

Iryna Netreba
*PhD in Economics, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Management
of Innovation and Investment Activities
Taras Shevchenko National University of Kyiv*

Нетреба І.О.
*кандидат економічних наук, доцент,
доцент кафедри менеджменту
інноваційної та інвестиційної діяльності
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-639-3-40>

PROJECT-ORIENTED TECHNOLOGIES AS A TOOL FOR FORMING RESEARCH COMPETENCIES OF FUTURE MANAGERS

ПРОЄКТНО-ОРІЄНТОВАНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ДОСЛІДНИЦЬКИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ

В умовах активного розвитку та впровадження цифрових технологій, підготовка менеджерів потребує застосування новітніх підходів, методик, практик, що будуть адаптовані до освітніх потреб. Викладання дисциплін, у межах яких розглядаються особливості антикризового управління підприємствами, інструментарій HR-менеджменту, управління проектами передбачає поєднання теоретичних засад, методичних положень і бізнес-кейсів реальних організацій, що функціонують у ринковому середовищі. Цей комплексний підхід спрямований на отримання ґрунтовних теоретичних знань з предметної області, а також набуття студентами необхідних практичних і дослідницьких навичок, що відповідає очікуваним результатам навчання та забезпечує розвиток відповідних загальних і фахових компетентностей у сфері менеджменту.

Втіленню у практичну діяльність вищезокреслених положень сприяє можливість застосовувати в освітньому процесі цифрові технології, платформи, що вдало поєднуються з он-лайн інструментами навчання. Так, технічні можливості Zoom, Skype, Google Meet, Microsoft Teams уможливили навчання у режимі відео-конференцій в умовах пандемії коронавірусу і нині технології дистанційного навчання продовжують активно розвиватися.

Під час навчання важливого значення набуває можливість отримання з офіційних інтернет-джерел інформації, що характеризує тренди розвитку різних галузей економіки, результати діяльності компаній, що є лідерами на міжнародному та національному ринках та ін. Аналітичні звіти щодо

функціонування ринків, результати маркетингових досліджень, фінансова звітність компаній, представлена на корпоративних веб-сайтах, реальні кейси підприємств, що успішно подолали кризові явища у своїй діяльності та нині продовжують утримувати лідерські позиції на ринку та працювати на досягнення цілей сталого розвитку у межах визначених стратегічних напрямів функціонування – це дані, на основі яких можливий аналіз та розробка рекомендацій для поліпшення процедур управління на підприємствах конкретної галузі. Для досягнення результатів навчання необхідно поєднувати теоретичні положення та практичні аспекти менеджменту організацій. Навчальні матеріали мають вміщувати такі складові, що спрямовані на опрацювання та поглиблений аналіз управлінських ситуацій для подальшої розробки пропозицій та вирішення проблем, які виникають на підприємствах. Серед сучасних методик навчання доцільно виокремити проектно-орієнтовані підходи, зокрема, гейміфікацію, Agile, Scrum. Застосування вищевказаних методів в умовах дистанційного та змішаного навчання дає змогу здійснювати аналіз значних обсягів первинних даних, вибудовувати сценарії розвитку подій, обирати оптимальний варіант управлінського рішення з числа можливих альтернатив, а отже, вивчати практичні аспекти управління підприємствами, організаціями, структурними підрозділами, групами бізнес-процесів в умовах високого рівня невизначеності [1; 4].

Доцільно більш детально зупинитися на вищевказаних методах. Відтак, гейміфікація сприяє розвитку навичок командної роботи, розробки і прийняття рішень в умовах ризику, вдосконалення стратегічних планів і програм на підприємстві. Застосування гейміфікації у процесі навчання підвищує інтерактивність семінарських занять та формує практичні компетентності у здобувачів освіти. Як зазначено у працях [3; 6], однією з передумов впровадження даної методики є розробка шаблону гейміфікованого модуля, що вміщує визначені цілі кейсу, етапи виконання завдання, чітку систему оцінювання. За результатами навчання проводиться опитування студентів (у формі тестування або анкетування) з наступним аналізом викладачем отриманих відгуків та визначенням технічних або методологічних аспектів, що потребують уточнення або удосконалення. Адаптація шаблону до потреб вивчення конкретної дисципліни дає змогу досягти вищої результативності опанування навчальних матеріалів, зокрема, тем, у межах яких розглядаються функції, методи менеджменту та практичні засади їх реалізації.

