

آینده پژوهی بازیهای جدی در آموزش حسابداری

فروغ حیرانی^۱، نسیم شاهمرادی^۲ * و حسین علی پناه^۳

^۱ عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یزد، یزد، ایران

heyrani@iauyazd.ac.ir

^۲ عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یزد، یزد، ایران

مسئول مکاتبات: shnassim@yahoo.com

^۳ دانشجوی دکتری حسابداری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یزد، یزد، ایران

چکیده

پژوهش حاضر با هدف شناسایی تاثیرات احتمالی ابزارهای آموزشی، بازیهای جدی (IASB, FASB, IFRS) و رویدادهای ناگهانی (در آینده آموزش حسابداری بر کارایی یادگیری با استفاده از رویکرد کیفی در سطح کارشناسی متمرکز شده است. جامعه آماری پژوهش به سه حوزه؛ (۱) نیازهای آموزش تئوریک در دانشگاهها از نگاه دانشجویان (۲) نیاز آموزش مشاغل و حرفه های آینده از دیدگاه مدرسان و اساتید دانشگاه ها (۳) نیازهای بازار کار و مباحث کاربردی حسابداری از دیدگاه شرکتها و موسسات تشکیلی گردید. در این مقاله ۱۲ استاد دانشگاه با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند انتخاب شدند. این مقاله به بررسی ادراکات دانشجویان حسابداری در مورد مزایا و موانع بالقوه پیاده سازی SGS (بازیهای جدی) در کلاس درس از روش شناسی دلفی استفاده میکند. نتایج نشان میدهد برای ایجاد انگیزه و افزایش دانش و استفاده از ابزارهای در فرایند یادگیری کم است. این ادراکات این واقعیت را نشان میدهد که آموزش حسابداری توسط اساتید به عنوان یک تکنیک محض درک شده است لیکن به جای آنکه بعنوان بخشی جدایی ناپذیر از فرایند تصمیم گیری مدیریت و کسب و کار شود.

واژه‌های کلیدی: بازیهای جدی (SG) ها، همگرایی IASB, FASB, IFRS و رویدادهای ناگهانی (اعتبارسنجی)

۱- مقدمه

بازیهایی جدی (SG) ها به بازیهایی مورد استفاده در آموزش و پرورش و دانشگاهها از جمله بازیهایی شبیه سازی شده به عنوان یک ابزار جهت افزایش دانش و یادگیری و توسعه مهارتهای مانند حل مسئله، تصمیم گیری، چند وظیفه ای و کار گروهی با انجام تحقیقات زیاد در این زمینه توسعه پیدا کرده اند را اشاره دارد. بررسی های انجام شده طی دو دهه اخیر توسط KPMG و انجمن حسابداران آمریکا (AAA) در طول سالهای ۲۰۰۸ و ۲۰۰۹ سعی در معرفی IFRS و... بازیهایی جدی در برنامه درسی حسابداری را برجسته میکنند. در اولین بررسی در سال ۲۰۰۸ نشان داد که از میان ۵۳۵ استاد دانشگاه بیش از ۲۰ درصد پاسخ دهندگان ابراز تمایل به ایجاد تغییر در برنامه درسی حسابداری و همگرایی (SG) ها به عنوان یک منبع درسی بود و همچنین تحقیقات نشان داد که در سال بعد از میان ۵۰۰ پاسخ دهنده این بار بیش از ۷۵ درصد پاسخ دهندگان ابراز نمودند که (SG) ها باید بلا فاصله به برنامه درسی حسابداری معرفی گردند. و جالب اینکه حدوداً ۸ درصد از اعضاء هیئت علمی دانشگاه ها نسبت به ورود (SG) ها آماده بوده اند. پس میتوان گفت که مسیر طولانی برای اجماع و ورود (SG) ها بعنوان برنامه درسی حسابداری وجود دارد.

حال ۲ مانع عمده ای که در این بین وجود دارد عبارتند از « ۱) حسابداری مبتنی بر مبنای تعهدی (۲) نقش مکملی یا اصلی استانداردهای حسابداری در برنامه آموزشی حسابداری است. که فعلاً در این مقاله علل و راه حل های رفع این دو موانع صرفه نظر گردیده شد. استفاده از (SG) ها بعنوان یک ابزار آموزشی در دانشگاه ها و مراکز آموزشی حسابداری خیلی شایع و متداول با توجه به دو موانع فوق الذکر نیست و میتوان گفت اصلاً در برخی از رشته ها (SG) ها اصلاً وجود ندارند. در واقع استفاده از (SG) ها تجاری (کسب و کار)، به مدارس کسب و کار در ایالات متحده آمریکا در دهه ۱۹۵۰ برمیگردد (۱۹۹۸ FARIA)، این تجربه استفاده از (SG) ها نشان داد که بازیهها علاوه بر انگیزه دادن به دانشجویان و تشویق به کار گروهی و تیمی، همانند ابزارهای سنتی برای بررسی نظریه ها و عبارت های مدیریتی کاربرد دارند.

