

СИЛАБУС
навчальної дисципліни
«Бізнес-гра»

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень
Код і найменування спеціальності	Для всіх спеціальностей ННІЕУПІТ
Тип і назва освітньої програми	Факультетська вибіркова дисципліна
Курс, семестр	2 курс, 3 семестр.
Обсяг і форма семестрового контролю з навчальної дисципліни	Кількість кредитів ЄКТС – 4, Загальна кількість годин – 120, із яких: денна форма: лекцій – 16 год., семінарських занять – 24 год. самостійна робота – 80 год. заочна форма: лекцій – 4 год., семінарських занять – 2 год. самостійна робота – 114 год. для ОПІ Правознавство: лекцій – 10 год., практичних – 10 год., самостійна робота – 100 год. Форма семестрового контролю – залік
Мова(и) викладання	державна
Навчально-науковий інститут кафедра	ННІ інститут економіки, управління, права та інформаційних технологій Кафедра економіки та публічного управління
Контактні дані розробника(ів)	Медвідь Вікторія Юріївна, завідувач кафедри економіки та публічного управління, д.е.н., професор, ауд. 475 (навчальний корпус 4) e-mail viktoriia.medvid@pdaa.edu.ua сторінка викладача: https://www.pdaa.edu.ua/people/medvid-viktoriia-yuriiivna
МІСЦЕ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ В ОСВІТНІЙ ПРОГРАМІ	
Статус навчальної дисципліни	Вибіркова
Передумови для вивчення навчальної дисципліни	Передумови відсутні
Компетентності	<i>Загальні:</i> Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; Здатність до самонавчання та саморозвитку; <i>Фахові:</i> Здатність застосовувати ігрове моделювання в різних сферах управління; Здатність працювати з інформацією та моделями
Результати навчання	<i>РН:</i> Здатність застосовувати ігрове моделювання в комплексному управлінні компанією та розвитку управлінської інтуїції
РОЛЬ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ У ФОРМУВАННІ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК (SOFT SKILLS)	
Вивчення дисципліни забезпечує формування таких соціальних навичок: соціальна свідомість, емпатія, емоційний інтелект, міжособистісні комунікації, здатність логічно й системно мислити, працювати в команді, креативно мислити тощо.	
МЕТА ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	
Формування у студентів комплексу теоретичних знань та практичних навичок з використання ігрового моделювання в різних сферах управління, зокрема: розвиток управлінської інтуїції; міжкультурний менеджмент; управління персоналом; комплексне управління компанією.	
ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	

