

УДК 378.147.88

А.О. Плеханова

Харьковский национальный экономический университет им. С. Кузнеця, Харьков

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ СТУДЕНТАМИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Рассмотрены подходы к внедрению в учебный процесс деловых игр, применяемых при изучении корпоративных информационных систем студентами экономических специальностей ВУЗов. Предложены игровые и имитационные модели для деловых игр по выбору комплексной системы автоматизации предприятия, сравнению и выбору CRM-систем, управлению виртуальным предприятием.

Ключевые слова: деловые игры, игровые и имитационные модели деловых игр, виртуальное предприятие, инновационные методы обучения.

Постановка проблемы

Специфика современного рынка труда такова, что от специалиста в области экономики требуется владение огромным набором инструментов ведения бизнеса, к числу которых, безусловно, относится всё многообразие автоматизированных систем управления предприятием. Использование игровых технологий в процессе их изучения способствует активному усвоению студентами учебного материала, развитию профессионального мышления, овладению навыками делового общения и коллективного взаимодействия при решении проблемных ситуаций, навыками оценивания результатов управленческих решений и прогнозирования последствия их применения, позволяет существенно повысить мотивацию и эффективность учебной работы. Среди методов активного обучения деловые

игры по праву считаются одними из наиболее эффективных.

На кафедре информационных систем Харьковского национального экономического университета им. Семена Кузнеця проводится постоянная работа по апробации и внедрению в учебный процесс деловых игр, применяемых при изучении корпоративных информационных систем студентами экономических специальностей [1 – 4]. В связи с чем, целью исследований автора является разработка игровых и имитационных моделей для деловых игр по выбору комплексной системы автоматизации предприятия, сравнению и выбору CRM-систем, управлению виртуальным предприятием.

Применение методов активного обучения в университетах

Основной педагогической целью деловой игры на тему «Сравнение и выбор CRM-систем» является изучение студентами рынка систем управления взаимоотношениями с клиентами, их особенностей и функциональных возможностей [4]. Предмет игры, условия проведения и необходимое материальное обеспечение приведены на рис. 1.

Игровая модель, включающая роли, правила, сценарий и игровые цели, приведена на рис. 2.

Цель игры по выбору комплексной системы автоматизации предприятия – изучение студентами рынка корпоративных информационных систем. Предмет игры – имитация собрания специалистов среднего