با توجه به هدف اصلی این مقاله " تجزیه و تحلیل دیدگاه های اساتید در مورد پذیرش (SG) ها بعنوان یک ابزار تکمیلی در برنامه های آموزش حسابداری در مقطع کارشناسی " ما قصد داریم با صرفه نظر از دو مانع اصلی عنوان شده توضیحات بالقوه راجع به استفاده ناکامی (SG) ها در زمینه حسابداری با وجود مزایای بالقوه آنها بپردازیم و همچنین میخواهیم نگرش اساتید و طرز تفکر آنها رادر مورد نقش بالقوه ای ابزارها را شناسایی نمائیم. از طرفی با توجه به نیاز و ملحوظ بودن ارتباط تنگاتنگ میان رشته حسابداری و پیشرفتهای فن آوری اطلاعات IT در خصوص تلفیق اطلاعات حسابداری شامل؛ چگونگی ثبت، پردازش و گزارش اطلاعات حسابداری به نقش روز افزون IT در زمینه حسابداری، که آنرا برای IT ضروری می سازد و بخش اساسی از آموزش حسابداری با توجه به سه حوزه اشاره شده طبق جامعه آماری پژوهش اشاره کرد.

حال با توجه به تعداد مولفه های پرسشنامه خبرگان که در قالب ۲۱ مولفه به اجماع رسیده تلفیق نقش (SG) ها و فناوری بانک اطلاعات حسابداری که از طریق جداول، پرس جوها، فرم ها و گزارشات و... که موجب غنی سازی اطلاعات حسابداری میگردد را به عنوان وقایع ناگهانی تحت پوشش داده را اشاره کرد. وقایع ناگهانی در اجرای فرایندهای حسابداری مانند اعتبار سنجی داده ها، گزارش کنترل و استثناها در بانک اطلاعاتی مفید دانست که تا به حال، آموزش رویدادهای ناگهانی، نیازمند سیستمهای پایگاه داده ها در سطح سازمانی می باشد را در نتیجه تمرین و تکرار در یک کلاس که چند نمونه شایع استفاده از آنها میتوان به نرم افزارهای اکسل و اکسس اشاره نمود.

مرور ادبیات:

Egenfeldt-Nielsen (۲۰۰۴) بیان می کند که اساتید از موانع اصلی برای استفاده از SGها در آموزش عالی هستند. Hazelwood و Cook (۲۰۰۲) بر عدم تمایل اساتید به دست کشیدن از شکل سنتی تدریس حتی در مورد موضوعات انتخابی محدود تاکید می کنند. علاوه براین، Chin، Dukes و Gamson (۲۰۰۹) خاطر نشان می کنند که بحث در مورد ارزش آموزشی بالقوه SGها در بین محققان و مربیان عمدتاً به دلیل تردیدهای نشان داده شده توسط معلمان در مورد ارزش چنین ابزارهایی، همچنان ادامه دارد.

فقط آشنایی بزرگسالان با بازیها، عدم شناخت کافی SGها و جریان عادی کاری، همه از موانع استفاده از این ابزار در تدریس است (Young و همکاران، ۲۰۱۲). Zheng, Schrader و Young (۲۰۰۶) به این فرض می‌پردازند که بزرگسالان بازی را صرفاً به عنوان راهی برای تشویق کار و رفتار خوب و یک پاداش واقعاً ساده می‌بینند. آن‌ها بر این باورند که وضعیت SGs در آموزش تغییر نخواهد کرد، در حالیکه درک مربیان از اهداف آموزشی در بازیها همچنان با تجارب شخصی آنها شکل می‌گیرد. Moizer, Lean, Towler و Abbey (۲۰۰۶) به دنبال کشف موانع خاصی هستند که اساتید دانشگاه با اجرای یک نظرسنجی بر اساس تحلیل عاملی پاسخها، به طور کل در مورد پذیرش SGها درک کرده‌اند. آن‌ها سه عامل کلیدی را کشف کردند: مناسب بودن بازیها، مسائل و ریسک مربوط به منابع که مانع از پذیرش بازیهای شبیه سازی در کلاس می‌شود. آن‌ها نتیجه گرفتند که تصمیم برای استفاده از این تکنیکها، بر اساس قضاوت حرفه‌ای استاد در مورد مزایای آن است. نتایج به دست آمده توسط Faria و Wellington (۲۰۰۴) نشان می‌دهند که حسابداری رشته‌ای است که دارای کمترین درصد کاربران است و این امر با یافته‌های مطالعات اولیه مانند مطالعات Chang (۱۹۹۷) و Faria (۱۹۹۸) مطابقت دارد. مطالعات دیگر مانند مطالعات Stewrt, Tanner, Totaro و Hargrave (۲۰۱۲) درک اساتید بازاریابی و مدیریت را در دانشکده‌های کسب و کار ایالات متحده از طریق یک نظرسنجی مورد تجزیه و تحلیل قرار دادند که نشان داد اعضای هیئت علمی بطور کل شبیه سازی را در روند یادگیری سودمند می‌دانند و معتقدند که SGها موجب لذتبخش تر شدن یادگیری می‌شود.

