

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**ШЛЯХИ ВДОСКОНАЛЕННЯ
ПОЗААУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ**

**МАТЕРІАЛИ
НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

За загальною редакцією Л.В.Однодворець та І.М. Пазухи

(Суми, 28–29 квітня 2016 року)



Суми
Сумський державний університет
2016

**Ділова бізнес гра «NewStart-up» як метод позааудиторної роботи
для розвитку підприємницьких якостей студентів**

¹Говорун Т.П., к. ф.-м. н., доцент; ²Купенко О.В., к. п. н., доцент;
³Лободюк О.С., зав. лабораторіями

Сумський державний університет,

*¹кафедра прикладного матеріалознавства та технологій
конструкційних матеріалів;*

*²кафедра філософії, психології та інноваційних соціальних
технологій; ³кафедра прикладної фізики*

Завданням вищої школи і сучасних викладачів є підготовка не просто фахівців, а конкурентоздатних професіоналів своєї справи, Випускники вищих навчальних закладів мають володіти професійними знаннями, компетентністю, вмінням працювати в команді і бути достатньо самостійними, а разом з тим високою духовністю, морально-етичними переконаннями, загальною культурою, інноваційним характером мислення, системним підходом до аналізу складних виробничих ситуацій. Тому на даний момент одна з задач, яка стоїть перед викладачами, передбачає допомогу студентам в більш успішній і різнобічній підготовці, розвитку необхідних підприємницьких якостей, тому, що успішна професійна самореалізація студента можлива не лише шляхом працевлаштування за професією, отриманою в університеті, але й шляхом створенням власного бізнесу, тобто нових робочих місць за професією, в тому числі і шляхом створення стартапів.

Реалізувати цю задачу пропонується з використанням ділових бізнес-ігор. Перевагами застосування ділових ігор у навчанні є їх комплексний характер і наближення навчання до реалій життя. Ділова гра – це багатофункціональний комплекс, в рамках якого можуть бути поєднані кілька видів діяльності, наприклад, аналіз наявної ситуації і пошук вирішення проблем, навчання і прийняття рішень, узгодження спільних інтересів й реалізація особистої відповідальності кожного учасника.

Ділова бізнес-гра «NewStart-up» – моделювання реальної діяльності із започаткування нових бізнес-проектів у спеціально створеній проблемній ситуації щодо укладання договору з діючим

*СЕКЦІЯ 2: Психолого-педагогічні аспекти і методи
удосконалення позааудиторної роботи*

успішним бізнес-підприємством. Особливістю гри «NewStart-up» є її проведення як на базі університету, так і безпосередньо на кращих підприємствах міста Суми в співпраці з керівництвом та провідними спеціалістами підприємств. Такий формат проведення гри має ряд позитивних моментів і для студентів, і для приймаючих підприємств. Оскільки самі підприємці зацікавлені в молодих фахівцях, які мають теоретичні знання, креативне мислення, здібності та бажання реалізовувати інноваційні ідеї, тому гра набула у них хороший відгук.

Проведення гри безпосередньо на базі підприємств дозволяє ознайомитися з існуючими технологічною базою і бізнес-процесами. Бізнес-гра «NewStart-up» передбачає залучення студентів факультетів ТеСЕТ, ЕлІТ, ІФСК, ФЕМ. У команди (по 5-6 чоловік) об'єднуються представники різних спеціальностей: майбутні інженери різної спеціалізації та ІТ-фахівці, економісти і маркетологи, рекламисти та соціальні працівники. Це дозволяє студентам різних факультетів познайомитися, отримати досвід командної роботи, оцінити та розвинути свої особисті ділові якості, а також знайти партнерів для реалізації бізнес-ідей [1].

Завдання, яке мають вирішити студенти у ході гри – це розроблення пропозиції комерційно вигідного договору про співпрацю між студентською командою (як прототипом нової бізнес-команди) і підприємством, яке приймає ділову гру на своїй базі. Тим самим студенти вчаться не просто розробляти абстрактну ідею, а «прив'язати» її до існуючої структури бізнес-середовища. У процесі генерації ідей використовується метод «мозкового штурму», що дозволяє за короткий час генерувати величезну кількість ідей кожному учаснику гри, потім команда вибирає найбільш цікаву і рентабельну пропозицію з економічної точки зору і розробляє на її підставі бізнес-модель (рекомендується стандартний шаблон бізнес-моделі стратегів і новаторів Олександра Остервальдера).

Починається гра ознайомчою екскурсією по підприємству. Далі на «мозковий штурм» і розроблення бізнес-моделі відводиться 1 година. Потім команди презентують результати своєї роботи журі, у складі якого – викладачі університету та представники приймаючого підприємства.

Після всіх виступів вибирається найкраща команда. Експерти від підприємства, на базі якого відбувається гра, висловлюють коментарі по всіх бізнес-ідеях. Для студентів це є не тільки безцінним досвідом, але й можливістю продовжити втілення своєї ідеї в

*СЕКЦІЯ 2: Психолого-педагогічні аспекти і методи
удосконалення позааудиторної роботи*

реальному житті в роботі підприємства, чи в ході створення власного стартапа. Плановий час проведення гри становить від 3 до 4 годин, залежно від кількості команд учасників.

Бізнес-ігри «NewStart-up» проводилися на підприємствах міста Сум: ТОВ «Горобина», концерні «Укрросметал», Сумській торгово-промисловій палаті, за завданням рекламно-інформаційного порталу SumyLive, в Сумському обласному художньому музеї ім. Н. Онацького, на АТ «Технологія» та в соціальній установі – Будищанський психоневрологічний інтернат (Глухівський район), і показали, що студенти здатні вирішувати поставлені завдання, обґрунтовувати та детально обраховувати креативні ідеї, наближаючи їх до реальних бізнес-проектів.

Участь у грі - це завжди напружена робота, азарт, креативні ідеї та яскраві враження! Але найголовніше - це можливості знайти одностудентів, забезпечити сталість народжених міжфакультетськими командами студентських ідей, сприяти втіленню їх у реальні розробки і розпочати роботу над бізнес-проектами.

Ділову гру треба розглядати і як захід позааудиторної роботи студентів, і як можливість знаходження за участі самих студентів нових тематик наукових робіт, курсових і дипломних проектів, магістерських робіт, в том числі міждисциплінарних, міжкафедральних та міжфакультетських. Треба підкреслити, що в рамках пропонованої бізнес-гри «NewStart-up» така тематика народжується на перетині інтересів підприємств, творчого пошуку самих студентів та розуміння змісту навчальних програм викладачами. Такий перетин інтересів різних суб'єктів сприяє позитивній мотивації студентів у вивченні тих чи інших університетських дисциплін, на наступному етапі закладає основу впровадженню виконаних розробок в роботу підприємств.

Автори роботи нагороджені Дипломами I і II ступенів щорічного конкурсу Сумського державного університету «Педагогічні інновації».

1. Студенческие стартапы: организационная поддержка в университете [Электронный ресурс]: науч.-метод. пос. / Н. О. Байстрюченко, Т. П. Говорун, И. А. Золотарева и др.; Под ред.: А.М. Телиженка, И.А. Золотаревой. - Электронное издание. - Сумы-Харьков: СумГУ; ХНЭУ им. С. Кузнеця, 2015. - 96 с.