

Для досягнення зазначеної цілі необхідно сформувати систему тісної взаємодії державних органів, експортоорієнтованих бізнес-структур та навчальних закладів, що дозволить за рахунок державних та приватних інвестицій забезпечити відповідність знань та особливо навичок спеціалістів умовам здійснення сучасної зовнішньоекономічної діяльності [3].

В умовах швидких змін, що відбуваються у сфері зовнішньоекономічної діяльності, обов'язковою є безпосередня участь студентів у самому процесі викладання, так званому активно-навчання. Таке навчання спонукає студентів до формування свого власного ставлення до проблеми, що розглядається, використовуючи вже набуті знання.

В процесі навчання слід використовувати такі моделі, які відображають зв'язок економічних, політичних та соціальних подій. Це дає можливість підготувати студентів як майбутніх учасників зовнішньоекономічної діяльності до комплексного вивчення проблеми розвитку експортного потенціалу країни. До методів інтерактивних форм навчання відносяться тренінги, ділові та рольові ігри, навчальні групові дискусії, мозковий штурм тощо. Останнім часом популярним є метод аналізу ситуацій. Для підвищення кваліфікації фахівців слід активно використовувати сучасні методи дистанційного навчання.

У сучасних умовах підготовка та перепідготовка фахівців у сфері експортної діяльності потребує використання інтерактивних методів навчання та вимагає розвитку практичної складової. За таких умов підготовка буде більш дієвою та ефективною, що дозволить забезпечити розвиток експортного потенціалу окремих експортоорієнтованих суб'єктів господарювання та економічної системи України в цілому.

#### **Перелік посилань:**

1. Кібік О. М. Проблеми соціально-економічного розвитку транспортних підприємств України / О. М. Кібік, Ю. В. Наконечний // *Актуальні проблеми держави та права*. – Одеса : Юридична література. – 2012. – № 68. – С. 273-277.

2. Експортна стратегія України: Дорожня карта стратегічного розвитку торгівлі 2017-2021 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.me.gov.ua/Documents/Detail?lang=uk-UA&id=e6ab10fa-0ad9-4fe4-b8be-32f570693b64&title=EkspornaStrategiiaUkraini-DorozhniaKartaStrategichnogoRozvitkuTorgivli2017-2021>.

3. Кібік О. М. Забезпечення конкурентоспроможності економічної системи України : монографія / [О. М. Кібік, В. О. Котлубай, Ю. В. Хаймінова та ін.] ; за ред. проф. О. М. Кібік. – Одеса, 2015. – 160 с.

## **РОЛЬ СТРАТЕГІЧНИХ ВІРТУАЛЬНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ СПЕЦІАЛІСТІВ З МІЖНАРОДНИХ ЕКОНОМІЧНИХ ВІДНОСИН**

*В.В. Ксендзук, канд. екон. наук*

*Житомирський державний технологічний університет*

Одним з завдань реформування вищої освіти в Україні, що визначені в Стратегії реформування вищої освіти в Україні до 2020 року [1], є: вища освіта як фактор підвищення конкурентоздатності вітчизняної економіки, суть якої полягає в необхідності забезпечення підготовки кваліфікованих спеціалістів для ринку праці та посилення практичної підготовки, а також забезпеченні інноваційного розвитку освіти та економіки.

Відповідно до складових Глобального індексу конкурентоспроможності (дослідження Світового економічного форуму) за якістю освіти з менеджменту та бізнесу Україна в 2014-2015 рр. посідала 88 місце. За кількісним показником – охоплення вищою освітою – Україна перебуває в числі перших 10-15 країн світу [1].

Одним з напрямів вирішення проблеми є запровадження в освітній процес вищих навчальних закладів активних методів навчання, зокрема використання так званих ділових ігор, удосконалених за допомогою новітніх інформаційних технологій та представлених як комп'ютерні бізнес-ігри.