در سطح بین المللی ترومتا (۲۰۰۳، ۲۰۰۱) و استچرو سوچی (۲۰۰۷) نشان می‌دهد که متقابل به رسمیت شناختن استانداردهای مختلف میتواند با هماهنگی کامل باشد. در یک رژیم به رسمیت شناختن متقابل، استانداردهای تعیین شده توسط یک دسته با دسته دیگر و به رسمیت شناخته شده شدن متقابل است. نقطه اطلاعاتی موردنظر، حمایت از برتری تهیه و تدوین واحد از فضای پیام نسبت ساخت نمونه هایی از آن که به نظر اسان میاید، دشوار است. که در آن انتخابی غنی تر از پیام به یک روند ارتباطی آموزنده تر می انجامد. اسناد مشترک تولید شده توسط IASB و FASB اتخاذ معنای دقیق از همگرایی به معنای "رسیدن به یک مجموعه" نشان داده شده است.

در سال ۲۰۰۷، کمیسیون امنیت و ارز و اوراق (SEC) نیازمند به برابر سازی برای شرکت های غیر ایالات متحده تحت نظارت IAS / IFRS به منظور ثبت این روش در ایالات متحده شد، SEC به طور تاثیرگذار مجموعه ای از حسابداری با کیفیت بالای IAS / IFRS را به رسمیت شناخته شده است، بطوری که رضایت نیازمندی های اطلاعاتی سرمایه گذاران ایالات متحده ضرورت دارد.

Doost (۲۰۰۲) اشاره می کند که مواد آموزشی مربوط به دوره های AIS / بانک اطلاعاتی، به سرعت با مقدمه ای از مفاهیم جدید فن آوری، نگه داشته نشده اند، در حالی که Strong, Harrast و Bromley (۲۰۱۰) مشاهده کرده اند که مهارت های بانک اطلاعاتی در میان دانشجویان حسابداری، در مقایسه با دیگر مهارت های IT مانند استفاده از صفحات گسترده، ایمیل، و واژه پردازی، کمتر بوده است.

روش تحقیق:

مقالات پیشین موانع اصلی پیش روی اساتید را در استفاده از (SG) ها در کلاس درس ارائه می دهند و نشان میدهند که حسابداری یک رشته مالی، اقتصادی و کاربردی است که (SG) ها در موارد معدودی از آن مورد استفاده قرار میگیرند لیکن این تحقیق دلایل عدم استفاده از (SG) ها را در آموزش حسابداری در مقطع کارشناسی را با یک روش متفاوت یعنی روش دلفی برای بررسی ادراک اساتید استفاده می کند. این روش در بین مزایای دیگری که دارد، امکان تعامل بین شرکت کنندگان را فراهم می کند که در یک نظر سنجی سنتی میسر نمیشود. این روش علاوه بر میسر کردن امکان بحث شرکت کنندگان با یکدیگر مانع ورود برخی محدودیتهای ذهنی جلوگیری میکنند و یکی دیگر از تفاوتهای این روش نسبت به پرسشنامه های دیگر این است که ابتدا از شرکت کنندگان خواسته شده حداقل بصورت کاربردی و عملی یک بار قبل از پاسخ دادن به پرسشنامه نحوه تهیه و تاثیر بیانه های جدید و بازیهای جدید (SG) ها را در تهیه صورتهای مالی با استفاده از SG

ها در اکسل و اکسس مورد استفاده قرار داده و سپس به پرسشنامه که منطبق بر تاثیر (SG) ها بر نحوه تهیه و گزارشگری صورتهای مالی است پاسخ بدهند.

حال این پژوهش با روش کیفی با استفاده از پرسشنامه که مشتمل بر ۲۱ مولفه می باشد از میان جامعه آماری مورد بررسی که شامل ۷۵ نفر از اساتید دانشگاهی و مراکز آموزشی بوده که داشتن اطلاعات پیشین در مورد (SG) ها برای شرکتها و موسسات در مطالعه کمتر مورد نیاز بود اما داشتن حداقل ۵ سال سابقه تدریس در رشته حسابداری در مقطع کارشناسی لازم بود استفاده گردید و همچنین سعی گردید اساتیدی که هم تجربه تئوریک و دانشگاهی و اجرایی در رشته حسابداری داشته استفاده گردد. و در نهایت از بین ۷۵ نفر از اساتید دانشگاهی و مراکز آموزشی نهایتاً با تعداد ۱۲ نفر از اساتید در خصوص مولفه ها اجماع حاصل گردید، پرسشنامه بر طبق طیف پنج گزینه ای لیکرت و از طریق نرم افزار های google Form و فضای مجازی (واتساپ) در اختیار آنها قرار گرفت، سپس کلیه پاسخ ها دریافت و پس از بررسی پاسخ های دریافتی و مرتب سازی داده ها در نرم افزار Excel جهت بررسی های آماری و کسب نتایج یافته ها از نرم افزار Smart Pls 10 استفاده گردید.

