

ФОРУМ «ТОРГІВЛЯ 5.0»

«ІНОВАЦІЙНІ ОСВІТНІ РІШЕННЯ ДЛЯ СФЕРИ ТОРГІВЛІ: ВІРТУАЛЬНИЙ РИТЕЙЛ ДЛЯ РЕАЛЬНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ»

Як партнерство бізнесу й університету
змінює практичну підготовку фахівців
для торгівлі

ОКСАНА ТРУБЕЙ – к.е.н., доцент, директор ННЦ бізнес-симуляції ДТЕУ

ЩО ГОВОРИТЬ БІЗНЕС?

Результати опитування роботодавців щодо підготовки майбутніх фахівців сфери торгівлі



24 роботодавці
взяли участь в опитуванні



1 БІЗНЕС ОЧІКУЄ



Комунікаційних навичок **92%**



Критичного мислення **88%**



Командної роботи **83%**



Цифрових компетентностей **79%**



Здатності швидко навчатися **75%**



Адаптивності **71%**



Топ-6 компетентностей,
які найбільше очікує бізнес



2 ГОЛОВНИЙ ВИКЛИК

Випускникам бракує
практичного досвіду
та розуміння
реальних бізнес-процесів.



ПРАКТИЧНІ
НАВИЧКИ
87%



SOFT
SKILLS
75%



ІНІЦІАТИВНІСТЬ
71%



ПРИЙНЯТТЯ
РІШЕНЬ
67%



Основна причина: недостатній практичний
досвід та відсутність роботи в реальних умовах



3 БІЗНЕС ПІДТРИМУЄ



Бізнес-симуляції **96%**



Реальні бізнес-кейси **92%**



Бізнес-менторство **88%**



Партнерство університету
та бізнесу **83%**



Навчання через практику **79%**



Бізнес готовий активно співпрацювати
з університетом та залучати студентів



КЛЮЧОВИЙ ВИСНОВОК

Сучасний роботодавець очікує від випускника не лише професійних знань,
а готовності працювати **в реальному бізнес-середовищі, приймати рішення**
та **ефективно взаємодіяти в команді.**



ВІДПОВІДЬ ДТЕУ НА ЗАПИТ РИНКУ

Навчально-науковий центр бізнес-симуляції: 25 років практичної освіти



Центр трансформує теоретичні знання у практичні навички через відтворення бізнес-процесів реального ритейлера в ігровому (симуляційному) форматі.

Формати навчання постійно оновлюються відповідно до запитів ринку праці та очікувань студентів.

ЯК ПРАЦЮЄ БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЯ

Бізнес-симуляція переносить реальне бізнес-середовище в аудиторію!

Це практико-орієнтоване навчання, у якому студенти керують змодельованим бізнесом у реалістичному, інтерактивному й безпечному середовищі.

Вхід у роль **01**

Студент отримує бізнес-функцію і реальну зону відповідальності.

Тест рішення **02**

Стратегія перевіряється в безпечному середовищі з видимими наслідками.

Командний результат **03**

Рішення узгоджується, захищається й отримує професійний фідбек.

Компетентність перевіряється дією — не лише правильною відповіддю.

