

почали з'являтися дослідження з проблематики псевдофізичної логіки точкових часових відносин. У цій галузі працюють такі відомі філософи: Девід Льюїс, Теодор Сідер, Едвард Зальта та інші.

У математиці проблематика логіки точкових часових відносин була досліджена в контексті теорії множин та теорії мір. Тут працюють такі науковці, як Пол Коен, Джеймс Лемман та інші.

У комп'ютерній науці псевдофізична логіка точкових часових відносин знаходить застосування в області інформаційної безпеки, де необхідно точно визначати часові інтервали, а також в інших галузях, де необхідно оперувати точними часовими маркерами. Тут працюють такі науковці, як Роберт Стайнер, Девід Рейнольдс, Джеймс Хофман та інші.

У фізиці псевдофізична логіка точкових часових відносин досліджується в контексті квантової теорії поля та теорії струн, де виникає необхідність точного визначення часових інтервалів в наносвіті.

Висновки. Псевдофізична логіка точкових часових відносин є важливою галуззю досліджень у філософії, логіці та фізиці. Вона дає змогу формалізувати поняття часу і подібних відносин на математичному рівні. Незважаючи на те, що її застосування досі обмежене, вона має потенціал для подальшого розвитку і використання у різних галузях науки і технологій. Дослідження у цій галузі можуть мати важливе значення для розуміння фізичного світу та його взаємозв'язків зі світом понять і символів.

Список використаних джерел

1. Белнап, Н., Перлофф, М. і Ксу, М. (2001). Закони докладності часових логік. Новий Йорк: Оксфордський університетський прес.
2. Хеккер, Д. (2012). Філософія фізики. Житомир: Академічний проект.
3. Малець, Н. (2017). Логіка та її застосування: підручник. Київ: Видавничий дім «Слово».
4. Пакуленко, Ю. (2015). Введення до філософії науки. Київ: Видавничий дім «КМ Академія».
5. Сергієнко, І. (2008). Вступ до теорії логічних систем. Київ: НТУУ «КПІ».



Яворська Юлія Леонідівна

(наук. керівник – канд. екон. наук Прігунов О. В.)

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЯ: «УНІВЕРСИТЕТ У СМАРТФОНІ»

Вступ. Стрімкий розвиток інформаційних технологій дає змогу доповнити звичайні аудиторні заняття використанням бізнес-симуляцій, які стають все більш популярним методом навчання не лише на бізнес-курсах, а і в університетах. На відміну від традиційного навчання, методи бізнес-симуляції допомагають подолати розрив між аудиторією та світом прийняття бізнес-рішень у реальному житті за допомогою експериментального досвіду навчання, в якому здобувач розробляє, реалізує та контролює бізнес-стратегії. В симуляції слухачі думають стратегічно, вирішують складні проблеми та інтегрують знання між собою. У змодельованому бізнесом мікросвіті з'являється можливість краще зрозуміти вплив навколишнього середовища, конкурентів і співробітників на організацію.

Аналіз останніх досліджень. Дослідженням питання розвитку бізнес-симуляцій займалися такі зарубіжні вчені: J. R. Jackson [1], S. P. Simkins [2], Thomas H. Naylor [3], William D. Biggs [4]. У працях українських вчених часто згадується термін «віртуальне підприємство», зокрема у А. Гоцинського [5], П. Т. Подчасової [6], Н. М. Спіціної [7] та ін.

Метою роботи є визначення можливостей підвищення ефективності та результативності освітнього процесу у ЗВО за допомогою впровадження бізнес-симуляції.

Викладення основного матеріалу. Бізнес-симуляція – спеціально створена ігрова модель, яка максимально наближена до умов реального бізнесу. Вона має чітко сформовану освітню мету – вироблення учасниками практичних навичок та компетенцій. Такі симуляції широко використовуються як метод навчання у системі освіти західного зразка, зокрема в університетах і у бізнес-школах не лише для навчання студентів, а й для навчання керівників [8]. Застосування бізнес-симуляцій у навчанні стало об'єктивною необхідністю нашого часу, оскільки, як зазначає дослідник Сімкінс, методи навчання, які сильно залежать від формату лекції, недостатньо ефективні для розвитку у студентів когнітивних навчальних та практичних навичок [2].

Головна мета використання бізнес-симуляції в навчальній діяльності – це поєднати учасників освітнього процесу і стейкхолдерів та створити сприятливе середовище взаємодії. Під час вступу в університет здобувач має можливість вибрати бажану посаду за своїм фахом і за час проходження бізнес-симуляції підтвердити свої компетентності, які замовляли стейкхолдери. Для багатьох підприємств це полегшить пошуки кваліфікованих спеціалістів, а університет отримає нових партнерів, які допоможуть оптимізувати освітній процес.

