DOI: 10.17117/na.2016.07.01.283

<http://ucom.ru/doc/na.2016.07.01.283.pdf>

Поступила (Received): 23.07.2016

Нестерова Н.С., Коровин О.О., Кузьменко М.О. Информационная система «Деловая игра для учебной дисциплины»

Nesterova N.S., Korovin O.O., Kuzmenko M.O.
Information system "Business game for a subject matter»

Информационная система предназначена для интерактивного обучения студентов различным дисциплинам. Система содержит базу дисциплин, вопросов и ответов к ним. Процесс обучения происходит в форме игры с использованием удобного и дружественного интерфейса. В игре участвуют команды либо отдельные студенты. Результат игры выражается в сумме полученных баллов, начисленных за ответы на вопросы. Каждый ответ имеет соответствующий рейтинг. Преподаватель имеет возможность пополнять базу данных и удалять ненужную информацию

Ключевые слова: деловая игра, баллы, вопросы, ответы

Нестерова Нонна Семеновна

Кандидат технических наук, доцент
Академия маркетинга и социально-информационных технологий
г. Краснодар, ул. Зиповская, 5

Коровин Олег Олегович

Студент
Академия маркетинга и социально-информационных технологий
г. Краснодар, ул. Зиповская, 5

Кузьменко Михаил Олегович

Студент
Академия маркетинга и социально-информационных технологий
г. Краснодар, ул. Зиповская, 5

The information system is intended for interactive training of students in different disciplines. The system contains basis of disciplines, questions and responses to them. Training activity happens in the form of the game to use of the convenient and friendly interface. Commands or certain students participate in the game. The result of the game expresses in the amount of the got points calculated for responses to questions. Each response has the appropriate rating. The teacher has an opportunity to replenish the database and to delete unnecessary information

Key words: business game, points, questions, answers

Nesterova Nonna Semenovna

Candidate of Technical Sciences, Associate Professor
Academy of marketing and social-information technologies
Krasnodar, Zipovskaya st., 5

Korovin Oleg Olegovich

Student
Academy of marketing and social-information technologies
Krasnodar, Zipovskaya st., 5

Kuzmenko Mikhail Olegovich

Student
Academy of marketing and social-information technologies
Krasnodar, Zipovskaya st., 5

Информационная система предназначена для интерактивного обучения студентов в форме деловой игры как по гуманитарным, так и техническим дис-

циплинам. Ее цель заключается в повышении качества усвоения учебного материала, мотивировании студентов на глубокое изучение дисциплины, проверке их знаний по основным разделам курса.

Информационная система содержит:

- Базу данных изучаемых дисциплин.
- Базу данных обсуждаемых вопросов по этим дисциплинам.
- Базу данных возможных ответов на каждый вопрос.
- Таймер для задания времени ответа на вопрос.
- Счетчик для подсчета очков, полученных игроками.

Предполагается, что в игре принимают участие команды либо отдельные игроки.

В реляционной базе данных системы созданы три таблицы: Вопросы, Дисциплины, Ответы.

Таблица Дисциплины имеет поля код и название дисциплины.

Поля таблицы Вопросы: номер вопроса, номер ответа, количество, ответ. В поле номер вопроса содержится его уникальный номер, в поле номер ответа приведен один из 6 вариантов ответа на него. С помощью первичного ключа осуществляется связь между таблицами Дисциплины и Вопросы.

В таблице Ответы имеются поля: ответ на вопрос и его номер, а также индивидуальный номер вопроса.

Деловая игра состоит из четырех этапов. Этап содержит вопрос и шесть ответов.

Главное окно программы представлено на рисунке 1.

Рис. 1. Главное окно программы

Ответы на вопросы скрыты и открываются из списка только при нажатии кнопки с номером (рис. 2).

Рис. 2. Окно правильных ответов на вопрос

Вопросы предполагают возможность нескольких ответов (шесть) на каждый из них. Причем все они ранжированы так, что наиболее важным присвоены большие баллы.

Баллы подсчитываются автоматически, запоминаются и записываются на счет ответившей команды (игрока). Вопросы возникают на экране по щелчку.

Базу вопросов и ответов, рейтинг ответов готовит преподаватель, ведущий дисциплину. База подлежит актуализации и может быть изменена при необходимости.

Структура базы данных представлена на рисунке 3.

Работа с таблицами

База вопросов_100_База данных (Access 2007) - Microsoft Access

Виды менеджмента организации

Номер вопроса	Название вопроса	Номер ответа	Шелкопите
1	Управление производством 25	1	1
2	Управление финансовой деятельностью 19	2	2
3	Управление снабжением и сбытом 12	3	3
4	Управление персоналом 10	4	4
5	Управление инновациями 4	5	5
6	Управление экзотикой 1	6	6
		(No)	

Принципы эффективного управления Акри

Номер вопроса	Название вопроса	Номер ответа	Шелкопите
2	Классическая школа управления (Ф.У. Тейлор)	2	2
3	Школа человеческих отношений (Э. Мэйо)	3	3
4	Классическая школа управления (А. Файол)	4	4
5	Школа поведенческих наук (Д. МакГрегор)	5	5
6	Системный подход/ «Дерево проблем»	6	6
	Процессный подход/ Ситуационный подход	(No)	

2 теория менеджмента

Записки: 1 из 6

RU 9:43 18.03.2016

Рис. 3. Структура базы данных

Игру осуществляют в несколько этапов.

Этап первый. Одинарная игра. Каждый балл соответствует одному очку.

Этап второй. Двойная игра. Баллы удваиваются.

Этап третий. Тройная игра. Баллы утраиваются.

Этап четвертый. Игра наоборот. Здесь менее важному ответу присвоен наибольший балл.

Количество баллов, присваиваемых ответам на вопросы, устанавливает преподаватель в зависимости от значимости ответа. На обдумывание ответа отводится тридцать секунд.

В программе использованы база данных MS SQL SERVER EXPRESS и среда разработки программного обеспечения MS VISUAL STUDIO. Для связи базы данных со средой разработки MS VISUAL STUDIO применена технология OLEDB. Программа для подсчета баллов написана на языке высокого уровня C#. Также использован NET. Framework 4.0.

Тип ЭВМ: IBM PC-совместимые ПК.

ОС: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10.

Объем приложения 328 КБ.

Тестирование информационной системы выполнено в Академии маркетинга и социально-информационных технологий ИМСИТ г. Краснодар по дисциплине «Менеджмент».

Например, иллюстрацией одного из туров служит вопрос «Назовите научные концепции менеджмента». Возможные ответы:

Научная школа управления – 28 баллов. Школа человеческих отношений – 24 балла. Классическая школа управления -18 баллов. Школа поведенческих наук – 12 баллов. Системный подход – 8 баллов. Процессный подход -5 баллов.

В начале игры после появления вопроса на мониторе возможность ответить на него получает команда, капитан которой первым поднял руку. Если предложен такой вариант ответа, которого нет в базе, то баллы не начисляют.

После трех неверных ответов право хода передается команде противника. В следующем туре первой вступает в игру команда, набравшая в предыдущем туре больше очков.