<p>Тема 1. Глобальний бізнес та гейміфікація.</p> <p>Тема 2. Поняття, типологія та класифікація ділових ігор</p> <p>Тема 3. Ігрове моделювання в області управлінської інтуїції</p> <p>Тема 4. Ігрове моделювання у сфері міжкультурного менеджменту</p> <p>Тема 5. Ігрове моделювання у сфері підвищення ефективності роботи персоналу</p> <p>Тема 6. Ігрове моделювання в області комплексного управління компанією</p>	
МЕТОДИ НАВЧАННЯ	
<p>1. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності: словесні методи: <i>лекція, розповідь-пояснення; бесіда;</i> наочні методи: <i>ілюстрування; демонстрування;</i> практичні методи: <i>робота з навчально-методичною літературою: конспектування, тезування, анотування, підготовка реферату/доповіді;</i></p> <p>2. Методи стимулювання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності методи формування пізнавальних інтересів: <i>створення ситуації інтересу та новизни навчального матеріалу; метод використання життєвого досвіду; навчальні дискусії для вирішення проблемної ситуації.</i></p> <p>3. Інноваційні та інтерактивні методи навчання: інтерактивні методи: <i>дискусії, диспути, проектування професійних ситуацій, «Мозковий штурм», кейс метод, комп'ютерні і мультимедійні методи: використання мультимедійних презентацій; дистанційне навчання.</i></p> <p>4. Методи контролю і самоконтролю за ефективністю навчально-пізнавальної діяльності: методи усного контролю: <i>опитування, бесіда, доповідь;</i> методи письмового контролю: <i>самостійна робота, творче завдання, розв'язування тестів.</i> методи самоконтролю: <i>самостійний пошук помилок; самооцінювання; самоаналіз.</i></p>	
ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ	
<p>Схема нарахування балів, шкала та критерії оцінювання результатів навчання</p>	<p>Наведені у Додатку до силабусу</p>
ПОЛІТИКА ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ТА ОЦІНЮВАННЯ	
<p>- щодо термінів виконання та перекладання</p>	<p>здобувач вищої освіти зобов'язаний дотримуватись крайніх термінів (дата для аудиторних видів робіт або час в системі дистанційного навчання LMS Moodle), до яких має бути виконано певне завдання. Виконання завдань з порушенням термінів без поважних причин оцінюється на нижчий на 25% бал. Перекладання поточного та підсумкового контролю відбуваються за наявності поважних причин з дозволу директорату.</p>
<p>- щодо академічної доброчесності</p>	<p>Здобувач вищої освіти повинен дотримуватись Кодексу академічної доброчесності та Кодексу про етику викладача та здобувача вищої освіти Полтавського державного аграрного університету. Дотримання академічної доброчесності здобувачами освіти передбачає: самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей); посилання на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей; дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права; надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації. Документи, що стосуються академічної доброчесності, представлені на вкладці АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ Полтавського державного аграрного університету: https://www.pdau.edu.ua/content/akademichna-dobrochesnist</p>
<p>- щодо відвідування занять</p>	<p>Відвідування здобувачами вищої освіти всіх видів навчальних занять є обов'язковим</p>
<p>- щодо зарахування результатів неформальної /</p>	<p>На здобувачів вищої освіти поширюється право про визнання результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті перед / під час опанування даної освітньої компоненти. Набуття відповідних результатів</p>

інформальної освіти	<p>навчання можливе після успішного опанування курсів (з документальним підтвердженням) на різноманітних навчальних платформах, зокрема: Prometheus, Coursera, Edera тощо. Особливості неформального/інформального навчання регламентовані Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих у неформальній та інформальній освіті здобувачами вищої освіти Полтавського державного аграрного університету</p> <p>https://www.pdau.edu.ua/sites/default/files/node/5555/polozhennyaproporyadok2.pdf</p> <p>Бізнес-гра для підприємців. URL: https://prometheus.org.ua/prometheus-free/business-game/</p>
- щодо оскарження результатів оцінювання	<p>Після оголошення результатів поточного або семестрового контролю здобувач освіти має право звернутися до викладача з проханням надати роз'яснення щодо отриманої оцінки.</p> <p>Підставами для оскарження результату оцінювання можуть бути: недотримання викладачем системи оцінювання, вказаної у робочій програмі навчальної дисципліни, необ'єктивне оцінювання та/або наявність конфлікту інтересів, якщо про його існування здобувачу вищої освіти не було і не могло бути відомо до проведення оцінювання. Результат оцінювання може бути оскаржений не пізніше наступного робочого дня після його оголошення. Для оскарження результату оцінювання здобувач вищої освіти звертається з письмовою заявою до декана факультету. Порядок оскарження результатів оцінювання здобувачів вищої освіти регламентується Положенням про оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти в Полтавському державному аграрному університеті.</p> <p>https://www.pdau.edu.ua/sites/default/files/node/5555/polozhennyaproocinyuvannya2023.pdf</p>
РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ	
Основні:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Моделювання та реінжиніринг бізнес-процесів: підручн. С.В. Козир, В.В. Слесарев, С.А. Ус, Т.В. Хом'як; М-во освіти і науки України; Нац. техн. ун-т «Дніпровська політехніка». Дніпро: НТУ «ДП», 2022. 163 с. 2. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou. 3. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Jane McGonigal. 4. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Kevin Werbach, Dan Hunter. 5. Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Nir Eyal. 6. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Brian Burke 	
Допоміжні:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Економіка підприємства: ділові ігри, ситуації та імітаційні задачі: Навч.-метод. посіб. / Г. О. Швиданенко, І. М. Репіна, І. А. Іванов, О. А. Москаленко. К.: КНЕУ, 2006. 120 с 2. Імітаційне моделювання систем та процесів: Електронне навчальне видання. Конспект лекцій / В. Б. Неруш, В. В. Курдеча. К.: НН ІТС НТУУ «КПІ», 2012. 115 с 3. Хайрулін, Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єктної програми. <i>Психологія і суспільство: Науковий журнал</i>. 2021. - N 1. URL: http://dspace.wunu.edu.ua/bitstream/316497/43119/1/%d0%a5%d0%b0%d0%b9%d1%80%d1%83%d0%bb%d1%96%d0%bd.PDF 4. Рум'янцева К.Є. Імітаційно-ігрове моделювання як інноваційний напрямок навчання майбутніх економістів. URL: https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/download/4520/3923 5. Duggan, Kris & Kate Shoup. Business Gamification for Dummies. 2013. 	
Інформаційні ресурси:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Державна служба статистики України. https://www.ukrstat.gov.ua 2. Гейміфікація в HR: успішні кейси для ідей-2023. URL: https://stud-point.com/blog/for_hr/heyifikatsiia-v-hr-uspishni-keysy-dlia-idey-2023/ 3. Gamification for Learning, Performance & Change – курс на https://www.udemy.com/; 4. https://www.coursera.org/courses?query=gamification 	
Реквізити затвердження	Схвалено на засіданні кафедри економіки та публічного управління, протокол