ردیف	مولفه ها	خیلی زیاد	زیاد	متوسط	خیلی کم	کم
۱	نیاز فراگیری استانداردهای حسابداری IASB، FASB و IFRS (بازیهای جدی) برای دانشجویان حسابداری					
۲	تاثیر و نیاز یادگیری مبانی و اصول حسابداری در تسهیل درک مفاهیم با توجه به بازی های جدی					
۳	آیا نیاز به یادگیری تئوری های حسابداری در آموزش دانشگاهی کمک میکند تا یادگیری لذت بخش تری داشته باشد؟					
۴	آیا نیاز به فراگیری مباحث جاری در حسابداری به فرد اجازه می دهد با دنیای واقعی مرتبط کند؟					
۵	نیاز فراگیری نحوه تهیه صورتهای مالی با استفاده از ابزار های ماکروسافت و رویدادهای ناگهانی (اعتبار سنجی).					
۶	ارتباط فراگیری و تجزیه و تحلیل صورتهای مالی منجر به رشد منابع یادگیری در حسابداری را میشود؟					
۷	میزان رشد و تاثیر فراگیری مباحث حسابداری از طریق بازیهای جدی بر حوزه بازار کار و آینده پژوهی آموزش حسابداری.					
۸	تاثیر فراگیری حسابداری مشاغل اینترنتی تصویری از مدرنیته ارائه میدهد؟					
۹	نیاز فراگیری حسابداری فروش کالا و خدمات تکنولوژی های جدیدی را به آموزش عالی میآورد؟					
۱۰	نیاز و تاثیر فراگیری و نحوه جمع آوری مدارک مثبت حسابداری در بسته فضای مجازی و مجلات آموزش حسابداری؟					
۱۱	میزان تاثیر و نحوه تهیه صورتهای مالی حرفه ای فضای مجازی بر اساس استاندارد IFRS					
۱۲	آیا نیاز به فراگیری مبانی و اصول حسابداری با توجه به بازیهای جدی در فضای مجازی و دانشگاه ها، شهرت اساتید دانشگاه را بهبود می بخشد؟					

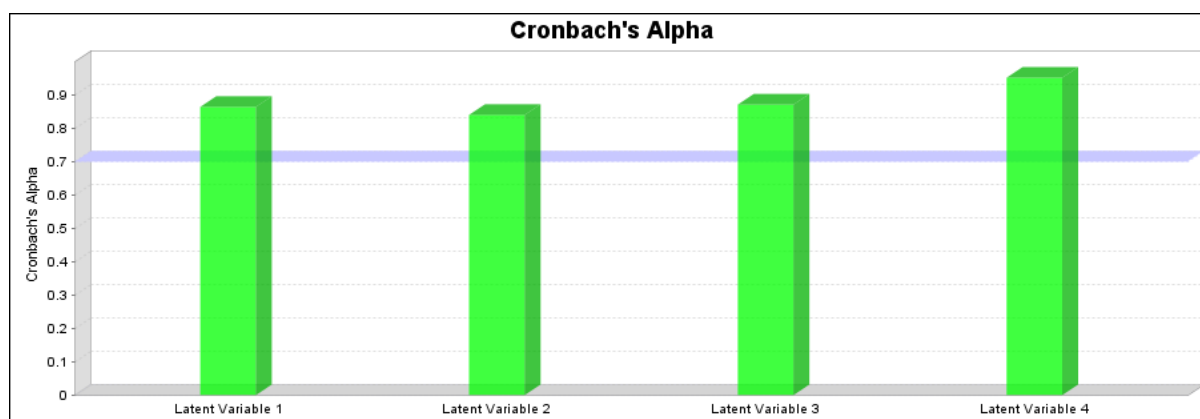
					آیا نیاز به فراگیری نحوه تهیه صورتهای مالی با توجه به بازیهای جدی در فضای مجازی و دانشگاه ها، از توانایی اساتید دارایی نامشهود می سازد؟	۱۳
					میزان افزایش و فراگیری استاندارد های حسابداری در انطباق با بازار کارا و شرایط قانونگذاری و عملیاتی موسسات و شرکتهای	۱۴
					مطابقت تئوری های حسابداری و حسابرسی با دنیای واقعی نیاز به باز اندیشی برای تطبیق نحوه تدریس با عملکرد واقعی	۱۵
					مطابقت مباحث جاری حسابداری و استفاده عملی از مفاهیم آموخته شده در بازار رقابتی و عملیاتی شرکتهای	۱۶
					ارتباط رشد و توسعه صورتهای مالی با نیازهای کاربردی بازار کار و رویداد های ناگهانی	۱۷
					انطباق گزارشگری مالی با واقعیت های دنیای واقعی و تاثیر افشاءگری صورتهای مالی بر اساس بازیهای جدی	۱۸
					میزان پوشش نیازهای بازار کارا در دانشگاه ها با آینده پژوهی بازیهای جدی	۱۹
					میزان رشد و توسعه اقتصاد پایدار با اصول و استاندارد های حسابداری منطبق با بازار کارا و شرایط قانونگذاری و عملیاتی موسسات و شرکتهای	۲۰
					تاثیر شرایط و خواسته صاحبکاران بر میزان پیاده سازی و آموزش حسابداری در دانشگاه ها و مراکز آموزشی و میزان انطباق آنها با بازی های جدی	۲۱