Масштаб діяльності Навчально-наукового центру бізнес-симуляції ДТЕУ

≈ 1 500

студентів щороку

35 Освітніх програм

70 викладачів

17 кафедр

7 Retail Hubs

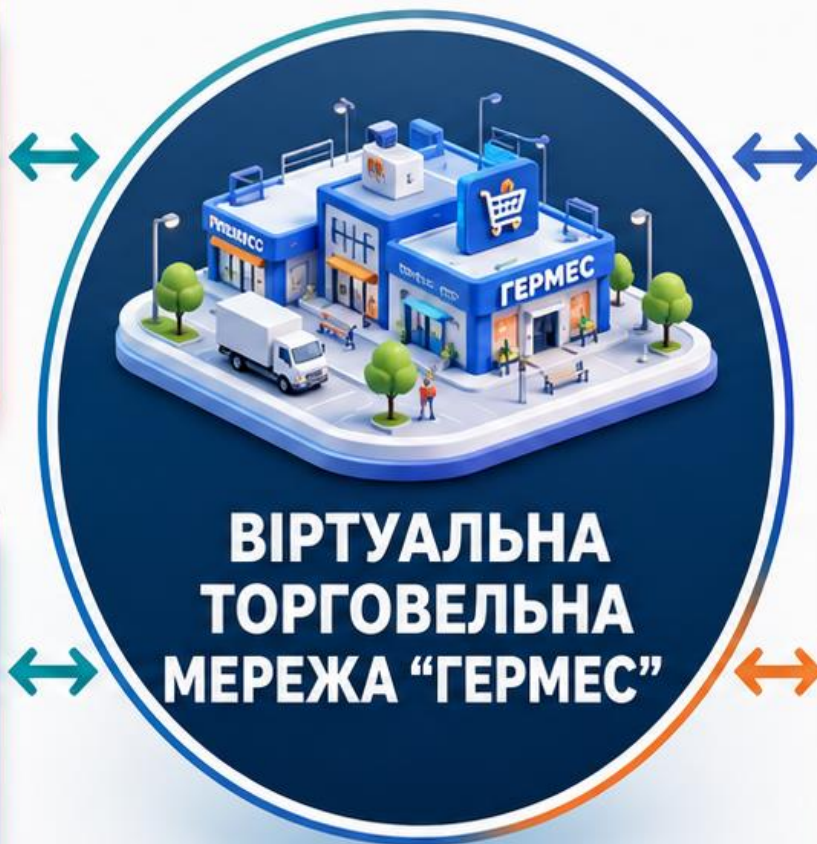
7 бізнес-менторів

Один простір об'єднує студентів, викладачів і бізнес навколо реальних рішень.

БІЗНЕС-ЕКОСИСТЕМА НАВЧАЛЬНО-НАУКОВОГО ЦЕНТРУ БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЇ

ВИРОБНИЦТВО / PRIVATE LABEL

Промисловий
менеджмент
+ агробізнес



ВІРТУАЛЬНА АПТЕКА

Суміжний
торговельний
формат



ІТ-КОМПАНІЯ

Цифрова
підтримка



DATA HUB

Пілотування у
2026/2027
навчальному році



Взаємопов'язана система рішень: від виробництва й торгівлі
до цифрової інфраструктури та даних

Сім Retail Hubs працюють як єдина торговельна мережа

Кожна команда керує власним магазином, а центральний офіс «Гермес» синхронізує спільні бізнес-процеси.



RETAIL HUB

СВЯТОШИН

власний
формат
і геолокація



RETAIL HUB

ГОЛОСІЄВО

власний
формат
і геолокація



RETAIL HUB

ДЕСНА

власний
формат
і геолокація



RETAIL HUB

ДАРНИЦЯ

власний
формат
і геолокація

ЦЕНТРАЛЬНИЙ ОФІС

ТОВ «ГЕРМЕС»