СХЕМА НАРАХУВАННЯ БАЛІВ, ШКАЛА ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Схема нарахування балів з навчальної дисципліни

Назва теми	Форми контролю результатів навчання здобувачів вищої освіти денної форми навчання				Разом
	Опитування (участь в дискусії)	Виконання вправ на практичних заняттях	Тести	Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»	
Тема 1. Глобальний бізнес та гейміфікація.	4	4	4	28	12
Тема 2. Поняття, типологія та класифікація ділових ігор	4	4	4		12
Тема 3. Ігрове моделювання в області управлінської інтуїції	4	4	4		12
Тема 4. Ігрове моделювання у сфері міжкультурного менеджменту	4	4	4		12
Тема 5. Ігрове моделювання у сфері підвищення ефективності роботи персоналу	4	4	4		12
Тема 6. Ігрове моделювання в області комплексного управління компанією	4	4	4		12
Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»					28
<i>Доповідь*</i>	20				20
Разом	24	24	24	28	100

**Доповідь готується здобувачем вищої освіти та доповідається на конференції будь-якого рівня. Є не обов'язковим елементом.*

Назва теми	Форми контролю результатів навчання здобувачів вищої освіти заочної форми навчання			Разом
	Виконання завдань самостійної роботи	Тести	Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»	
Тема 1. Глобальний бізнес та гейміфікація.	8	4	28	12
Тема 2. Поняття, типологія та класифікація ділових ігор	8	4		12

Тема 3. Ігрове моделювання в області управлінської інтуїції	8	4		12
Тема 4. Ігрове моделювання у сфері міжкультурного менеджменту	8	4		12
Тема 5. Ігрове моделювання у сфері підвищення ефективності роботи персоналу	8	4		12
Тема 6. Ігрове моделювання в області комплексного управління компанією	8	4		12
Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»	28			28
Доповідь*	20			20
Разом	48	24	28	100

*Доповідь готується здобувачем вищої освіти та доповідається на конференції будь-якого рівня. Є не обов'язковим елементом.

