

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВІННИЦЬКИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра інноваційної економіки та цифрових технологій

СИЛАБУС

BUSINESS GAMES / БІЗНЕС ІГРИ

Інформація про викладача		
Викладач	Хачатрян Валентина	Стратійчук Вікторія
Науковий ступінь	доктор економічних наук	доктор філософії зі спеціальності «Економіка»
Вчене звання	професор	-
Посада	завідувач кафедри	доцент
Адреса кафедри	м. Вінниця, вул. Хмельницьке шосе, 25	
Контактний телефон	(0432) 55-04-38	
E-mail:	v.stratiichuk@vtei.edu.ua	
Електронна сторінка курсу в системі дистанційного навчання	https://m.vtei.edu.ua/course/view.php?id=393	
Інформація про освітній компонент		
Статус компонента	Вибірковий	
Освітній ступінь	Бакалавр	
Навчальний рік	2026/2027	
Анотація курсу	Метою курсу «Business Games» є формування у здобувачів знань, умінь та навичок, необхідних для використання бізнес-ігор у навчальному процесі та професійній діяльності в сучасному бізнес-середовищі. Завдання освітнього компонента включають формування у здобувачів системних знань про бізнес-ігри як сучасний інструмент розвитку бізнесу та генерації ідей; ознайомлення здобувачів з основними поняттям та бізнес-ігор та їх роллю в бізнес-процесах; формування знань щодо еволюції розвитку, основних типів, методів проведення бізнес-ігор у навчальному процесі та професійній діяльності; ознайомлення здобувачів із особливостями застосування бізнес-ігор в різних галузях економіки.	
Мова викладання	Українська	
Результати навчання	Розробляти бізнес-ігри, визначати цілі бізнес-гри, розробляти правила гри, створювати сценарій гри та розробляти інструменти для її проведення. Проводити бізнес-ігри та аналізувати її результати. Використовувати бізнес-ігри для розвитку соціальних та економічних навичок. Розвивати навички командної роботи, комунікації та співпраці. Формувати навички публічних виступів, прийняття рішень в умовах обмежених ресурсів і невизначеності. Аналізувати ситуації та приймати рішення, які забезпечують досягнення поставлених цілей. Застосовувати сучасні інтерактивні технології для розробки бізнес-ігор.	

Тематичний план та оцінювання результатів навчання

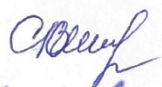
Назва теми	Кількість годин				Форми контролю	Бальна оцінка
	Усього годин / кредитів	з них				
		лекції	практичні заняття	самостійна робота здобувачів		
Тема 1. Business Games: сутність та еволюція розвитку	9	2	2	5	В, РПЗ, Д	5
Тема 2. Сучасні напрями застосування бізнес-ігор	9	2	2	5	Т, УД, Д	5
Тема 3. Типи бізнес-ігор та їх роль в діяльності підприємства	9	2	2	5	РМГ, В, П, КТ	5
Тема 4. Інтерактивні Business Games	9	2	2	5	К, П, РМГ	5
Тема 5. Стимуляційно-моделюючі бізнес-ігри	9	2	2	5	К, П, РМГ	5
Тема 6. Бізнес-ігри для генерації креативних ідей	9	2	2	5	В, РПЗ, Д	5
Тема 7. Кейс-метод як вид бізнес-гри	9	2	2	5	УД, Д, КТ	5
Тема 8. Трансформаційні бізнес-ігри	9	2	2	5	К, П, РМГ	5
Тема 9. Ігри командної взаємодії	9	2	2	5	В, РПЗ, Д	5
Тема 10. Настільні бізнес-ігри	9	2	2	5	Т, УД, Д	5
Тема 11. Бізнес-тренінг: сутність та особливості проведення	9	2	2	5	РМГ, В, П, КТ	5
Тема 12. Особливості розробки бізнес-гри	9	2	2	5	УД, Д, КТ	5
Тема 13. Концепція Окталізу в процесі створення Business Games	9	2	2	5	К, П, РМГ	5
Тема 14. Організація та проведення бізнес-гри	9	2	2	5	К, П, РМГ	5
Тема 15. Аналіз результатів бізнес-гри	9	2	2	5	В, РПЗ, Д	5
Тема 16. Перспективи розвитку бізнес-ігор	9	2	2	5	Т, УД, Д	5
Тема 17. Роль гейміфікації в	9	2	2	5	РМГ, В, П, КТ	5