Бухгалтерія • Кадрова політика • Власний імпорт • Логістика • Аналітика



RETAIL HUB

ОБОЛОНЬ

власний
формат
і геолокація



RETAIL HUB

ПЕЧЕРСЬК

власний
формат
і геолокація



RETAIL HUB

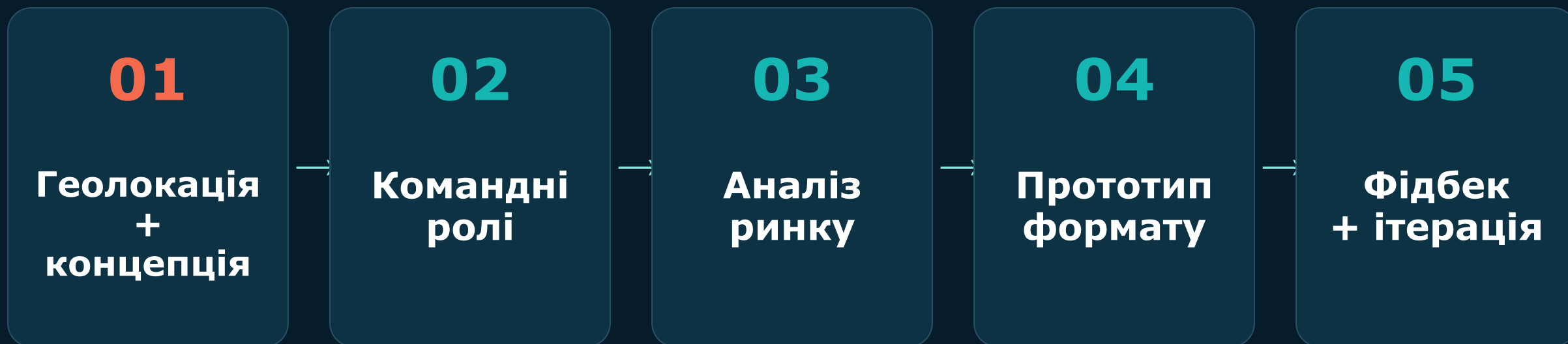
ПОДІЛ

власний
формат
і геолокація

БІЗНЕС-МЕНТОРИ

NOVUS • ЕПІЦЕНТР • VARUS • АНТОШКА • ТЕРИТОРІЯ МІНІМАЛЬНИХ ЦІН

Проектний підхід перетворює навчальне завдання на командний бізнес-проект



Результат — цілісний формат: комерція, HR, маркетинг і digital.

ФІНАЛ БІЗНЕС-СИМУЛЯЦІЇ

Фінал бізнес-симуляції завершується захистом проєктів і професійним фідбеком



Юлія Дзюба

Ритейл-дизайн



**Артем
Шлапак**

**Торговельні
центри**



Олена Цисар

**Customer
Experience**



**Ігор
Смірнітський**

Retail media



**Наталія
Петрик**

Бренд і медіа



**Віталій
Сватко**

Digital / ПЗ

Журі оцінює не лише ідею, а цілісність бізнес-логіки та якість командного рішення.

Студентські команди створюють власні формати магазинів



«Фортеця запасів» • Retail Hub «Печерськ»



«Робоїж» • Retail Hub «Десна»



«ReFlex» • Retail Hub «Голосіїво»



«Ukraine WOW» • Retail Hub «Дарниця»

Клієнтський досвід, асортимент і digital — в одному проєкті.

Переможці зібрали клієнтський досвід, комерційну, HR і цифрову логіку <https://shop.webshining.space/>



Концепція магазину



Айдентика й навігація

Маскот бренду

Бренд роботодавця

Сила проєкту — узгоджені рішення всіх департаментів.

ЩО ГОВОРЯТЬ СТУДЕНТИ?

Результати опитування щодо досвіду практико-орієнтованого навчання



50 студентів
взяли участь в опитуванні



1 СТУДЕНТИ РОЗВИВАЮТЬ >

- ◆ Критичне мислення і прийняття рішень **82%**
- Розв'язання проблем **78%**
- ◆ Комунікація і командна взаємодія **76%**
- Цифрові навички **71%**



Компетентності, які студенти відчують у практичній роботі



2 МОТИВАЦІЯ ЗРОСТАЄ >

65% студентів відзначили зростання навчальної мотивації

Симуляційна гра залучає до активної роботи: потрібно думати, домовлятися й відповідати за результат.

59%

хочуть більше ділових ігор

65%

відзначили зростання мотивації



Бізнес-симуляція — більше, ніж звичайна гейміфікація навчання



3 СТУДЕНТИ ПІДТРИМУЮТЬ >

82%

підтримують ширше використання бізнес-симуляцій у навчанні

Студенти хочуть більше практики, реалістичних завдань і командних рішень



Запит студентів підтверджує потребу в розширенні симуляційної практики



КЛЮЧОВИЙ ВИСНОВОК

Симуляційна гра дає відчутний результат: розвиває компетентності, посилює мотивацію та формує запит на більше практики в навчанні.

Запрошуємо бізнес проектувати практичну освіту разом!

Долучайтесь до підготовки фахівців, які вчать розуміти бізнес-процеси й готові діяти!

РЕАЛЬНИЙ КЕЙС

БІЗНЕС-МЕНТОР

ЕКСПЕРТНЕ ЖУРІ

КОНТАКТИ

• nncbs@knute.edu.ua
• o.trubey@knute.edu.ua • 067 -4428348

