

ВІРТУАЛЬНЕ ПІДПРИЄМСТВО: ПЕРСПЕКТИВИ ТА ПРОБЛЕМИ ВПРОВАДЖЕННЯ В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ВНЗ

Д.е.н. С. В. Філіппова, к.е.н. К.В. Ковтуненко

Одеський національний політехнічний університет

Україна, Одеса

dmitrij-kovtunenکو@yandex.ru

Останніми роками ринку освітніх послуг стали притаманні такий же високий рівень конкуренції, як й іншим ринкам. Отже, вищі навчальні заклади (ВНЗ) відтепер повинні діяти на засадах конкурентної боротьби, стійкого розвитку та забезпечення високої конкурентоспроможності якнайменш на регіональному рівні. Успішним в таких умовах стає лише тій ВНЗ, що займає активну інноваційну позицію. Це потребує новітнього наповнення методичного, кадрового, матеріально - технічного забезпечення освітньої діяльності з метою підвищення якості освітніх послуг за рахунок впровадження сучасних інформаційних технологій в навчання, перенесення центру ваги навчання на практичні навички. Впровадження технології віртуального підприємства у навчальний процес ВНЗ має стати їх перевагою у конкурентній боротьбі.

Віртуальне підприємство - це програмний продукт або комплекс програмних продуктів що імітують окремі ділянки діяльності визначеного підприємства на базі якого студенти вивчають окремі процеси елементів структури реального підприємства, тобто проходять тренінг.

Технологія віртуального підприємства дозволяє підвисити інтерес до навчання, а також набуті практичні навички студентами за рахунок використання сучасних популярних програмних продуктів.

Однак, впровадження технологій віртуального підприємства у навчальний процес вузу зустрічає певні труднощі.

Одна з самих значимих проблем - це пошук відповідних програмних продуктів які можуть стати основою віртуального підприємства. Важче знайти один програмний продукт який має відповідати інтересам декількох спеціальностей ВНЗ та відповідно може використовуватися у багатьох дис-

циплінах. Пошук такого програмного продукту займає багато часу. Як варіант можливо замовити розробку програми яка повністю буде відповідати усім вимогам, але на це потрібно ще більше часу та вартість такого програмного продукту буде дуже значна.

Іншою проблемою може стати відсутність достатньої кількості сучасних обладнаних автоматизованих лабораторій та кваліфікованих викладачів.

Усі ці основні проблеми можливо вирішити за допомогою значної фінансової підтримки, але є ще альтернативні варіанти вирішення існуючих проблем з меншими грошовими витратами.

Одним з рішень може бути залучення розробників програмних продуктів до співпраці з вузом на взаємовигідних умовах: популяризація та тестування програмного продукту вузом за рахунок використання програми в навчальних цілях та навчання викладачів ВНЗ, що мають викладати дисципліни за допомогою програмного продукту на безоплатній основі.

Іншим рішенням може стати розробка програмного продукту власними силами вузу при наявності такої можливості, наприклад спеціалістами факультету комп'ютерних систем.

Таким чином, лише активна позиція ВНЗ у пошуку необхідних програмних продуктів здатна забезпечити менш витратні способи впровадження технології віртуального підприємства.

ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. ДЕРЖАВНА ПРОГРАМА «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2006-2010 роки. Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=1153-2005-%D0%BF>
2. Жук М.В. Инновационное образование как ответ вызовам информационных революций и потенциал социальных транзитов / М.В.Жук // Информационные технологии в образовании. - 2010. - № 8. - С. 171-173.
3. Щелко В.О. Формування системи комплексної підготовки фахівців в освіті за допомогою інтерактивних технологій. / В.О.Щелко // Інформаційні технології в освіті. - 2010. - № 8. - С. 223-230.
4. Носова О.В. Конкурентоспроможність підготовки фахівців вищими навчальними за-

кладами відповідно до вимог ринку праці / О.В.Носова, О.С.Маковоз // Інформаційні технології в освіті. - 2011. - № 9. - С. 99-104.5.