

IT КЕЙС-ЧЕМПІОНАТ «BUSINESS INNOVATION CHALLENGE» В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

Заволодько Г. Е.¹, Китайник В. С.²

**¹ Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків,
²Kitrum, м. Київ**

Пандемія COVID-19 та подальша військова агресія проти України висунули нові виклики до організації освітнього процесу, особливо в умовах обмеженого офлайн-доступу. Однією з ефективних форм залучення студентів до активного навчання стали кейс-чемпіонати, які дозволяють не лише отримати прикладні знання, але й розвивати навички командної роботи, критичного мислення та презентації результатів. Перший міжнародний мультидисциплінарний кейс-чемпіонат «Business Innovation Challenge» (BIC 1.0), проведений у дистанційному форматі, був організований у Харкові і відбувся 12.02.2023 – 01.03.2023. Він продемонстрував високу ефективність використання адаптивних підходів в організації подібних заходів.

Організація чемпіонату ґрунтувалася на принципах проєктного навчання, гейміфікації та психологічної підтримки учасників. На підготовчому етапі було сформовано організаційну команду, розроблено правила, критерії оцінювання, кейс-завдання, а також створено інформаційно-комунікаційну інфраструктуру на базі багатofункціональної платформи обміну повідомленнями. Формування мультидисциплінарних команд із різних університетів дозволило змоделювати умови реального робочого середовища та сприяло розвитку soft- та hard-skills студентів.

На основному етапі проведено установчу онлайн-зустріч, де учасникам детально пояснили порядок роботи над кейсом. Команди організовували робочий процес самостійно протягом двотижневого циклу із постійною менторською підтримкою. Паралельно було організовано серію освітніх воркшопів, спрямованих на розвиток навичок проєктного менеджменту, бізнес-аналізу та ефективної комунікації. Використання елементів гейміфікації, таких як командні рейтинги, рефлексійні вправи та мотиваційні повідомлення, дозволило зберегти високий рівень залученості та знизити стресові навантаження серед учасників.

Фінальний етап передбачав підготовку командних відеозвернень із викладенням рішень, які оцінювалися незалежним журі за критеріями креативності, обґрунтованості, практичності та якості оформлення. Після відбору фіналістів відбулася заключна онлайн-презентація рішень. У чемпіонаті взяли участь 64 студенти з 7 університетів України, сформовано 25 команд, з яких 16 представили фінальні рішення. Студенти НТУ «ХПІ» посіли всі призові місця. Учасники здобули цінний досвід вирішення бізнес-завдань, розвитку командної роботи та презентаційної майстерності.

Застосована методика довела свою ефективність у кризових умовах завдяки інтеграції елементів гейміфікації, менторської підтримки та адаптивної комунікації. Отриманий досвід може бути використаний для організації подібних змагальних освітніх заходів у різних сферах.