

Информационные технологии позволяют решать профессиональные задачи:

- прикладного характера (постановка и анализ целей; сбор и анализ экономической информации; анализ средств и ресурсов; учет влияния факторов внешней среды, слабо формализуемых факторов и решение задач в условиях неопределенности; выбор из нескольких альтернатив; разработка долгосрочных программ развития предприятия, отрасли; понимание и объяснение сложных экономических процессов и явлений; экономическое моделирование);
- исследовательского характера (проведение научных исследований в области экономики; разработка и внедрение инноваций).

Применение методологии системного подхода и реализующих ее методов системного анализа необходимо для решения профессиональных задач, с которыми столкнутся будущие экономисты. Навыки системного анализа не являются врожденной способностью человека, а требуют специального и целенаправленного развития. Будущие экономисты в процессе обучения в вузе могут освоить умения решать профессиональные задачи с использованием информационных технологий с точки зрения системного подхода.

В образовательном стандарте высшего образования ОСВО 6-05-0311-01-2023 по специальности «Экономика», содержатся требования к универсальным и базовым профессиональным компетенциям, которые прямо или косвенно требуют от выпускников вуза навыков системного анализа:

- владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации;
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе применения информационно-коммуникационных технологий;
- применять методы математического моделирования при решении экономических задач [1].

Целесообразно начинать формировать базовые навыки системного анализа с первого курса обучения, чтобы к моменту изучения специальных дисциплин студенты умели мыслить системно и могли применять полученные знания на практике.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что развитие навыков системного анализа способствует фундаментальной подготовке будущих специалистов экономического профиля для успешной профессиональной деятельности в современных социально-экономических условиях.

#### **Список использованных источников**

1. Образовательный стандарт высшего образования ОСВО 6-05-0311-01-2023 по специальности «Экономика» [Электронный ресурс] / [https://umo.bseu.by/doc/ОКРБ\\_011\\_22\\_1/6-05-0311-01econ.pdf](https://umo.bseu.by/doc/ОКРБ_011_22_1/6-05-0311-01econ.pdf). – Дата доступа: 14.02.2025.

С. А. Тарасов,  
канд. техн. наук, доцент,  
БГЭУ (г. Минск)

#### **ВНЕДРЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ЭЛЕМЕНТОВ В РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Нынешнее поколение студентов выросло в эпоху бума информационных технологий, поэтому такие понятия как ноутбук, планшет, смартфон являются для него простым и понятным техническим устройством. Студенты используют их с легкостью, без раздумий не только для учебы, работы, поиска информации, но и для организации досуга. Одним из направлений подобного досуга являются развлекательные компьютерные игры. В работе

предпринята попытка использовать эту особенность нынешнего студенчества для модернизации учебного процесса.

Учебный процесс в вузах до сих пор состоит из следующих составляющих: лекции, практические занятия, лабораторные работы, индивидуальные самостоятельные занятия студента. Попробуем добавить в этот процесс развлекательные компьютерные игры. На первый взгляд это не принесет никакой пользы. Но рассмотрим этот вопрос более подробно. Для примера выберем компьютерную игру лабиринт. Суть игры заключается в том, что игрок пытается найти выход, передвигая свой персонаж по коридорам лабиринта.

Как же сделать эту игру обучающей и чему вообще она может научить?! Для этой цели мы введем в игру понятие – обучающий элемент. Это некоторый артефакт, который присутствует в игре и позволяет перейти к обучающему процессу. Для того, чтобы это сделать персонаж игры должен подойти и взять этот элемент, представляющий в игре определенное изображение. После этого действия основная игра приостанавливается, и мы переходим в обучающую фазу игры. Для выбранного нами примера игрок может заметить, что в конце коридора основной игры находится дверь, но она заперта. Чтобы ее открыть нужно взять обучающий элемент. В нем, например, программа задает какой-то вопрос и предоставляет несколько вариантов ответов. Из них может быть один или несколько верных. При правильном выборе дверь откроется, и игрок перейдет в другой коридор лабиринта, ранее не доступный. Очевидно, что вступление или нет игрока в фазу обучения должно быть личным выбором играющего, но он еще до игры знает, что правильное решение обучающего элемента дает ему преимущество в основной развлекательной игре. В развлекательной игре в зависимости от ее возможностей и динамики может использоваться несколько типов обучающих элементов.

К возможным вариантам можно отнести следующие:

1. Игрок получает задание, решения которого он не знает. Однако в качестве помощи ему предлагается на выбор несколько планов решения и действия, которые нужно совершить для каждого плана. Игрок выбирает один из планов, решает задание и предоставляет программе ответ. Если ответ верный, обучающий элемент дает преимущество в основной игре.

2. Игрок получает некоторое задание. Программа предоставляет шаблон ответа, но он неполный. В указанных местах шаблон нужно дополнить и отправить программе. Если сделано правильно, игрок получает преимущество в развлекательной игре.

3. Для полученного задания программой предоставлено решение, но оно неверное. Нужно его исправить и отправить программе. Если сделано правильно, то игрок получает преимущество в развлекательной игре.

Это лишь несколько вариантов типа обучающих элементов. Придумывание других типов и их внедрение в развлекательную игру есть творческий процесс, зависящий и от основной развлекательной игры, и от предмета, который изучается посредством обучающих элементов.

Таким образом, мы получаем возможность модернизировать процесс обучения и приблизить его к нынешнему поколению студенчества. Причем возможность выбора любой развлекательной игры и любой дисциплины для обучения в этой игре дает практически неограниченное количество вариантов. Очевидно, что не все преподаватели способны самостоятельно запрограммировать и развлекательную игру, и обучающие элементы. Для такого случая можно создать в учебном заведении несколько развлекательных игр уже с внедренными в них пустыми обучающими элементами. Тогда любой преподаватель, получив код такой игры, сможет самостоятельно для своего курса заполнить обучающие элементы, согласно их типов. В итоге мы получим, например игру шахматы с обучающими элементами по математическому программированию. Особенностью этой игры будет являться то, что игрок, лучше знающий математическое программирование сможет обыграть игрока лучше него играющего в шахматы. А это ли не стимул для получения положительных эмоций в студенческой среде!