

**Дигиталната революция и приложението ѝ  
в образованието по предприемачество и мениджмънт**  
Кирил Радев

**The digital revolution and its application  
in entrepreneurship and management education**  
Kiril Radev

**Abstract:**

The digital revolution and widespread digitalization have imposed complex transformations in traditional approaches to entrepreneurship and management education. The arguments are complex, but the main ones should be mentioned: transformations in the perceptions of generations, the goals of sustainable development and addressing global environmental problems, the extremely rapid development and implementation of innovations from the ICT sector in the planning, implementation and evaluation of business processes.

Given the above, the report presents arguments and examples for changes in the tools and approaches of the educational process in entrepreneurship and management with an emphasis on simulation methods, gamification tools, project-based learning, as well as the correct and appropriate use of artificial intelligence.

**Keywords:** entrepreneurship, management, simulation methods, gamification, project-based learning, casual methods, artificial intelligence

**For contacts:** Assoc. Prof. Dr. Eng. Kiril Radev, New Bulgarian University, [genrad@abv.bg](mailto:genrad@abv.bg)

**ВЪВЕДЕНИЕ**

Динамиката на технологичното развитие в началото на XXI век поставя редица предизвикателства и изисквания пред оцеляването и развитието на всяка една област от обществения живот. В контекст, бизнес организациите следва да извършат спешни трансформации, с цел постигане на адекватност с промените във външната среда и осигуряване на възможности за устойчиво стратегическо развитие. Постигането на тези условия предполага наличието на релевантни знания и умения от специалистите в организациите. Проучванията показват, че предвид динамиката на дигиталния преход, разработването на стратегии и планове за адекватни промени е трудно изпълнима задача, предвид отсъствието на подготвени за целта специалисти. Като най-правилно решение на този проблем компаниите видяха в бързото и адекватно обучение на екипи и специалисти във водещи образователни институции.

**ИЗЛОЖЕНИЕ**

Към настоящия момент в голяма част от висшите училища програмите по предприемачество и управление на бизнеса са адаптирани към нуждите на бизнеса, в контекст с адаптацията му към работа в дигитална среда. Стремещт да отговарят оптимално на актуалните потребности на бизнеса. Един от широко използваните подходи за целта е перманентното увеличаване на хорариума на тренинговите курсове, за сметка на лекционните, както и използването на иновативни методи за преподаване, с цел постигане на колаборация и оптималност между теоретичните знания и практическата им приложимост.

Изследването показва, че предвид обхвата на дигиталната трансформация, обучението по предприемачество и управление на бизнеса следва да се основава на моделите: „Учене през целия живот“ и „Учене чрез правене/действие“. Като подходящи инструменти за реализацията им се препоръчва приложението на: симулационни и казуални методи, геймификация, проектно-базирано обучение, изкуствен интелект. [1]

Симулационните методи е препоръчително да са в контекст с предмета на дейност на организацията и да включват всички или някои от посочените инструменти. Това ще осигури на обучаваните възможност да придобият практически умения, основани на научни знания и подходи, оптимално съобразени с изискванията на дигиталния преход и специфичните характеристики на съответните икономически сектори.

Практически пример за приложението на симулационните методи в образованието е практическото обучение в бакалавърската програма „Управление на бизнеса и предприемачество“ в Нов български университет (НБУ). През 2010 г. тя е променена в контекст с метода „Учене чрез правене/действие“. В организационно отношение за целта е създадено учебно-практическо и изследователско звено (УПИЗ „Учебно – тренировъчна фирма“). Разработена е програмна схема, която осигурява практическото обучение на всеки един от студентите седми и осми семестър в програмата. Към момента обучението се извършва в четири семестъра (трета и четвърта година от обучението), като обхваща всеки един от студентите в програмата. За постигане на оптималност относно симулирането на бизнес процесите са сключени договори с Министерството на образованието и науката (МОН) на Република България, което чрез звеното си Център на учебно-тренировъчните фирми (ЦУТФ) осигурява и предоставя симулация на национални (Агенция по вписванията, Национална агенция за приходите, Бизнес комуникационен указател, Патентно ведомство, Стокова борса и др.) и международни институции (Международна банка), релевантни с ежедневната дейност на бизнес организациите, както и контрол относно правилното изготвяне на документите, изпращани към всяка една от тях. В рамките на симулационния метод адаптивно се използват казуални методи, геймификация, проектно базирано обучение, както и дигитални инструменти, актуални софтуерни програми, в т.ч. и приложението на изкуствения интелект. Комплексна оценка за степента на усвоените на знания и практически умения се дава от НБУ, МОН и Световната мрежа на учебно-тренировъчните предприятия EUROPEAN-PEN International (practice enterprises network). На студентите, постигнали високи резултати в практическото обучение МОН (ЦУТФ) и EUROPEAN-PEN International (practice enterprises network) издават сертификати с международна верификация, в които са посочени вида и нивото на придобитите практически умения в областта на предприемачеството и менаджмънта, в т.ч. и на тези за работа с дигитални устройства и технологии, разпределени по групи.

