

Література:

1. Сайт ООН. URL: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/> (дата звернення 20.11.2022).
2. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. URL: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E (дата звернення 20.11.2022)
3. Про схвалення Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2016–2020 роки: Розпорядження КМУ від 15 травня 2013 р. № 386-р. / Урядовий портал. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/246420577> (дата звернення 20.11.2022)
4. Грицюк О. С. Інформаційні технології в українській освіті: шляхи впровадження світового досвіду. *Вісник КрНУ імені Михайла Остроградського. Серія: Педагогічні науки*. 2018. Вип. 2. Ч. 2. 109. С. 15–20.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-242>

**USING THE BUSINESS SIMULATION METHOD
IN THE LEARNING PROCESS OF FUTURE SPECIALISTS
IN THE FIELD OF ECONOMICS AND MANAGEMENT**

**ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЇ
У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ
В СФЕРІ ЕКОНОМІКИ ТА МЕНЕДЖМЕНТУ**

Fedotova I. V.

*Doctor of Economic Sciences,
Associate Professor,
Professor at the Department of Management
Kharkiv National Automobile
and Highway University
Kharkiv, Ukraine*

Федотова І. В.

*доктор економічних наук, доцент,
професор кафедри менеджменту
Харківський національний
автомобільно-дорожній університет
м. Харків, Україна*

Bocharova N. A.

*Candidate of Economic Sciences,
Associate Professor,
Associate Professor at the Department
of Management
Kharkiv National Automobile
and Highway University
Kharkiv, Ukraine*

Бочарова Н. А.

*кандидат економічних наук, доцент,
доцент кафедри менеджменту
Харківській національний
автомобільно-дорожній університет
м. Харків, Україна*

Модернізація сучасної системи вищої освіти неможлива без створення навчальних матеріалів нового покоління з обов'язковим включенням до них елементів інтерактивного та цифрового навчання. Сучасне покоління молодих людей, що народилися після 2000-х рр., назване вченими поколінням «Z», інтернет-поколінням. Представники покоління Z не просто користувачі Інтернет-простору, це «покоління, що живе у світі діджитал-технологій, де немає розділення на реальний і віртуальний світ – вони є однією неподільною реальністю» [1]. Тому, використання програмно-імітаційних комплексів (ПК) економічного спрямування може поглибити знання та забезпечити формування умінь студентів вищих навчальних закладів у галузі економіки [2]. Таким чином, саме комп'ютерна симуляція сприяє тісній взаємодії віртуальної та реальної дійсності, дозволяючи здобувачам вищої освіти застосувати та вдосконалювати спеціальні знання та навички у віртуальному навчальному просторі, що відтворює предметний та соціальний зміст майбутньої професійної діяльності в сфері економіки та менеджменту в умовах інтенсивного розвитку цифрових технологій та інтернет-культури.

Найбільшого поширення в економічній освіті набули саме бізнес-симулятори – комп'ютерні програми, що моделюють діяльність певної соціально-економічної системи, наприклад, підприємства, банку чи будь-якої організації, в яких здобувачі освіти стають керівниками цих організацій. Завданням для здобувачів є оптимізація основних бізнес-процесів підприємства, аналіз конкурентного середовища, зовнішнього та внутрішнього середовищ підприємства, та за допомогою прийнятих управлінських рішень вивести власне підприємство у лідери, активно конкуруючи з підприємствами інших учасників чи команд.

Питання використання бізнес-симуляцій та інших методів ПК у процесі навчання здобувачів освіти та персоналу підприємств знайшли своє відображення у вітчизняних та зарубіжних науковців [2–11]. Більшість авторів вважають, що бізнес-симуляція підтримує баланс між складністю реальної професійної діяльності та простотою традиційних освітніх стратегій, створюючи реалістичне освітнє середовище, що стимулює критичне мислення та застосування теоретичних знань на практиці, розвиває окремі типи компетенцій, зокрема, дослідницькі компетенції. Комп'ютерна бізнес-симуляція дозволяє отримати здобувачами відповідних компетенцій та практичних навичок, а також реалізується принцип активного та адаптивного навчання.

Бізнес-симуляція – це інтерактивна модель економічної системи, яка за своїми внутрішніми умовами максимально наближена до відповідної реальної економічної одиниці: підрозділу чи усього підприємства, галузі, держави. Бізнес-симуляції дають можливість занурення у віртуальну реальність із законами реального бізнесу [6, с. 61].

Західні дослідники репрезентують різноманітні класифікації бізнес-симуляцій, що підтверджують синтезований характер симуляції з включенням до неї елементів ділової гри, комп'ютерного моделювання, бізнес-кейс-технології. По суті, симуляція не є грою, але включає характеристики навчальних і рольових ігор. Симуляції поділяються на комп'ютерні/віртуальні (ігрові, тренінгові та модельовані; на основі методу дерева рішень та агентів) та некомп'ютерні/фізичні (інтерактивні та неінтерактивні ігри, кейси, сценарії).

Комп'ютерна бізнес-симуляція переважно спрямована на ситуаційне навчання, освоєння необхідних дій та розбір внутрішніх аспектів успішного бізнесу у рамках реалістичної моделі, тому в ній менш важливий переможець. А якщо розглядати ділову або навчальну гру (некомп'ютерні), то вони мають установку на виграш за принципом «або виграв, або програв».

Бізнес-симуляція включає елементи гри, і є найбільш ефективним засобом навчання ділового спілкування з урахуванням конкретної ситуації. У навчальних умовах це досягається шляхом моделювання ситуацій професійного спілкування. Моделювання завдань для здобувачів вищої освіти за допомогою методу комп'ютерної бізнес-симуляції дозволяє змінювати певні параметри системи в залежності від вимог навчання та стежити за зміною результату. Бізнес-симуляція забезпечує відносно безризикове середовище для досвідченого навчання. Навчання, що базується на симуляції, відтворює можливі кризові ситуації, дозволяючи здобувачам вищої освіти у сфері економіки та менеджменту застосувати стратегії реагування на непередбачувані обставини, не побоюючись негативних наслідків ні для себе, ні для організації.

Відповідно до принципу міждисциплінарності, бізнес-симуляція є засобом формування міжпредметних професійних навичок та умінь. Для успішної участі у бізнес-симуляції здобувачам необхідні знання не тільки професійної спрямованості, зокрема, знання основ психології, управління людськими ресурсами, фінансового та стратегічного менеджменту, маркетингу, інформаційних технологій тощо, а й мати лінгвістичний мінімум володіння іноземною мовою для ефективного професійного спілкування. Позитивною рисою бізнес-симуляції є те,

що в ній передбачено відмову від єдиного правильного рішення, тобто допущено наявність кількох точок зору на ситуацію.

За кордоном існує велика кількість бізнес-симуляторів, наприклад, Baton Simulations – ігри ERPsim (бізнес-навчання), FAST (симуляція біржових торгів), Blue Ocean Strategy Simulation (симуляція бізнес-стратегії), Capsim Capstone Business Simulation (побудова успішної компанії), онлайн-симуляції Harvard Business Publishing (імітація власного бізнесу – RealityWorks Business Education Simulations, RealCareer Business Management, RealCareer Entrepreneurship, RealCareer Business Finance), на платформі Cesim існує декілька імітаційних ігор (присвячені як міжнародному бізнесу, так й галузевим симуляціям – Cesim Global Challenge, Cesim OnService, Cesim SimFirm, Cesim Project, Cesim SimBrand, Cesim Hospitality, Cesim SimPower, Cesim Connect, Cesim Bank), Sigam market (моделювання умовного ринку олігополії), симуляції компаній MIT Sloan School of Management та Forio (CleanStart, Eclipsing the Competition, Fishbanks, Platform Wars, Salt Seller, World Climate, які моделюють діяльність окремих компаній), симуляція компанії MobLab (моделювання економіки та окремих компаній – Ultimatum, Public Choice, Punlic Choice, Normal Form, Finance), MarkStrat (стратегічна маркетингова симуляція), крім того проводяться різні чемпіонати щодо бізнес-симуляцій – Global Management Challenge, Global Management Game, Simformer Business Cup та багато інших симуляцій.