نتایج :

در این بخش ما با توجه به نتایج بدست آمده از پژوهش برای تحلیل یافته ها از آزمونهای پایایی و روایی ، مدل ساختاری ، نکویی و برازش کیفیت و مدل کلی مورد استفاده قرار گرفت لیکن نتایج حاصل شده به شرح ذیل ارائه گردید.

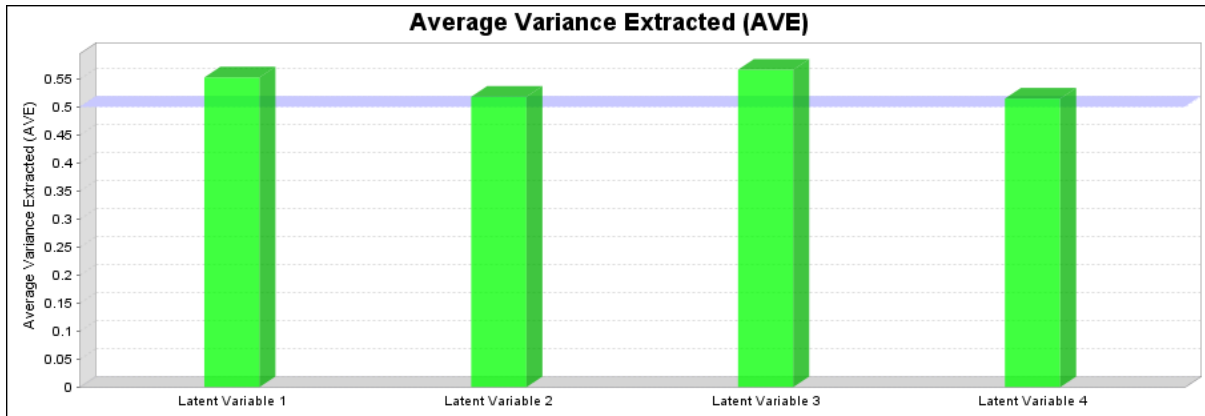
آزمون پایایی (Reliability) :

با توجه به نتایج حاصله برای آزمون پایایی پژوهش از آزمون آلفای کرونباخ که سخت گیرانه تر از سایر آزمونها بوده استفاده گردید که با توجه به خروجی ذیل نشان می دهد که در تمامی موارد مقادیر بالای ۰/۷ پایایی بوده که میتوان نتیجه گرفت که پژوهش دارای پایایی بوده و تایید می شود.



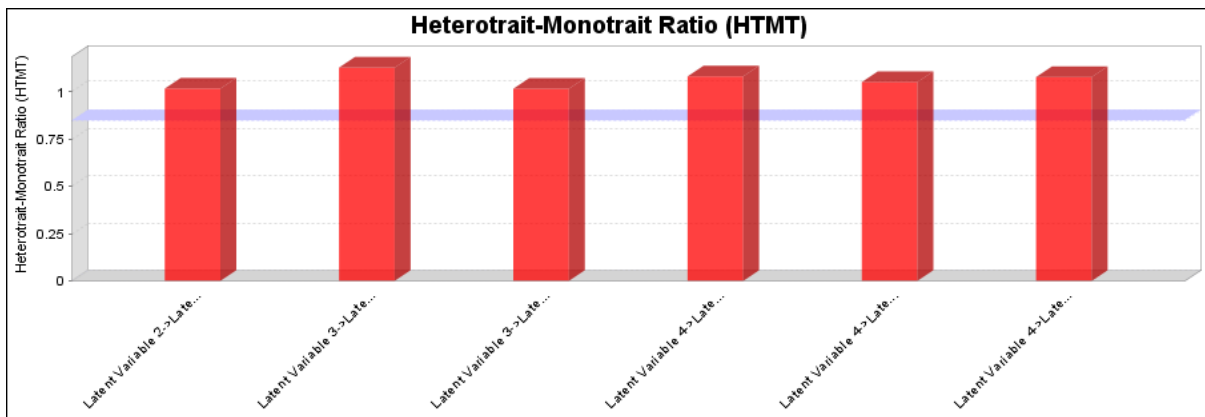
آزمون روایی (Validity) :

با توجه به نتایج و یافته ها آزمون روایی پژوهش در دو سطح روایی همگرا و واگرا مورد بررسی قرار گرفت که آزمون روایی همگرا از طریق آزمون AVE مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت در این آزمون مقادیر بیشتر از ۰/۵ مورد تایید می باشد حال با توجه به آزمون AVE به شرح جدول ذیل تمامی مقادیر بالای ۰/۵ بوده که این به معنی تایید روایی پژوهش می باشد.



