

ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ИНСТРУМЕНТ ИНТЕНСИФИКАЦИИ ПРОЦЕССОВ БИЗНЕС ОБРАЗОВАНИЯ

Ельсуков В.П.

*Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ, г. Минск, Беларусь,
sbmt@sbmt.by*

Abstract. The issues of intensification and improvement of the quality of business education are considered on the basis of the use of business games. The prospects and ways of using online games in the educational process are assessed.

В процесс обучения при получении бизнес образования в вузах все более активно внедряются игровые методы. Игра как сложное философско-культурологическое явление выступает при ее протекании одновременно как:

- инструмент познания;
- врожденный инстинкт подражания;
- выход накапливаемой жизненной силы;
- отдых и разрядка;
- тренинг;
- потребность в лидерстве;
- компенсация нереализованных жизненных устремлений.

Характер протекания игры определяется сочетанием игрового пространства и реальности, степенью их взаимного проникновения. Большинство из вышеизложенного присуще бизнесу и определяется как «дух предпринимательства». Это предполагает наличие в бизнесе большой творческой составляющей. При этом, ведение бизнеса осуществляется в достаточно жестком правовом коридоре, что накладывает на его участников большую ответственность за результаты. Творческий характер бизнеса студенты ощущают уже в процессе получения бизнес образования. Например, разработанные в составе учебных микро-групп бизнес-планы инвестиционных проектов при выполнении цикла практических работ по дисциплине «Бизнес-планирование» различны по наполнению контекстом и визуализацией. Хотя процессы подготовки законченного проекта регламентированы с позиций права, алгоритмов расчетов, организации и технологий. Все это позволяет говорить о важности формирования игровой реальности для повышения качества бизнес образования.

В процессе бизнес обучения:

- передаются знания;
- развивается мышление, в первую очередь экономическое;
- приобретаются навыки и умения ведения бизнеса.

При решении первой задачи обучения используются в основном его традиционные формы, как:

- лекции;
- самостоятельная работа с учебниками по дисциплине;
- тестирование;
- реферирование.

Решение второй и третьей задач наиболее эффективно обеспечивается через активные формы обучения. Динамично развивающейся активной формой

обучения в бизнес образовании выступает деловая игра, которая характеризуется тем, что:

- формирует модель поведения и отношения между людьми;
- обеспечивает передачу знаний и опыта;
- представляет экономико-математическую модель реального бизнеса.

При разработке и проведении деловой игры является крайне важным обеспечить рациональный баланс между первой и третьей ее составляющими: бизнес «делают» конкретные люди, побудительные мотивы принятия и реализации решений которых, как правило, трудно поддаются формализации; однако без «оцифровывания» экономики выбор оптимального решения может превратиться в перебор множества вариантов, что является затратным. Если игровое пространство достаточно точно моделирует ограниченное число игровых ситуаций, то речь может идти о тренинге. Тренинги наряду с кейсами в настоящее время являются основным форматом деловой игры в бизнес обучении. Это характерно как при переподготовке кадров (краткосрочного и на долгосрочной основе), так и при организации учебного процесса студентов последних курсов вузов. Важным условием успешности протекания учебного процесса в формате деловой игры является наличие стимулов, обеспечивающих одновременно и оценку результативности обучения студента. В УО «Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ» такими стимулами выступают балльная оценка прохождения студентами контрольных точек процесса обучения. Количество таких точек, формат «среза» знаний и практических бизнес навыков определяет преподаватель дисциплины на основе учебной программы, разработанного учебно-методического комплекса. Результаты деловой игры (тренинга) могут выступать основой для формирования оценки по контрольной точке. Программой основой в этом процессе выступает применяемая в институте ИТ-система, позволяющая преподавателю работать дистанционно по вопросам организации процесса обучения. Важнейшим достоинством такой системы для студента является представление ему возможности более эффективно управлять учебным процессом во времени с точки зрения подготовки и успешной сдачи сессии.

Существует достаточно большое число кейсов и тренингов. Как правило, они носят авторский характер, направлены на углубленное рассмотрение вопросов согласно учебному плану, являются важным активом учебного процесса вуза. Например, при изучении дисциплины «Бизнес-планирование» студенты, используя линейно-функциональную модель ин-



вестиционного проекта (предприятия), максимально точно отражающую структуру бизнеса, условия его ведения, посредством изменения входных параметров, получения многовариантных оценок проникают в анатомию формирования показателей, их увязки на микро- и макроэкономическом уровне, начинают чувствовать связь между принятием решения и экономической результативностью.

