



**Силабус навчальної дисципліни**  
**«Ігрові технології в бізнесі»**

Спеціальність	Всі спеціальності
Освітня програма	Всі освітні програми
Освітній рівень	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	Вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська
Курс / семестр	3 курс, 5 семестр
Кількість кредитів ЄКТС	5 кредитів
Розподіл годин за формами освітнього процесу та видами навчальних занять	Лекції – 30 год. Практичні (семінарські) – 30 год. Лабораторні – 0 год. Самостійна робота – 90 год.
Форма семестрового контролю	Залік
Кафедра	Кафедри підприємництва, торгівлі та туристичного бізнесу, ауд.209 першого корпусу, сайт кафедри: <a href="http://mex.hneu.edu.ua/кафедра-2">http://mex.hneu.edu.ua/кафедра-2</a>
Викладач (-і)	Вовк Катерина Михайлівна, доктор філософії з туризму
Контактна інформація викладача (-ів)	<a href="mailto:mikhytaekaterina@gmail.com">mikhytaekaterina@gmail.com</a>
Дні навчальних занять	Лекція: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a> Практичні: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a>
Консультації	На кафедрі підприємництва, торгівлі та туристичного бізнесу, 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	
<b>Структурно-логічна схема вивчення дисципліни:</b>	
<b>Пререквізити</b>	<b>Постреквізити</b>
-	-
-	-
<b>Зміст навчальної дисципліни</b>	
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, ПНС ХНЕУ ім.С.Кузнеця, ZOOM*

#### **Форми та методи оцінювання**

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних, практичних (семінарських) занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль, який проводиться у формі 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; презентації за темами та написання есе.

***Більш детальна інформація щодо системи 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 та методів оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни.***