آزمون روایی واگرا :

جهت آزمون روایی واگرا با توجه به نتایج حاصله از آزمون (HTMT) که مهمترین آزمون برای تایید یا رد نتایج استفاده شده که برای تایید آزمون می بایست مقادیر کوچکتر از ۰/۸۵ باشد لیکن با توجه به مقادیر حاصل شده این آزمون مورد پذیرش قرار نگرفت.



آزمون برازش و کیفیت :

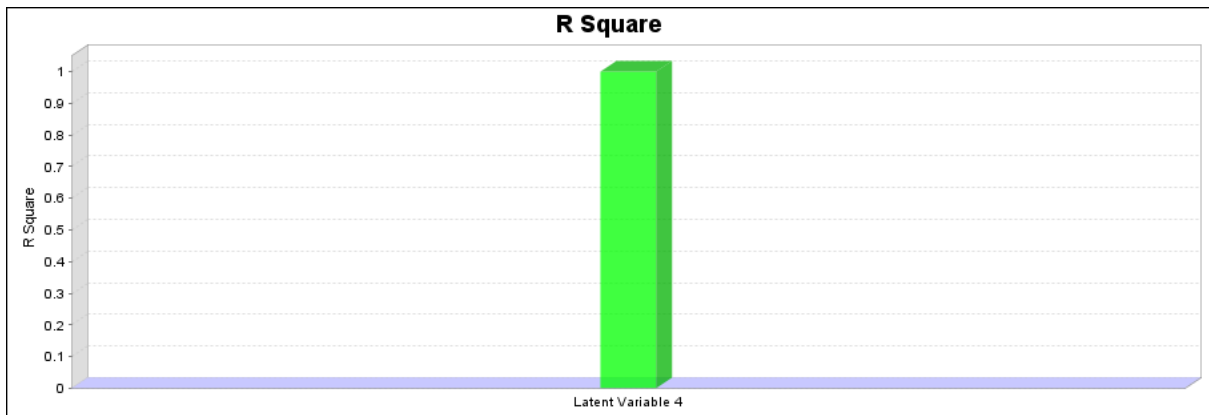
جهت آزمون برازش با توجه به نتایج حاصله از آزمون SRMR مورد بررسی قرار گرفت که در این آزمون می بایست مقدار مربوطه کوچکتر از ۰/۱ باشد. لیکن با توجه به مقادیر حاصل شده مقدار مربوطه ۰/۱۳ بوده پس این آزمون مورد پذیرش قرار نگرفت.

Model_Fit

Fit Summary		rms Theta	
	Saturated Model	Estimated Model	
SRMR	0.131	0.131	
d_ULS	15.529	15.529	
d_G	n/a	n/a	
Chi-Square	infinite	infinite	
NFI	n/a	n/a	

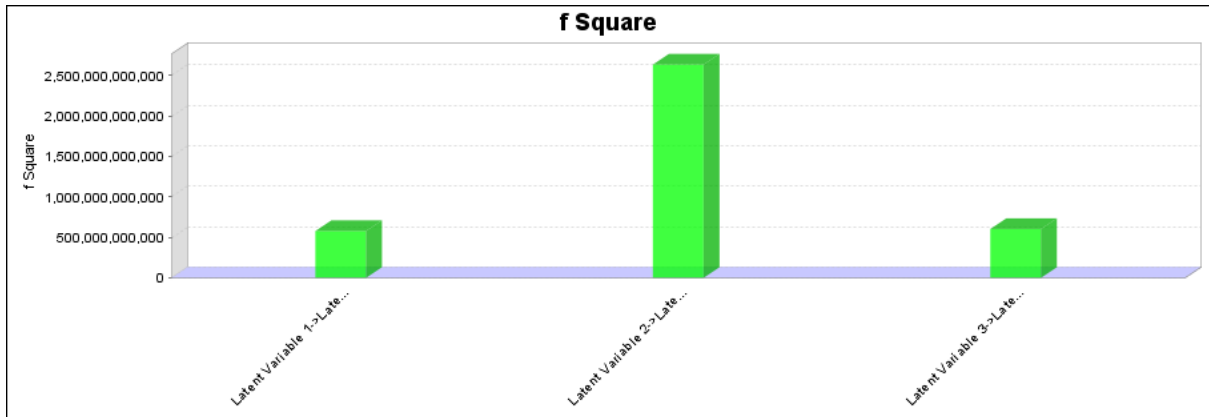
آزمون کیفیت :

جهت آزمون کیفیت با توجه به نتایج حاصل شده از طریق آزمون R² تعدیل شده ، آزمون F² و آزمون G² مورد بررسی قرار گرفت لیکن با توجه به مقادیر حاصل شده از مقدار آزمون R² تعدیل شده که می بایست بالای ۰/۵ باشد این آزمون مورد تایید قرار گرفت.



نتایج آزمون F² :

نتیجه این آزمون که قدرت پیش بینی کنندگی داشته و میابستیت بین مقادیر ۰ و ۱ و بزرگتر از ۰/۱۵ باشد لیکن در این آزمون با توجه به مقادیر حاصل شده مقدار مربوطه کیفیت متغیروابسته عدد مناسبی را نشان می دهد.



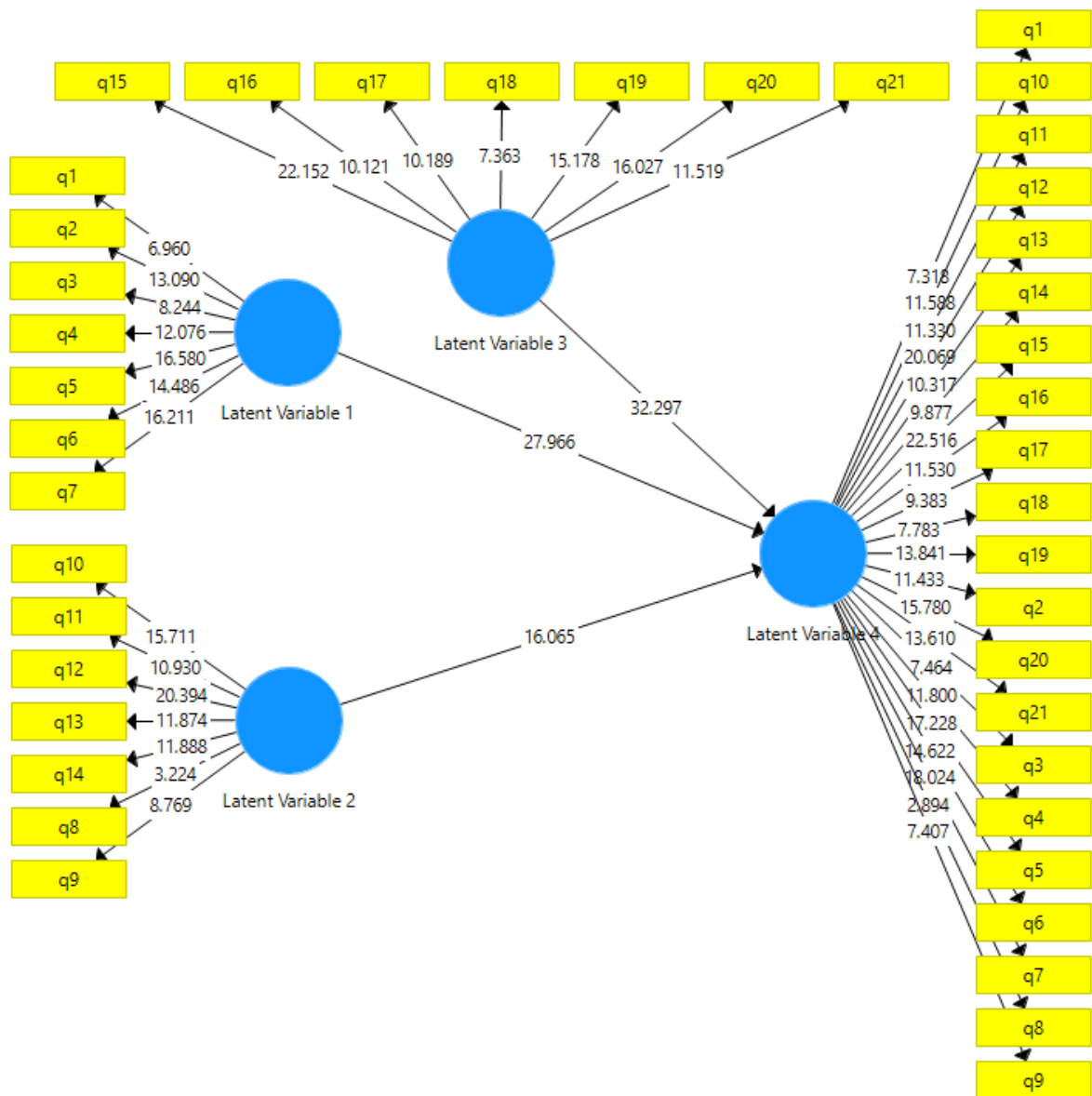
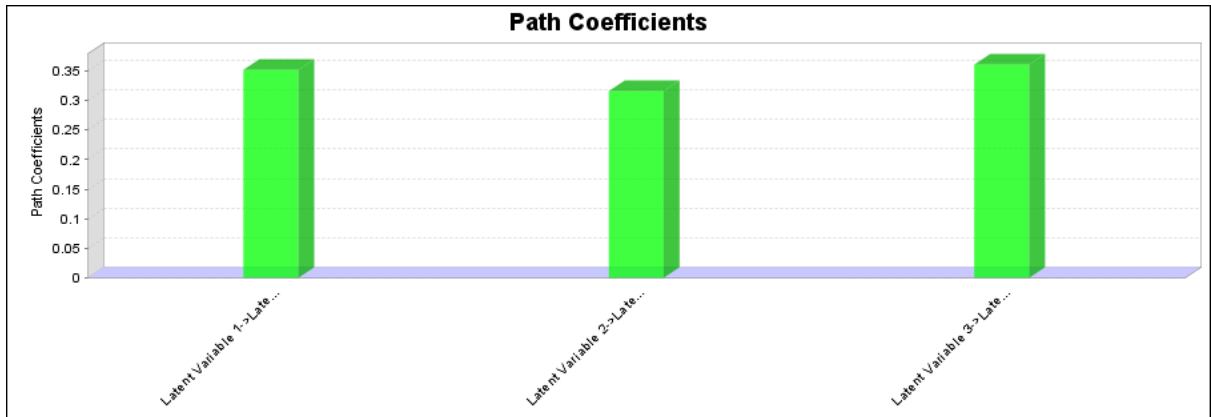
نتایج آزمون G2 :

