



Силабус навчальної дисципліни
«Ігрові технології в бізнесі»

Спеціальність	Всі
Освітня програма	Всі
Освітній рівень	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	Вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська
Курс / семестр	2 курс 3 семестр, 2 курс 4 семестр, 3 курс 5 семестр, 3 курс 6 семестр, 4 курс, 7 семестр
Кількість кредитів ЄКТС	5
Розподіл годин за формами освітнього процесу та видами навчальних занять	Лекції – 30 год. Практичні (семінарські) – 30 год. Самостійна робота – 90 год.
Форма підсумкового контролю	Залік
Кафедра	Кафедра підприємництва, торгівлі та туристичного бізнесу I-ий корпус, ауд. 316. тел. (057)758-77-26 (дод. 451), сайт кафедри: http://tourism.hneu.edu.ua
Викладач	Вовк Катерина Михайлівна, доктор філософії з туризму
Контактна інформація викладача	mikhytaekaterina@gmail.com
Дні занять	Лекція: згідно діючого розкладу занять Практичні: згідно діючого розкладу занять
Консультації	На кафедрі туризму, очні, відповідно до графіку консультацій, індивідуальні, чат в ПНС
Мета навчальної дисципліни полягає в формуванні теоретичних знань та практичних навичок, необхідних для аналізу та застосування ігрових технологій у бізнес-процесах	
Структурно-логічна схема вивчення дисципліни	
Пререквізити	Постреквізити
Зміст навчальної дисципліни	
Змістовий модуль 1. Теоретичні основи ігрових технологій у бізнесі	
Тема 1. Вступ до дисципліни: об'єкт, предмет, зміст	
Тема 2. Ігрові технології та їх роль у бізнес-середовищі	
Тема 3. Теоретичні основи гейміфікації та її застосування в бізнесі	
Тема 4. Психологія мотивації та ігрові механізми для залучення працівників	
Тема 5. Ігрові технології в управлінні персоналом та корпоративній культурі	
Тема 6. Ігрові технології в процесах маркетингу та продажу	
Змістовий модуль 2. Практичне застосування ігрових технологій у бізнесі	
Тема 7. Ігрові технології у стратегії розвитку підприємства	
Тема 8. Гейміфікація бізнес-процесів: підвищення ефективності через ігрові елементи	
Тема 9. Використання ігор для вдосконалення комунікацій та взаємодії з клієнтами	
Тема 10. Роль ігрових технологій у мотивації споживачів та лояльності до бренду	
Тема 11. Ігрові технології для управління проектами та командами	
Тема 12. Оцінка ефективності застосування ігрових технологій в бізнесі	



Матеріально-технічне (програмне) забезпечення дисципліни

Мультимедійний проектор, Сайт ПНС ХНЕУ ім. С. Кузнеця

Система оцінювання результатів навчання

Система оцінювання сформованих компетентностей враховує види занять, які передбачають лекційні, семінарські, практичні заняття, а також виконання самостійної роботи. Оцінювання сформованих компетентностей у студентів здійснюється за накопичувальною 100-бальною системою. Поточний контроль, що здійснюється протягом семестру під час проведення практичних (семінарських) занять та самостійної роботи оцінюється сумою набраних балів диференційованого заліку. Максимально можлива кількість балів за поточний контроль упродовж семестру для дисципліни, форма контролю якої залік, – 100 та мінімально можлива кількість балів – 60. Поточний контроль включає наступні контрольні заходи: завдання за темами; поточні контрольні роботи; доповіді; опитування та презентації за темами; колоквіуми.

Більш детальна інформація щодо оцінювання та накопичування балів з навчальної дисципліни наведена у робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Політики навчальної дисципліни

Викладання навчальної дисципліни ґрунтується на засадах академічної доброчесності. Порушеннями академічної доброчесності вважаються: академічний плагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання. За порушення академічної доброчесності здобувачі освіти притягуються до такої академічної відповідальності: повторне проходження оцінювання відповідного виду навчальної роботи.

Більш детальну інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни