінгу отримує перелік завдань, що виконуються на базі ігрових віртуальних підприємств. Тому перевірка отриманих знань, навиків і вмінь можлива лише за умов виконання ними тих завдань, що визначені робочою програмою. Перевірка виконання учасниками тренінгу індивідуальних завдань, що передбачають оцінювання знання методичного інструментарію, та проведення класичного тестового контролю дозволяють комплексно оцінити рівень засвоєння інформації та рівень здобутих практичних навиків і вмінь.

На завершальному етапі здійснюється остаточний моніторинг за рівнем оволодіння студентами навиків роботи в межах запропонованої навчальної технології та відбувається пошук нових можливостей удосконалення навчальний продукту. З цією метою щороку проводиться анкетування учасників гри.

За виконанням технічних завдань також здійснюється оперативний моніторинг, але вже за показниками, що характеризують безпеку та системну цілісність он-лайн платформи.

Проведене анкетування гравців минулих сезонів дозволяє констатувати, що зазначені технології інтегрованого моніторингу в освітній он-лайн платформі «Титани міжнародного бізнесу» були успішно реалізовані в ході проведення виробничої практики студентів у період 2013—2014 рр., з щорічною кількістю учасників близько 800 осіб, тому що дозволили забезпечити перевірку присутності учасників у он-лайн системі та своєчасності ухвалення ними рішень; контроль за досягнутими результатами; моніторинг здійснених ними помилок, що призвели до отримання як негативних, так і позитивних результатів та оперативний зв'язок між всіма учасниками тренінгу.

### **Список використаних джерел**

1. Лозовик Ю.М. Комп'ютерна бізнес-симуляція «Економічне управління підприємством: технології діагностування та вирішення внутрішньогосподарських проблем «Битва титанів» та її роль у підготовці фахівців з «Економіки підприємства» / Ю.М. Лозовик // Наукова складова навчального процесу та інноваційні технології його розвитку : зб. матеріалів наук.-метод. конф. 12 квіт. 2011 р. — у 2 т. — Т. 2. — К.: КНЕУ, 2011. — С. 201—205.

2. *Лозовик Ю.М.* Бізнес-симуляція «Битва Титанів» як захоплююча гра в реальність та фундамент майбутніх перемог / Ю. М. Лозовик // Інформаційні матеріали сайту «Битва Титанів» — Режим доступу до сайту: [www.battleofitans.com.ua](http://www.battleofitans.com.ua).

3. *Лозовик Ю.М.* Удосконалення проведення практичних занять з використанням бізнес-симуляцій / Ю. М. Лозовик // 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.

4. *Лозовик Ю. М.* Економічне управління підприємством. Тренінг [Електронний ресурс] : навчальний практикум / Ю. М. Лозовик. — К. : КНЕУ, 2013. — 168 с.

5. *Лозовик Ю.М.* Технологія розробки та проведення бізнес-турнірів з використанням комп'ютерних ділових ігор / Ю. М. Лозовик // Стратегія економічного розвитку України. — №33. — К.: КНЕУ, 2013. — С. 277—284.

6. *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.

7. *Лозовик Ю. М., Гальперіна Л. П.* Виробнича практика. Тренінг для студентів напряму підготовки 6.030503 — Міжнародна економіка / Юрій Миколайович Лозовик, Любов Павлівна Гальперіна. — К.: КНЕУ, 2014. — 135 с.

8. *Лозовик Ю.М.* Формування навчальної платформи управління віртуальним підприємством у безризиковому середовищі / Ю. М. Лозовик // Стратегія підприємства: зміни парадигми управління та інноваційні рішення для бізнесу : колективна монографія / [за ред. проф. А.П. Наливайко]. — К.: КНЕУ, 2015. — С. 380—391.

Тези розміщено за посиланням:



<http://goo.gl/DLi85v>