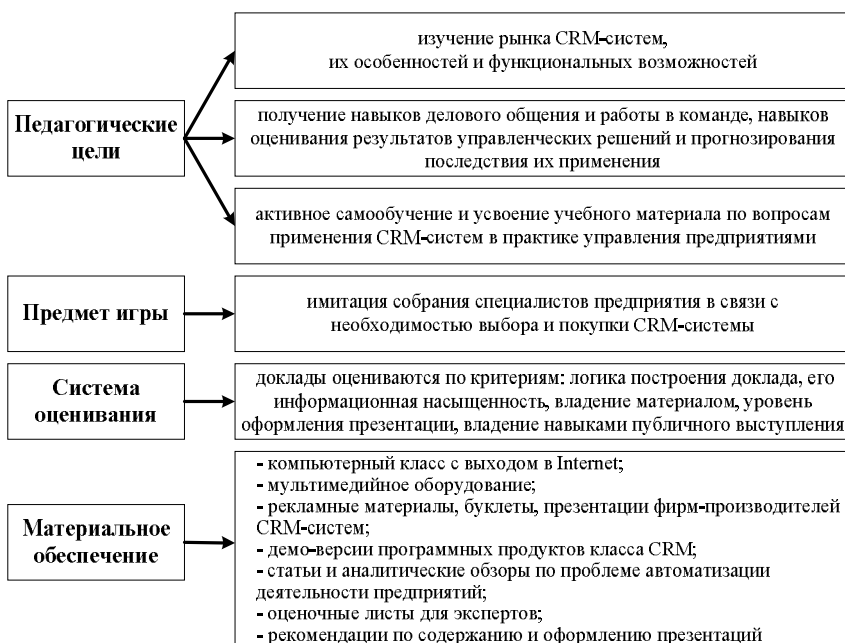


Рис. 1. Имитационная модель деловой игры по выбору CRM-системы

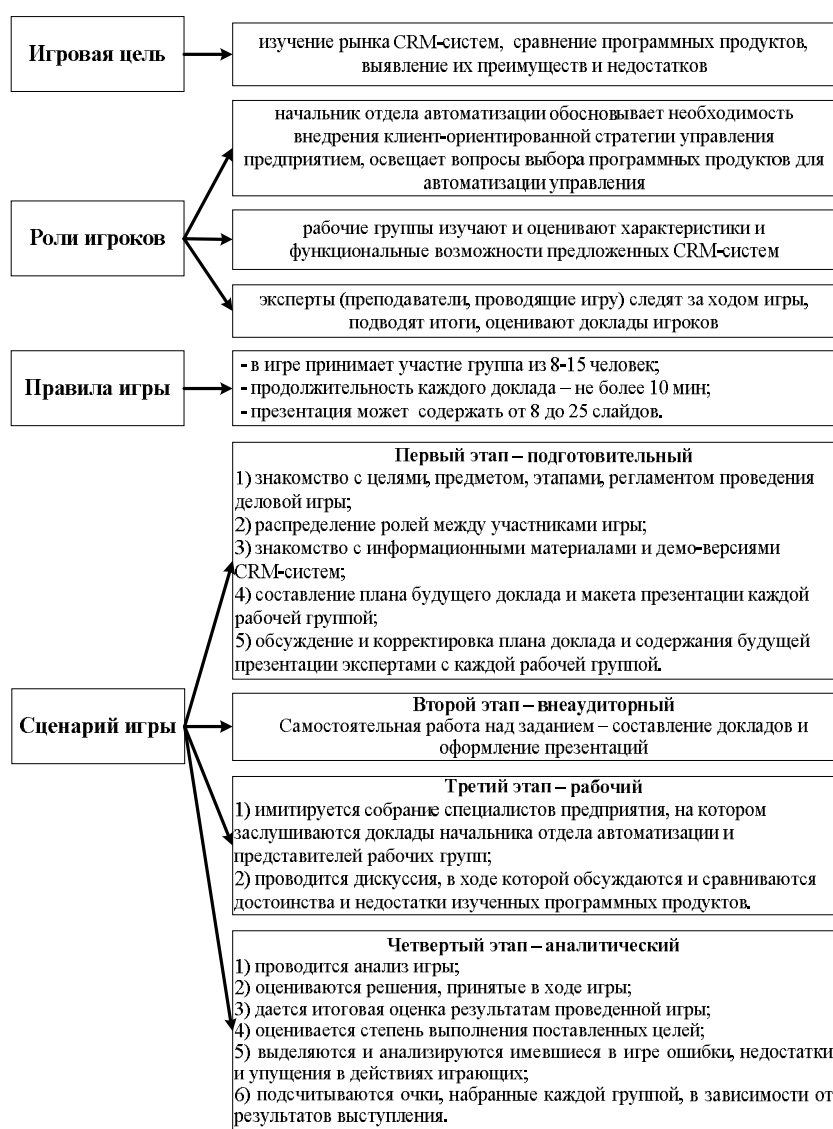


Рис. 2. Игровая модель деловой игры по выбору CRM-системы

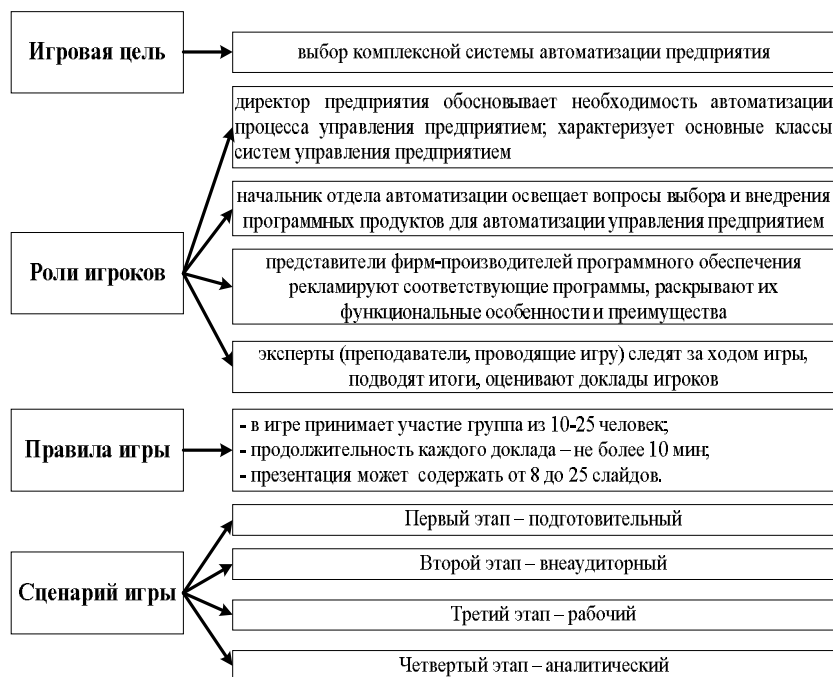


Рис. 3. Игровая модель деловой игры по выбору ERP-системы

торгово-промышленного предприятия в связи с необходимостью выбора и покупки комплексной системы автоматизации предприятия класса ERP [2]. При проведении игры используются система оценивания и материальное обеспечение аналогичные представленным на рис. 1. Игровая модель приведена на рис. 3.

На первом (подготовительном) этапе проводится установочное инструктивное занятие, на котором преподаватель знакомит студентов с целями, предметом, условиями и этапами проведения деловой игры; осуществляется распределение ролей между игроками; участники знакомятся с информационными материалами и рекомендациями по содержанию докладов и презентаций, которые они получают в зависимости от выбранной роли; каждый игрок составляет план будущего доклада и макет презентации; эксперты обсуждают и корректируют структуру доклада и содержание будущей презентации индивидуально с каждым игроком.

На втором (внеаудиторном) этапе студенты самостоятельно составляют доклады и оформляют презентации. Третий (рабочий) этап подразумевает имитацию собрания специалистов предприятия, на котором заслушиваются доклады директора фирмы, начальника отдела автоматизации, и представителей фирм-производителей программного обеспечения с предложениями о внедрении на предприятии конкретного программного обеспечения. Проводится дискуссия, в ходе которой обсуждаются достоинства и недостатки каждой из предложенных систем автоматизации и степень соответствия их функциональным потребностям конкретного предприятия. Последний (аналитический) этап предполагает подведение итогов экспертным советом.

Ценность рассмотренных методик состоит в стимулировании познавательной деятельности студентов, активном приобретении профессиональных знаний и навыков деловых контактов. Другой разновидностью деловых игр, разработанных в университете, являются игры, проводимые на базе виртуального предприятия, деятельность которого отражается в программном комплексе «1С: Предприятие 8. Управление производственным предприятием для Украины» [1]. Предмет данных игр – имитация деятельности торговой компании, а основная игровая цель – отражение хозяйственной деятельности фирмы в учетной системе, формирование навыков согласованной работы подразделений. На виртуальном предприятии студенты ведут хозяйственную деятельность в разрезе следующих участков учета: учет товарно-материальных ценностей, складской, налоговый учет, кадровый учет и расчет зарплаты, учет основных средств и нематериальных активов, взаиморасчетов, кассовых и банковских операций, валютных операций, сводный учет и формирование отчетности.