Першою бізнес-грою була Top Management Decision Game, яка розроблена American Management Association в 1956 році. Прикладами ділових ігор, які користуються популярністю як серед науково-педагогічного персоналу, так і в сфері підприємницької діяльності в Україні та за кордоном, є:

– ViAL+ – вперше розроблена в Україні повномасштабна бізнес-симуляція (2007 р.). Авторами програми-симулятора є науковці КНЕУ, НАН та практикуючі підприємці;

– Strategic Management Games – бізнес-гра, розроблена спільно Економічним університетом в Познані (Польща), University of Graz (Австрія), ISM University of Management and Economics (Литва), а також Великопольською Промислово-Торгівельною Палатою (Польща);

– Topsim – бізнес симуляція німецької компанії Tata Interactive Systems;

– Capsim – Business Simulations to Develop and Assess Business Acumen (США);

– MBABEST21 – бізнес симуляція розроблена корпорацією Toshiba (Японія).

Ділові ігри за своєю сутністю є моделлю підприємства або його конкретних відділів. В рамках гри студенти відіграють певні ролі та приймають управлінські рішення, які впливають на діяльність всього підприємства. Таким чином, відбувається наближення до практики, але не враховуються ринкові ризики. Однак, варто зауважити, що окремі види ризиків передбачені в таких ділових іграх (наприклад, вплив конкуренції на ринку товарів і послуг та на ринку праці). Це допомагає студентам аналізувати вплив прийнятих рішень і коригувати свої стратегічні та поточні плани ведення підприємницької діяльності.

Стратегічні бізнес-ігри є перспективним методом навчання, тому що за допомогою використання експерименту, що є методологічною базою в розробці таких ігор, формують такі якості в студентів, як: інноваційність і творчість, стійкість до стресу і здатність діяти в конкретних часових рамках.

Стратегічні бізнес-ігри складаються з наступних елементів:

– структура підприємства, яка впливає на розподіл ролей між гравцями, що визначають права і обов'язки кожного з них протягом всієї гри (наприклад, менеджер відділу продажу, фінансовий директор, директор відділу виробництва тощо);

– прийняття управлінських рішень гравцями та аналіз їх ефективності і доцільності;

– конкуренція, яка означає, що рішення прийняті однією групою гравців впливають на загальну ситуацію на ринку товарів і послуг і ринку праці, а також на результати діяльності інших груп гравців;

– зворотна інформація, що є індикатором результативності прийнятих рішень та детермінантом для коригування стратегії діяльності підприємства.

Запровадження стратегічних бізнес-ігор в навчальний процес має переваги в сфері підготовки майбутніх спеціалістів з міжнародних економічних відносин, що полягають у такому:

1) формування компетенцій у студентів з:

– розробки стратегії діяльності підприємства;

– прийняття управлінських рішень під час ведення господарської діяльності;

– аналізу зворотної інформації про результати прийнятих рішень;

– ситуативного спілкування в усній і письмовій формах;

– зростання довіри до власних знань та власного досвіду;

2) розвиток у студентів здібностей:

– критичного мислення;

– аргументування та аналізу прийнятих рішень;

– роботи в групі;

– аналізу і здійснення альтернативного вибору, модифікації розроблених стратегій, реалізованих дій.

Участь в стратегічних бізнес-іграх дає можливість студентам проаналізувати переваги та недоліки власних дій та знань в сфері ведення господарської діяльності, а також характеризується свободою дій, що позитивно впливає на залучення осіб в навчальний процес, які зацікавлені в розвитку своїх здібностей та набутті нових компетенцій з метою зайняття відповідного місця в конкурентному середовищі на ринку праці.

#### **Перелік посилань:**

1. *Стратегія реформування вищої освіти в Україні до 2020 року [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://mon.gov.ua/content/18-strategiya-reformuvannya-vishhoi%CC%88-osviti-2.0.doc>.*

## **ВИКОРИСТАННЯ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ**

*В.М. Кудрявцев, канд. екон. наук, доцент*

*О.В. Кудрявцева, канд. екон. наук, доцент*

*Харківський національний автомобільно-дорожній університет*

Хмарні технології стали можливі завдяки бурхливому розвитку апаратного забезпечення: потужність процесорів ростуть з кожним днем, розвивається багатоядерна архітектура і обсяги жорстких дисків. Та й інтернет-канали стали набагато ширше і швидше.

Таким чином, хмара – це не сам Інтернет, а весь той набір апаратного і програмного забезпечення, який забезпечує обробку і виконання клієнтських заявок. До речі, навіть така проста дія, як запит сторінки сайту, представляє собою приклад хмарного обчислення. Вам набридло постійно носити з собою флеш-карту? А якщо забули її будинку, що робити?