Современный уровень развития информационных технологий, глубина их проникновения в жизнь молодых людей, компьютерная подготовленность, с которой вчерашние школьники приходят в высшие учебные заведения, позволяет заключить о необходимости еще более активного развития деловых игр через формирование виртуальной игровой реальности. В Интернет пространстве присутствует ряд игр, разработчики которых позиционируют их как онлайн-экономические стратегии, позволяющие самообучаться управлению бизнесом. Наиболее известным представителем является игра «Моделирование экономики и менеджмента» (МЭМ), Ядром МЭМ выступает американская программа Management and Economic Simulation Exercise (MESE), созданная Гарвардским университетом. Российским аналогом игры и во многом дублирующим ее выступает популярная игра МЭКОМ [1]. Игры данной направленности представляют следующие функции: определение правил игры (выбор страны, региона, отрасли, вида деятельности, ресурсов бизнеса по видам, порядка их приобретения); соревнование с другими командами; формирование объединений компаний, в том числе через покупку активов; получение финансово-экономических и рыночных отчетов. В процессе игры производится управление крайне ограниченным числом составляющих бизнеса: цены; объем производства; финансирование маркетинга; капитальные вложения; включая НИОКР. На наш взгляд, вряд ли игры данной направленности могут быть использованы для приобретения устойчивых профессиональных навыков по конкретным дисциплинам в высшей школе вследствие отражения в игровой модели слишком общих экономических знаний. Современный уровень управления бизнесом во многом требует конкретных обновляемых во времени знаний и навыков, чему, собственно говоря, и посвящены программы бизнес образования и переподготовки у нас в стране и за рубежом. Такие игры могут быть использованы в качестве факультативных занятий для школьников старших классов и студентов первого-второго курсов экономических вузов. Другим направлением виртуальных игр экономической направленности, активно развивающимся в последнее время, являются высоко визуализированные онлайн-стратегии, формирующиеся на основе наиболее общих правил ведения бизнеса в представлении их разработчиков. Они гораздо более интересны как игры, но уступают симуляторам первой группы по степени детализации экономических процессов. Известным представителем данной группы игр выступает EVE Online [2], разработчиком которой является исландская компания CCP Games. По оценкам разработчиков игры в

созданном виртуальном мире бизнеса будущего одновременно находятся около 60 тысяч человек, а общее число участников приближается к 500 тысячам. Эксперты, создавшие сценарии игры, продолжающие ее развивать и наблюдать за происходящими процессами, считают, что выработанная модель позволяет оценивать и прогнозировать поведение макроэкономических систем при изменении исходных условий функционирования. То есть, по их мнению, созданный виртуальный мир, насыщенный реальными игроками, может дать информацию для улучшения экономической модели реальной экономики.

Развитие виртуальных игр для целей бизнес образования видится в соединении двух вышеизложенных направлений через усиление экономической конкретности и повышение уровня визуализации с вживлением в процесс бизнес тренажеров. Анализ кривой Гартнера за последние годы позволяет обратить внимание на следующее [3]. Во-первых, появляющийся в области информационных технологий и переходящий в стадию продуктивности инструментарий создает аппаратно-программную основу для разработки такой игры. Во-вторых, сама игра может выступать как самостоятельный коммерчески успешный проект. Архитектура такой игры может быть построена по блочному принципу путем формирования узловых экономической модели [4], что позволит:

- охватить игрой максимально большое число дисциплин и безболезненно интегрировать ее в учебную матрицу;

- использовать игру максимально большим числом вузов, что повысит коммерческую привлекательность разработки игры.

Разработка новой игры является дорогостоящим и длительным по времени мероприятием, требующим консолидации усилий участников учебного процесса, инвесторов, IT-компаний. Как промежуточный этап можно рассмотреть создание в вузе на базе сети Ethernet или корпоративного портала игрового пространства, в котором в игровом режиме отрабатываются важнейшие составляющие будущей игры. Нормативно-методическую основу этого процесса должен составлять национальный образовательный стандарт ОСВО 1-26 02 01-2013 по специальности «Бизнес-администрирование». В последующем, отработанное взаимодействие и технологии приобретения практических навыков можно перевести в формат онлайн-игры.

Литература

1. Mecom-online [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mecom.modam.ru/>.
2. Eve online [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.eveonline.com/ru/>.
3. Gartner [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gartner.com/smarterwithgartner>.
4. Ельсуков В.П. Применение линейных узловых моделей в управлении экономикой // Вестник БДУ. Серия 3. Гісторыя. Філасофія. Псіхалогія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Права. № 3/2015 (ноябрь), Минск, издательство БГУ. – С. 54-59.