К работе с базой данных предприятия студенты допускаются только после успешного освоения интерфейса и функциональности программного продукта в рамках лабораторных работ или компьютерных тренингов. Благодаря широкому кругу решаемых задач, система «1С: Предприятие 8» может использоваться в процессе обучения студентов всех экономических специальностей.

Выводы

Использование виртуального предприятия в учебном процессе позволяет формировать системное мышление, повышать мотивацию и эффективность учебной работы и формировать следующие компетенции:

владение навыками работы с программным комплексом «1С: Предприятие 8»;

способность применять на практике методики отображения в учетной системе стандартных хозяйственных операций;

способность контролировать состояние учетных регистров.

Опыт внедрения активных методов обучения в процесс изучения информационных систем и технологий студентами экономических специальностей показал, что деловые игры, позволяют реализовать один из важнейших принципов обучения – принцип единства знаний и опыта в формировании и развитии личности. Безусловно, такой метод обучения приемлем лишь в качестве дополнительного и должен служить естественным продолжением теоретической и практической подготовки.

Список литературы

1. Латышева И.Л. Проблемы внедрения автоматизированных систем учёта и аудита в учебный процесс / И.Л. Латышева, А.О. Плеханова // Інформаційні технології в обліку та аудиті. Аудит інформаційних технологій: Збірник матеріалів міжнар. наук.-практ. конф. 24-25 листоп. 2006р. – Х.: ВД «Фактор», 2006. – 213 с.

2. Плеханова А.О. Использование методов активного обучения в процессе подготовки аналитиков компьютерных систем / А.О. Плеханова // Збірник наукових статей. Управління розвитком / За ред. проф. Пономаренка В.С. – Х.: ХНЕУ, 2006. – № 2.

3. Плеханова А.О. Особливості викладання дисципліни «Інформаційні системи та технології на підприємстві» / А.О. Плеханова // Експертні оцінки елементів учебного процесса: программа и материалы X межвуз. науч.-практ. конф., Харьков, 1 нояб. 2008 г. / Нар. укр. акад. [каф. інформ. технологій и математики]; [редкол.: В.П. Козіренко (отв. ред.) и др.]. – Х.: Изд-во НУА, 2008. – 108 с.

4. Плеханова А.О. Методика проведения деловых игр при изучении CRM-систем / А.О. Плеханова, Л.В. Разина // Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції «Структурні зміни в економіці під впливом інформаційно-комунікаційних технологій», 24-25 квітня 2008 р. – Полтава: РВВ ПУСКУ, 2008. – 123 с.

Поступила в редколлегию 23.02.2015

Рецензент: канд. техн. наук, проф. И.Ю. Шубин, Харьковский национальный университет радиоэлектроники, Харьков.

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ДЛЯ ЗАСВОЄННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ СТУДЕНТАМИ ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Г.О. Плеханова

Розглянуто підходи до впровадження в навчальний процес ділових ігор, застосовуваних при вивченні корпоративних інформаційних систем студентами економічних спеціальностей ВНЗ. Запропоновано ігрові та імітаційні моделі для ділових ігор з вибору комплексної системи автоматизації підприємства, порівнянню і вибору CRM-систем, управління віртуальним підприємством.

Ключові слова: ділові ігри, ігрові та імітаційні моделі ділових ігор, віртуальне підприємство, інноваційні методи навчання.

APPLYING INNOVATIVE METHODS OF TEACHING INFORMATION TECHNOLOGIES FOR MASTER STUDENTS OF ECONOMICS

G.O. Plekhanova

The author considers problems of business games implementation for studying corporate information systems by students of economics universities. The author offered gaming and simulation models for the next business games: choosing an integrated system of enterprise automation, comparison and selection of CRM-systems, management of virtual enterprise.

Keywords: business games, gaming and simulations models for business games, virtual enterprise, innovative teaching methods.