МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВІННИЦЬКИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра економіки та міжнародних відносин

СИЛАБУС

BUSINESS GAMES / БІЗНЕС ІГРИ

Інформація про викладача	
Викладач	Стратійчук Вікторія
Науковий ступінь	доктор філософії зі спеціальності «Економіка»
Вчене звання	-
Посада	доцент
Адреса кафедри	м. Вінниця, вул. Хмельницьке шосе, 25, каб. 409
Контактний телефон	(0432) 55-04-38
E-mail:	v.stratiichuk@vtei.edu.ua
Електронна сторінка курсу в системі дистанційного навчання	http://moodle.vtei.edu.ua/course/view.php?id=2087
Інформація про освітній компонент	
Статус компоненту	Вибірковий
Освітній ступінь	Бакалавр
Навчальний рік	2024-2025
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 курсу включають формування у здобувачів системні знання 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	Уміння розробляти бізнес-ігри, визначати цілі бізнес-гри, розробляти правила гри, створювати сценарій гри та розробляти інструменти для її проведення. Вміння проводити бізнес-ігри та аналізувати її результати. Вміння використовувати бізнес-ігри для розвитку соціальних та економічних навичок. Вміння розвивати навички командної роботи, комунікації та співпраці. Розвиток навичок публічних виступів, прийняття рішень в умовах обмежених ресурсів і невизначеності. Вміння аналізуючи ситуації та приймати рішення, які забезпечують досягнення поставлених цілей. Вміння 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 студентів		
Тема 1. Business Games: сутність та еволюція розвитку	9	2	2	5	В, УД, К	5
Тема 2. Сучасні напрями застосування бізнес-ігор	18	4	4	10	В, К, РМГ, УД, РПЗ, П	10
Тема 3. Типи бізнес-ігор та їх роль в діяльності підприємства	18	4	4	10	В, К, П, УД, РМГ, РПЗ	10
Тема 4. Особливості розробки бізнес-гри	9	2	2	5	В, РПЗ, П	5
Тема 5. Організація та проведення бізнес-гри	9	2	2	5	В, УД, РПЗ	5
Тема 6. Аналіз результатів бізнес-гри	18	4	4	10	В, РПЗ, УД, Т, К, П	10
Тема 7. Інтерактивні Business Games	18	4	4	10	РМГ, К, В, УД, РПЗ, П	10
Тема 8. Стимуляційно-моделюючі бізнес-ігри	9	2	2	5	П, Д, В	5
Тема 9. Бізнес-ігри для генерації креативних ідей	9	2	2	5	РМГ, РПЗ, УД	5
Тема 10. Бізнес-ігри міжособистісної взаємодії	18	4	4	10	В, РПЗ, УД, Т, К, П	10
Тема 11. Перспективи розвитку бізнес-ігор	18	4	4	10	К, РПЗ, П, Д, РМГ, В	10
	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 – індивідуальні завдання – 15 балів (курси на платформі Prometheus або на інших сервісах – 5 балів; участь у наукових заходах – 10 балів). **Загальна сума за поточну навчальну роботу (аудиторну та самостійну) за семестр – 100 балів.**
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. *The Journal of Asian Finance, Economics and Business.* 2022. Vol. 9. Iss. 5. P. 213–224. 2. Ikhide J. E., Timur A. T., Ogunmokun O. A. A balanced perspective on the affordance of a gamified HRM system for employees' creative performance. *Personnel Review*. 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. *БІЗНЕС ІНФОРМ*. 2023. № 4. С. 189-196. 6. Виноградова О. В., Литвинова О. В., Пілігрім К. І. Сутність інструментів гейміфікації в системі мотивації персоналу. *Економіка Менеджмент Бізнес*. 2017. № 4. С. 19–25. 7. Застосування прикладних ігор у бізнесі. URL: https://bizgame.top/korporativnyiy-blog-uk/zastosuvannya-prykladnyh-igor-u-biznesi/ 8. Зибіна К. В., Сиволовський І. М. Використання гейміфікації для підвищення ефективності маркетингових INTERNET – комунікацій. Вісник економіки транспорту і промисловості. 2019. № 67. С. 178-184. 9. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія «Соціальні комунікації».* 2017. Вип. 51. С. 116–125. 10. Сіромля С. Г., Сіромля Д. С. Гейміфікація в області бізнес-симуляцій малих підпрємств. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації* : 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. *Підприємництво і маркетинг у формуванні національної безпеки за умов сучасних глобальних викликів* : 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. *Вісник Хмельницького національного університету*. 2022. №5. Т.1 С. 43-46.
Політика освітнього компоненту	
Організація навчання	Організація навчального процесу здійснюється відповідно до положення «Про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти». Розроблено завдання для практичних занять з дисципліни, 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.
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	Підсумковий контроль-екзамен. До екзамену допускаються всі здобувачі,

підсумкового контролю	які набрали за результатами поточної роботи протягом семестру 60 балів. Результат підсумкового контролю (екзамен) з освітнього компоненту для здобувачів очної форми навчання визначається як середньоарифметична сума балів поточної роботи та екзамену. Кращим здобувачам, які повністю виконали програму з освітнього компоненту, 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).
Академічна доброчесність	Положення про академічну доброчесність науково-педагогічних, педагогічних працівників та здобувачів вищої освіти.
Інші складові політики компоненту	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 дисципліни.

Затверджено на засіданні кафедри економіки та міжнародних відносин протокол № 01 від 15.01.2024

Науково-педагогічний працівник Вікторія СТРАТІЙЧУК

Завідувач кафедри Валентина ХАЧАТРЯН