

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА НА ОСНОВЕ ВНЕДРЕНИЯ ЛОГИСТИЧЕСКОЙ БИЗНЕС-ИГРЫ-СИМУЛЯТОРА

Прохорова М.Д., Зубко И.А.

Белорусский государственный экономический университет

***Abstract.** A project is proposed to introduce a logistics business game as a digital gamification tool for the educational process of training specialists in Logistics. The main stages of its practical implementation at the Belarusian State Economic University are considered.*

В настоящее время все большую актуальность приобретает вопрос о необходимости адаптации образовательного процесса в высшем учебном заведении к особенностям восприятия информации современными студентами. Внедрение инструментов цифровой геймификации (игр, статусов, наград, достижений, сюжетных линий) позволит повысить вовлеченность и заинтересованность студентов, и как следствие, улучшить эффективность процесса обучения.

В качестве возможного инструмента геймификации предлагается использовать в рамках изучения учебной дисциплины «Транспортная логистика» в Белорусском государственном экономическом университете (БГЭУ) приложение-симулятор, разработанное на принципах работы международной транспортной компании. Подобное приложение-симулятор будет способствовать получению как профессиональных знаний, так и практических навыков в управлении бизнес-процессами транспортной логистики.

Идея внедрения подобного приложения в учебный процесс подготовки специалистов по логистике соответствует задачам, реализуемым БГЭУ в рамках программы «Университет 3.0». Данный проект направлен на создание образовательной среды, позволяющей отойти от традиционных способов использования информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения и перейти от простых аудиторных деловых бизнес-игр к онлайн-играм с помощью цифровых технологий.

Следует отметить, что практическая реализация предлагаемого проекта может быть осуществлена исключительно собственными силами студентов и преподавателей БГЭУ. Это позволит минимизировать затраты на техническую разработку и внедрение бизнес-игры-симулятора, т.к. не будет необходимости в привлечении сторонних специалистов.

Значимым преимуществом предлагаемой логистической бизнес-игры-симулятора является возможность организации соревнований виртуальных команд как на факультетском, так и на межвузовском уровне. Это позволит в полной мере задействовать потенциал студентов и включить их процесс соревнования за получение лучших результатов.

Практическая реализация проекта предусматривает выполнение следующей последовательности этапов:

1. Создание рабочей группы по разработке концепции бизнес-игры.
2. Разработка контента бизнес-игры рабочей группой.
3. Выполнение технических работ по разработке симулятора и соответствующего мобильного приложения составом факультета цифровой экономики.
4. Тестирование бизнес-игры и мобильного приложения.
5. Внесение изменений в учебную программу дисциплины «Транспортная логистика».
6. Внедрение симулятора в учебный процесс.
7. Распространение приложения среди заинтересованных учреждений образования, физических и юридических лиц.

Таким образом, использование логистической бизнес-игры-симулятора позволит студентам во время учебного процесса погрузиться в бизнес-среду, максимально приближенную к реальности, и научиться грамотно расходовать финансовые средства, конкурировать с другими фирмами, поддерживать жизнеспособность собственной компании. Кроме того, приложение такого типа будет развивать у студентов аналитическое и стратегическое мышление, необходимое для поиска оптимальных решений в сфере логистики.