نتایج آزمون G2 که میبایست درصد تغییرات متغیرها بین ۰ و ۱ نشان دهد و هرچقدر به ۱ نزدیکتر باشد بهتر خواهد بود لیکن با توجه به نتایج حاصل شده مقدار آزمون G2 عدد ۰/۴۶۸ را نشان می دهد که بیانگر آن است که متغیر وابسته عدد مناسبی را نشان میدهد.

	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Latent Variable 1	525.000	525.000	
Latent Variable 2	525.000	525.000	
Latent Variable 3	525.000	525.000	
Latent Variable 4	1,575.000	837.162	0.468

آزمون مدل ساختاری :

باتوجه به اینکه در این آزمون می باسیت مقادیر بالای ۱,۹۶ باشند پس ضریب Γ این آزمون نیز مورد تایید قرار گرفت.



نتیجه گیری و پیشنهادات :

نتایج بدست آمده با استفاده از رویکرد کیفی به روش دلفی با اجماع حاصل شده سبب گردید که ما در این مقاله نتیجه بگیریم که اتفاق نظر بالای در بین اساتید دانشگاهی و مراکز آموزشی در مورد مزایای بالقوه استفاده از (SG) ها و برطرف کردن موانع اجرای (SG) ها در استفاده از آنها به عنوان منابع درسی وجود دارد که این موضوع (SG) ها را بعنوان یک ابزار یادگیری مفید در مقطع کارشناسی معرفی نماید. و نیز با توجه به جهانی شدن صنعت و رقابت و ایجاد روابط بین المللی در عرصه سرمایه گذاری، مالی و اقتصادی و حضور در مجامع خارجی، یادگیری و بکارگیری بیانیه ها و استانداردهای IFRS و FASB. و ... به عنوان بازیهای جدی و فراگیری ان به عنوان منابع درسی سبب تحکیم اندوخته ها و حسابهای مالی واحد های تجاری می گردد. و همچنین با توجه به رقابت در بازارهای کارای خارجی، و عدم بکارگیری (SG) ها با توجه به سه حوزه مورد بررسی سبب پس رفتی و بی انگیزگی فعالان اقتصادی و همچنین بی انگیزگی اساتید و دانشجویان و صاحبان مشاغل خواهد گردید. و از نگاهی دیگر استفاده دانشجویان حسابداری از آخرین تکنولوژی بانک اطلاعاتی، سبب یادگیری و فراگیری فرایندهای حسابداری را از طریق IT و یکپارچه سازی مفاهیم در سرتاسر حوزههای حسابداری و IT را آسان نموده و همچنین اجرای فرایندهای IT سبب کنترل اعتبار و گزارشدهی صورتهای مالی منجر خواهد شد.

پیشنهاد میگردد، بکارگیری (SG) ها به عنوان منابع درسی اصلی ابتدا از طریق اساتید دانشگاهی و مراکز آموزشی به عنوان یک جزء لاینفک تدریس مورد توجه قرار گرفته و با توجه به کاربردی بودن رشته حسابداری اساتید، همزمان هم در حوزه تئوریک و هم اجرایی فعال بوده و جذب هیئت علمی دانشگاه ها گردند و از طرفی با توجه به مهارتها و توانایی کسب شده در حوزه اساتید به عنوان منبع درسی اصلی در چارت درسی گنجانده شده (نگاه دانشجویان) و فرایند آموزش رسمی در فضا های مجازی، مشاغل اینترنتی و مراکز آموزشی با توجه به شرایط و تحول اقتصادی و اجتماعی به روز آوری گردند.