В Україні таких бізнес-симуляцій розроблено замало. Наприклад, запропонована мережева навчальна бізнес-симуляція ViAL+ (імітація діяльності підприємства у конкурентному середовищі), бізнес-симуляція «Битва Титанів» (розподіл ресурсів та боротьба підприємств в бізнес-середовищі), проводяться міжнародні бізнес-турніри, що базуються на цих програмах («Стратегія фірми», «Золотий актив України» та інші).

Успішна та ефективна модель бізнес-симуляції передбачає наявність підготовчого етапу, на якому здійснюються пошук та ознайомлення з автентичними профільно орієнтованими матеріалами та спеціальною професійною термінологією, формуються групи, розподіляються ролі; проводяться власне симуляція та аналіз її результатів. Ідеальна бізнес-симуляція для навчання професійних навичок повинна мати міждисциплінарну структуру, яка передбачає формування не лише комунікативних навичок, а й навчання основам економіки, менеджменту, логістики, маркетингу, фінансової грамотності, конфліктології, психології та управління людськими ресурсами.

Література:

1. Бурачек І. В., Ярмолюк Д. І., Верстова В. Я. Покоління Z на вітчизняному ринку праці. *Економіка та суспільство. Сер. : Менеджмент*. 2021. Вип. 26.
2. Антонюк Д. С. Зарубіжний досвід використання програмно-імітаційних комплексів економічного спрямування в освіт. *Information Technologies in Education*. 2016. № 2 (27). С. 140–153.
3. Банщиків П. Г. Використання бізнес-симуляцій для формування стратегії компаній у цінових війнах. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences. Economics*. 2020. VIII(43), I. 243. С. 11–14.
4. Банщиків П. Г., Прохорович І. В. Адаптивна бізнес-симуляція: можливості створення та перспективи використання. *Стратегія підприємства: зміна парадигми управління та інноваційні рішення для бізнесу* : зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф., 14–15 лист. 2013 р. Київ : КНЕУ, 2013. С. 253–255.
5. Кравчук Г. Т. Інформаційні технології у системі підготовки фахівців банківської справи вищими навчальними закладами : монографія. Київ : УБС НБУ, 2013. 251 с.
6. Кравчук Г. Т., Шевчук Т. В. Симуляція як інтерактивний метод навчання майбутніх фахівців-економістів. *Фізико-математична освіта*. 2019. Вип. 2(20). С. 59–65.
7. Мотуз С. А. Комплексное использование биржевых симуляторов как наиболее эффективное направление их применения. *Управление экономическими системами*. 2013. № 12. С. 59.
8. Keyek-Franssen D., Brown W., Macklin S. Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in E-Learning and Other Educational Experiences. San Francisco : Wiley and Sons, 2005. 400 p.
9. Fortmann-Roe S. Insight Maker: A general-purpose tool for web-based modeling & simulation. *Simulation Modelling Practice and Theory*. 2014. № 47. P. 28–45.
10. Schmuck R. Teaching Strategic Management by Business Simulation Games. *Studies from Education and Society*. 2016. P. 90–97. URL: <http://www.irisro.org/edusoc2016nov/25SchmuckRoland.pdf>.
11. Sterman J. Interactive web-based simulations for strategy and sustainability: The MIT Sloan Learning. *Edge management flight simulators*. 2014. Part I, Syst. Dyn. Rev., 30. P. 89–121.