

Рут Алас, Петер Кросс, Анто Лііват, Джааніка Саар

Аналіз факторів успіху для команд-учасників бізнес-гри Дунама

В основі дослідження лежать дані про бізнес-гру Дунама, проведену у двох естонських вищих навчальних закладах (Естонська бізнес-школа та Естонський університет прикладних наук з підприємництва) за період з 2012 по 2016 рр. Автори статті роблять спробу дослідити такі питання як зв'язок між результатами, отриманими командами-учасниками бізнес-гри Дунама та характеристиками команд. У статті також показано, яким чином об'єм використаної інформації, отриманої під час ринкових досліджень, впливає на результати, отримані різними командами в процесі бізнес-гри. Дослідження практичного характеру в першу чергу допоможе у розробці методів викладання та стане основою для формування складу команд-учасників бізнес-гри Дунама з метою підтримки курсу та досягнення більш ефективних результатів навчання. Результати дослідження можуть бути цікавими для осіб, що використовують та досліджують бізнес-ігри в якості інструменту для викладання. Використані у дослідженні показники дозволяють порівняти це дослідження з дослідженням, проведеним А.-Е. Лервіксом та М. Пальчіком на базі Школи економіки та бізнес-адміністрування Ханкен у 1982 році.

Ключові слова: гра-симулятор, бізнес-гра Дунама, командна робота, методи навчання бізнесу

Класифікація JEL: A220, A230



Стаття знаходиться у відкритому доступі і може розповсюджуватися на умовах ліцензії Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license, що дозволяє повторне використання, розповсюдження та відтворення, забороняє використання матеріалів у комерційних цілях та вимагає наявності відповідного посилання на оригінальну версію статті.

Рут Алас, Петер Кросс, Анто Лииват, Джааника Саар

Анализ факторов успеха для команд-участников бизнес-игры Дунама

В основе исследования лежат данные о бизнес-игре Дунама, проведенной в двух эстонских высших учебных заведениях (Эстонская бизнес-школа и Эстонский университет прикладных наук по предпринимательству) за период с 2012 по 2016 гг. Авторы статьи делают попытку исследовать такие вопросы как связь между результатами, полученными командами-участниками бизнес-игры Дунама и характеристиками команд. В статье также показано, каким образом объем использованной информации, полученной во время рыночных исследований, влияет на результаты, полученные различными командами в процессе бизнес-игры. Исследование практического характера в первую очередь поможет в разработке методов преподавания и станет основой для формирования состава команд-участников бизнес-игры Дунама с целью поддержки курса и достижения более эффективных результатов обучения. Результаты исследования могут быть интересными для лиц, использующих бизнес-игры в качестве инструмента для преподавания. Используемые в исследовании показатели позволяют сравнить данное исследование с исследованием, проведенным А.-Е. Лервиксом и М. Пальчиком на базе Школы экономики и бизнес-администрирования Ханкен в 1982 году.

Ключевые слова: игра-симулятор, бизнес-игра Дунама, командная работа, методы обучения бизнесу

Классификация JEL: A220, A230



Статья находится в открытом доступе и может распространяться на условиях лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license, что позволяет повторное использование, распространение и воспроизведение, запрещает использование материалов в коммерческих целях и требует наличия соответствующей ссылки на оригинальную версию статьи.