глобальному бізнесі						
Індивідуальне завдання	27			27	ІЗ	15
Разом:	180 / 6	34	34	112		100
Підсумковий контроль-екзамен						
Поточний контроль / критерії оцінювання	Перелік умовних позначень форм контролю та оцінка їх у балах: В – відповідь на практичних заняттях – 1 бал. РПЗ – розв’язання практичних завдань – 2 бали. УД – участь у дискусії – 2 бали. КТ – комп’ютерне тестування – 1 бал. Т – тестування – 1 бал. К – кейс-стаді – 2 бали. РМГ – робота в малих групах – 1 бал. Д – доповідь – 2 бали. П – презентація – 2 бали. ІЗ – індивідуальне завдання – 15 балів (розробка бізнес-гри – 7 балів; участь у наукових заходах – 8 балів). Загальна сума за поточну навчальну роботу (аудиторну та самостійну) за семестр – 100 балів. Критерії оцінювання відповідно до Положення про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти.					
Основні літературні та інформаційні джерела	1. Hamza I., Sarolta T., Shatila K. The Effect of Gamification on Employee Behavior: The Mediating Effects of Culture and Engagement. <i>The Journal of Asian Finance, Economics and Business</i>. 2022. Vol. 9. Iss. 5. P. 213–224. 2. Ikhida J. E., Timur A. T., Ogunmokun O. A. A balanced perspective on the affordance of a gamified HRM system for employees’ creative performance. <i>Personnel Review</i>. 2023. Vol. 52. No. 3. P. 631–648. 3. Барановська Л.В. Теорія ігор: курс лекцій. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2022. 245 с. 4. БІЗНЕС-ІГРИ BG. URL: https://bizgames.co/ 5. Варіс І. О., Кравчук О. І., Зайцева П. О. Гейміфікація бізнес-процесів менеджменту персоналу. <i>БІЗНЕС ІНФОРМ</i>. 2023. № 4. С. 189–196. 6. Виноградова О. В., Литвинова О. В., Пілігрим К. І. Сутність інструментів гейміфікації в системі мотивації персоналу. <i>Економіка Менеджмент Бізнес</i>. 2017. № 4. С. 19–25. 7. Застосування прикладних ігор у бізнесі. URL: https://bizgame.top/korporativniy-blog-uk/zastosuvannya-prikladnyh-igor-u-biznesi/ 8. Зибіна К. В., Сиволовський І. М. Використання гейміфікації для підвищення ефективності маркетингових INTERNET – комунікацій. <i>Вісник економіки транспорту і промисловості</i>. 2019. № 67. С. 178–184. 9. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. <i>Вісник Харківської державної академії культури. Серія «Соціальні комунікації»</i>. 2017. Вип. 51. С. 116–125. 10. Сіромля С. Г., Сіромля Д. С. Гейміфікація в області бізнес-симуляцій малих підприємств. <i>Комп’ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації</i> : матеріали І Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса, 25–26 берез. 2021 р. Одеса : ОНАХТ, 2021. С. 42–45. 11. Стратійчук В. М. Цифровізація як нова реальність України в умовах війни. <i>Підприємництво і маркетинг у формуванні національної безпеки за умов сучасних глобальних викликів</i> : тези доповідей Економічного науково-практичного форуму 1–3 груд. 2022 р., м. Хмельницький :					

	ХНУ, 2022. С. 254-257. 12. Хачатрян В.В., Стратійчук В.М. Особливості впровадження дистанційної роботи в діяльність сучасних підприємств. <i>Вісник Хмельницького національного університету</i> . 2022. №5. Т.1 С. 43-46.
Політика освітнього компонента	
Організація навчання	Організація освітнього процесу здійснюється відповідно до Положення про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти. Розроблено завдання для практичних занять з курсу, при викладанні застосовуються сучасні методи навчання; при виконанні завдань використовується автоматизована система управління навчанням MOODLE, передбачено виконання ситуаційних завдань та самостійної роботи. Зараховуються результати неформальної освіти.
Інтеграція ШІ в освітній процес	Згідно Політики застосування штучного інтелекту (ШІ) http://www.vtei.com.ua/doc/dtu/pol/96.pdf
Відпрацювання пропусків занять	Відпрацювання пропущених занять з поважних та неповажних причин здійснюється шляхом проведення викладачем опитування здобувача за темою в усній або письмовій формі.
Допуск до підсумкового контролю	Підсумковий контроль-екзамен. До екзамену допускаються всі здобувачі, які набрали за результатами поточної роботи протягом семестру 60 балів. Результат підсумкового контролю (екзамен) з освітнього компонента для здобувачів очної форми навчання визначається як середньоарифметична сума балів поточної роботи та екзамену. Кращим здобувачам, які повністю виконали програму з освітнього компонента, виявили активність в науково-дослідній роботі за відповідною тематикою, стали призерами студентських олімпіад, виступали на конференціях та за результатами поточної роботи набрали 90 і більше балів, науково-педагогічний працівник має право виставити результат екзамену без опитування (при усному екзамені) чи виконання екзаменаційного завдання (при письмовому екзамені). Результат підсумкового контролю (екзамен) з освітнього компонента для здобувачів заочної форми навчання оцінюється в 100 балів, відповідно до Положення про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти»
Академічна доброчесність	Положення про академічну доброчесність науково-педагогічних, педагогічних працівників та здобувачів вищої освіти. Політика застосування штучного інтелекту (ШІ).
Інші складові політики компонента	Обов'язковою умовою формування фахових компетенцій здобувача є розвиток soft skills (м'яких навичок), а саме розвиток ефективних комунікацій, креативності, гнучкого і критичного мислення, що можливо за рахунок виконання самостійної роботи здобувача, а саме участі з доповідями у студентських конференціях, семінарах, гуртках, дискусійних клубах, проходження онлайн курсів (наприклад «Prometheus», «Coursera»), тренінгів з тематики освітнього компонента.

Затверджено на засіданні кафедри інноваційної економіки та цифрових технологій протокол № 01 від 12.01.2026.

Науково-педагогічний працівник



Вікторія СТРАТІЙЧУК

Завідувач кафедри



Валентина ХАЧАТРЯН