Съвместната работа на посочените институции е пример и за практическото изпълнение на целите на „План за действие за цифрово образование (2021-2027)“ на Европейската Комисия, както и на нейните приоритети относно насърчаването на развитието на високоефективна екосистема за цифрово образование и подобряване на цифровите умения и компетенции.[2]

Описания подход е намерил широко приложение в обучението предприемачество и мениджмънт в множество университети по света. За осигуряване на възможности за обмен на знания и опит между тях съществена роля има организацията EUROOPEN-PEN International (practice enterprises network). Тя ежегодно организира присъствени и онлайн международни форуми, на които студентите, организирани във виртуални бизнес организации демонстрират практическите си умения, а менторите имат възможност за обмен на опит. [3]

В контекст с последните изследвания относно продължителността на времето за концентрация на студентите, методът „геймификация“ се оказва изключително полезен за усвояване на реални бизнес умения в игрова среда. Препоръчително е да се прилага чрез подходящо представяне на ситуации (казуален метод), интерпретирани в контекст с ценностите, интересите и психологичните характеристики на обучаваните. Понятието „геймификация“ (gamification) се употребява за първи път от Джеси Шел през 2010 г. [4] Тя се възприема положително от водещи бизнес компании, като адекватен подход при обучението на персонала и интерпретирането на определени ситуации, предвид съвместимостта му с тенденциите за промени в поведението и възприятията на хората. Нейният основен инструмент е „забавлението“, т.е. в изпълнението на дейностите в организацията под формата на игра, при което да се породят мотивация за „участие в играта“, успоредно с постигането на оптимални резултати за всеки участник.

Приложението на геймификацията в учебния процес по предприемачество и мениджмънт изисква преподавателите да притежават практически опит в управлението на малки и средни предприятия (по възможност и действащи ръководители), както и умения да представят детайлно и творчески (в подходящ игрови формат) ангажиментите на служителите. Подхода следва да включва подходящи критерии за успеваемост, както и правила за оценка на резултатите, респ. класации, в т.ч. и организиране на церемонии за награждаване на изявилите се служители.

Дигиталната трансформация на бизнеса е неразривно свързана с приложението на изкуствения интелект. За правилното му използване е необходимо да се обърне внимание на ползите от приложението му при управлението на бизнес организациите, ограничените условия и грешките. В бизнес управлението емпатията е задължителен инструмент. Изкуствения интелект не е в състояние да го приложи, респ. и мотивационната компонента на културната интелигентност, но е в състояние да осигури останалите ѝ три компоненти – когнитивна, метакогнитивна и поведенческа. [5]

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Дигиталната революция изисква иновативни методи за обучение в програмите по предприемачество и мениджмънт. Образователните институции, в контекст с „План за действие за цифрово образование (2021-2027)“ на Европейската Комисия и нейните приоритети относно насърчаването на развитието на високоефективна екосистема за цифрово образование и подобряване на цифровите умения и компетенции, с подкрепата на релевантните държавни институции на страните – членки на ЕС следва да осигурят възможности

за адекватно обучение по предприемачество и управление на бизнеса, като имат предвид характеристиките на моделите „Учене през целия живот“ и „Учене чрез правене/действие“. Дигиталната революция в обучението по предприемачество и мениджмънт предполага перманентна адаптация на програмните схеми и адекватното и професионално приложение на симулационни методи, геймификация, проектно-базирано обучение, казуални методи, инструменти за работа с релевантни на професионалната квалификация електронни ресурси.

Дигиталната трансформация на бизнеса е неразривно свързана с приложението на изкуствения интелект. За правилното му използване е необходимо да се обърне внимание на ползите от приложението му при управлението на бизнес организациите, ограничителните условия и грешките. В бизнес управлението емпатията е задължителен инструмент. Изкуствения интелект не е в състояние да го приложи, респ. и мотивационната компонента на културната интелигентност, но е в състояние да осигури останалите ѝ три компоненти – когнитивна, метакогнитивна и поведенческа

## ЛИТЕРАТУРА

1. Radev, K., Ivanova, M., Rizova, T. (2024). Educational Enterprise: a challenge for the university ecosystem in Bulgaria (an innovative approach for transferring knowledge in entrepreneurship and management to professionalism in practice). XI Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC Las Palmas de Gran Canaria, 20, 21 y 22 de noviembre de 2024, pp. 305 - 316
2. Erupean Commission Homepage, <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>, last accessed 2026/03/10
3. Radev, K., Dencheva, R. (2024). Approaches and key indicators for evaluating the outcomes of project-based learning in VET, XI Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC Las Palmas de Gran Canaria, 20, 21 y 22 de noviembre de 2024, pp. 91 – 103
4. Schell, J. Retrieved from [http://www.ted.com/talks/jesse\\_schell\\_when\\_games\\_invalidate\\_real\\_life?](http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life?)
5. Martin, F. And KuiXie. 2022. Digital Transformation in Higher Education: 7 Areas for Enhancing Digital Learning. EDUCAUSE Review, Tuesday, September 27, 2022. <https://er.educause.edu/articles/2022/9/digital-transformation-in-higher-education-7-areas-for-enhancing-digital-learning?>