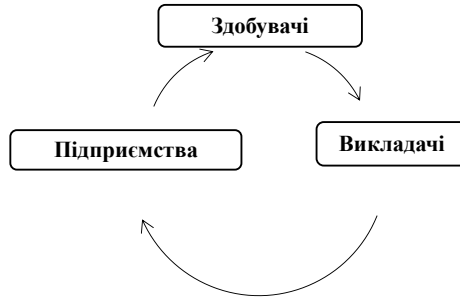


Рисунок 1 – Взаємодія між учасниками освітнього процесу і стейкхолдерами

Проблеми користувачів, які вирішує бізнес-симуляція:

- брак практичної підготовки і реального досвіду здобувачів на робочих місцях;
- невідповідність уявлень студентів про робочий процес в організаціях із дійсністю;
- труднощі під час працевлаштування після випуску з університету, оскільки усі роботодавці вимагають досвід роботи – з цього впливає проблема зниження успішності здобувачів, тому що вони змушені працевлаштовуватися ще під час навчання для набуття досвіду;
 - тривалий період адаптації на робочому місці у молодих працівників;
 - складнощі під час пошуку баз практик для проходження здобувачами виробничої підготовки;
 - проблеми пошуку кваліфікованих спеціалістів у компаніях.

Завдяки симулятору здобувачі зможуть відчувати себе у ролі працівника та отримати цінні компетенції за своєю спеціальністю. Він буде у формі платформи, де кожному учаснику надається власний обліковий запис, у якому буде розміщена інформація про посаду, здобутки, завдання тощо. Ця система зможе об'єднати на рівні всього університету багато спеціальностей: документознавці, економісти, юристи, програмісти, менеджери тощо. Учасники будуть виконувати реальні завдання та вирішувати різні проблеми на загальних зборах, як це відбувається у справжніх компаніях. Після закінчення навчання здобувач отримує сертифікат про проходження симуляції, у якому буде вказана інформація з облікового запису учасника, а також його досягнення та рейтингове місце. Приклади віртуальних організацій, які можуть бути створені на платформі: роздрібне торговельне підприємство, аудиторська фірма, готельно-ресторанний комплекс, філія банку, консалтингова компанія тощо.



Рисунок 2 – Алгоритм роботи бізнес-симуляції

Очікувані результати від впровадження:

- ✓ організація взаємодії університету, здобувачів та стейкхолдерів;
- ✓ розвиток та підтвердження умінь майбутніх спеціалістів;
- ✓ полегшення пошуків досвідчених фахівців для підприємств;
- ✓ розкриття потенціалу університету та створення нових зв'язків;
- ✓ оптимізація практичної підготовки студентів.

Соціально-економічний ефект полягає у тому, що ця форма навчання допоможе готувати конкурентоспроможних, вмотивованих та досвідчених фахівців у ринковому середовищі. Впровадження бізнес-симуляції в університеті зможе об'єднати учасників освітнього процесу і стейкхолдерів та створити канали зв'язку між ними. Зацікавлені компанії будуть обирати для себе зі сформованої бази найкращих спеціалістів, які підтвердили свої вміння за період навчання.

Висновки. Швидкі та глибокі зміни в економіці і бізнес-середовищі разом із динамічним розвитком комп'ютерних і комунікаційних технологій є основними чинниками розвитку в галузі симуляційних ділових ігор. Бізнес-симуляції розвивають hard skills та soft skills, наприклад, серед багатьох інших варіантів здобувачі можуть навчитися відкривати бізнес, керувати готелем або проводити дослідження ринку. Впровадження такої системи дає можливість установам налаштувати взаємодію між ЗВО, здобувачами та стейкхолдерами, у якій інтереси всіх сторін задовольняються у повному обсязі, що гарантує: розкриття потенціалу університету та його слухачів, розвиток та підтвердження навичок майбутніх фахівців, полегшення пошуків досвідчених спеціалістів для компаній, адже бізнес-симуляція фактично стане першим робочим місцем для здобувачів.

Список використаних джерел

1. Jackson J. R. Learning from Experience in Business Decision Games. California Management Review. 1959. Vol. 1, № 2. P. 92–107.
2. Simkins S. P. Promoting active-student learning using the World Wide Web in economics courses. *Journal of Economic Education*. 1999. Vol. 3. P. 278–286.
3. Naylor, Th. H. Computer Simulation Experiments with Models of Economic Systems. John Wiley & Sons, Inc, New York. 1971.
4. Biggs W. D. Introduction to Computerized Business Management Simulations. In Gentry (ed.) Guide to Business Gaming and Experiential Learning. Nichols/GP, 1990. London. P. 23–35.
5. Гошинський А. Віртуальні кластери як об'єкти інтегрованого маркетингового управління. *Маркетинг в Україні*. 2009. № 2. С. 47–50.
6. Подчасова П. Т. Віртуальні підприємства як сучасна форма організації виробництва *Збірник наукових праць МННЦ ІТіС*. 2009. Вип. 14. С. 24–45.
7. Спіщина Н. М. Теоретичні аспекти віртуального підприємства як сектора глобальної економіки. *Торгівля і ринок України*. 2012. № 34. С. 87–91.
8. Бізнес-симуляція. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Бізнес-симуляція>