Agile-підхід у навчанні можна визначити як цілісну концепцію, що втілює реалізацію принципів адаптації до зовнішніх змін, ітеративність, співпрацю, орієнтацію на досягнення запланованих показників результативності. Зазначимо, що базові положення Agile були запозичені з галузі ІТ, оскільки цей підхід демонструє високу результативність у сфері проектно-орієнтованого менеджменту, що втілює практики для

швидкої ітерації практичних завдань, навчальних та наукових проєктів. Узагальнення результатів досліджень, викладених у роботах науковців [2; 4; 5], дало змогу зробити висновок, що особливістю Scrum, як методики у рамках Agile-підходу, є поділ завдання на спринти, що можуть охоплювати теми за навчальний семестр або кілька модулів. Це створює умови для розвитку навичок тайм-менеджменту при реалізації частини великого проєкту, у якому задіяні всі учасники команди, здійснення поточного контролю та аналізу показників результативності проєкту. Для майбутніх менеджерів важливим є виконання як ролі замовника проєкту, так і лідера-наставника, а також виконавця, що забезпечує розвиток навичок керівництва, а також можливість самостійно оцінювати стиль і методи менеджменту, що були використані учасниками команди під час зміни ролей при поступовій реалізації спринтів. Оцінювання викладачем результатів виконання такого проєкту включає низку метрик: ступінь командної взаємодії, рівень навчальної мотивації студентів, самооцінка навичок. Це дає змогу комплексно і об'єктивно оцінити роботу команди та визначити особистий внесок кожного учасника у спільний результат.

Інтеграція цифрових рішень та інноваційних технологій управлінської діяльності визначає ключові тенденції у розвитку науки менеджменту. Структуризація наукових досліджень, проведення яких здійснюється за принципами управління проєктами, забезпечує системність та результативність наукового дослідження, що особливо важливо в умовах зростання складності вивчення управлінських проблем, що виникають в економічному середовищі. Поєднання організаційних моделей, інструментів та процедур, згідно проєктно-орієнтованого підходу, дає змогу досягти узгодженості планів, проводити своєчасний моніторинг та контроль завершення дослідницької роботи, враховуючи можливі ризики та встановивши очікувані результати. Відтак, Agile Research відноситься до адаптивних та гнучких підходів до організації наукових досліджень, в основі якого командна робота, ітеративність, швидкий зворотний зв'язок та постійне удосконалення процесу наукового дослідження. Agile Research має циклічну структуру, що включає такі елементи: постановка проблеми, уточнення наукових гіпотез, збір та аналіз даних, адаптація методів дослідження до проблематики управління. У рамках спринтів досягаються конкретні результати наукового дослідження на основі ефективної командної взаємодії та прозорості процесу дослідження.

Отже, поєднання інтерактивних платформ з інноваційними підходами до навчання створює передумови для якісного оновлення змісту та методичного забезпечення професійної підготовки фахівців з менеджменту, що орієнтоване на організацію командної роботи, впровадження ефективних аналітичних інструментів для розвитку критичного мислення при вивченні кращих управлінських практик, що забезпечить високі конкурентні можливості випускників ЗВО у контексті

цифровізації економіки. Застосування проєктних технологій у наукових дослідженнях сприяє адаптації методів дослідження до умов динамічного середовища і надає низку переваг, серед яких: чіткість постановки цілей і завдань наукового дослідження, визначення етапів проведення дослідження, управління ресурсами, забезпечення контролю отриманих результатів.

Література:

1. Гуменникова Т., Лютфалієва Л. Практичні аспекти розвитку самоменеджменту майбутніх менеджерів у цифровому середовищі. *Економіка та суспільство*. 2025. №78. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2025-78-62>
2. Демидович О. Карапетян А. Agile-педагогіка: управління новими світоглядними викликами в освіті через динамічну адаптивність. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Т.1. №72. С. 354-362. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-51>
3. Лугова Т. Геймдизайн орієнтований підхід до розробки навчальних дисциплін закладів вищої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Т.81. №1. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v81i1.3265>
4. Немченко Т., В'юник О. Новітні підходи до управління командами в проєктному ІТ-менеджменті. *Економіка та суспільство*. 2024. №64. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2024-64-61>
5. Aragonés-Jericó C., Canales-Ronda, P. Agile learning in marketing: Scrum in higher education. *Journal of Management and Business Education*. 2022. №5. p. 345–360. DOI: <https://doi.org/10.35564/jmbe.2022.0020>
6. Piecuch T., Warminska A., Ziolkowski B. Gamification in management education. *Humanities and Social Sciences*. 2023. №4. DOI: <https://doi.org/10.7862/rz.2023.hss.79>