Назва теми	Форми контролю результатів навчання здобувачів вищої освіти ОПІ Правознавство (заочна форма)				Разом
	Виконання вправ на практичних заняттях	Тести	Виконання завдань самостійної роботи	Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»	
Тема 1. Глобальний бізнес та гейміфікація.	4	4	4	28	12
Тема 2. Поняття, типологія та класифікація ділових ігор	4	4	4		12
Тема 3. Ігрове моделювання в області управлінської інтуїції	4	4	4		12
Тема 4. Ігрове моделювання у сфері міжкультурного менеджменту	4	4	4		12
Тема 5. Ігрове моделювання у сфері підвищення ефективності роботи персоналу	4	4	4		12
Тема 6. Ігрове моделювання в області комплексного управління компанією	4	4	4		12
Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії»					28
Разом	24	24	24	28	100

Форми, шкала та критерії оцінювання результатів навчання при проведенні поточного контролю успішності здобувачів вищої освіти:

- виконання вправ на практичних заняттях:

Рівень опанування РН відповідної навчальної	Якісна оцінка відповідей, виконання завдань, поведінки здобувача	Кількість балів
---	--	-----------------

програми		
Високий	Відповіді вірні, супроводжувалися практичними прикладами та власними роздумами з теми заняття. Висока активність на занятті	4
Достатній	Відповіді в цілому вірні, але містять деякі помилки. Висока активність на занятті.	3
Середній	Відповіді містять ряд помилок, що характеризують знання здобувача як середні. Висока активність на занятті.	2
Низький	Відповіді містять помилки, які є суттєвими, що здебільшого викликані недостатнім опануванням здобувача навчального матеріалу. Незначна активність або пасивна поведінка на занятті.	1
Незадовільний	Відповіді невірні. Пасивна поведінка на занятті.	0

- розв'язування тестів:

Рівень опанування РН відповідної навчальної програми	Кількість правильних відповідей на тестові завдання	Кількість балів
Високий	вірні понад 90% відповідей	4
Достатній	80-90% відповідей вірні	3,5
Середній	70-79% відповідей вірні	3,0
Низький	60-69% відповідей вірні	2,0
Незадовільний	Понад 40% відповідей невірні	0

- Опитування (участь в дискусії):

Рівень опанування	Якісна оцінка відповідей, поведінки здобувача	Кількість балів
Високий	Демонструє глибоке розуміння принципів та механізмів бізнес-ігор. Відповіді чіткі, обґрунтовані, містять приклади та аналіз. Активно бере участь в обговоренні, пропонує оригінальні ідеї та рішення. Ефективно працює в команді, проявляє лідерські якості, сприяє досягненню спільної мети. Демонструє високий рівень комунікативних навичок, вміє слухати та аргументувати свою позицію. Виявляє ініціативу та креативність у вирішенні проблем.	4,0
Достатній	Розуміє основні принципи бізнес-ігор, але допускає деякі неточності або спрощення. Відповіді в основному правильні, але можуть бути недостатньо обґрунтованими. Бере участь в обговоренні, але не завжди проявляє активність. Працює в команді, але може відчувати труднощі у взаємодії з іншими учасниками. Має базові комунікативні навички, але може відчувати деякі труднощі у спілкуванні. Виявляє старанність, але не завжди проявляє креативність.	3,5
Середній	Має фрагментарні знання про бізнес-ігри, допускає помилки у трактуванні понять. Відповіді містять помилки та неточності, потребують уточнення. Бере участь в обговоренні формально, не завжди розуміє суть питань. Працює в команді неефективно, може конфліктувати з іншими учасниками. Комунікативні навички розвинені слабо, відчуває труднощі у встановленні контакту. Не проявляє ініціативи та креативності.	3,0
Низький	Знання про бізнес-ігри є поверхневими та фрагментарними. Відповіді мають значні помилки, що унеможливають оцінювання. Уникає участі в обговоренні, не виявляє зацікавленості. Не може працювати в команді, порушує правила та етику поведінки. Комунікативні навички практично відсутні. Не здатний аналізувати ситуацію та приймати рішення.	2,5
Незадовільний	Не володіє базовими знаннями про бізнес-ігри. Відповіді відсутні	0,0

	або повністю невірні. Відмовляється від участі в роботі, демонструє негативне ставлення до навчання. Не здатний до співпраці та комунікації. Не виявляє жодної зацікавленості до предмету.	
--	--	--

-Проект «Розробки моделі стратегічного розвитку компанії» (0-28).

Разом рівень опанування	Високий	25-28
	Достатній	21-24
	Середній	16-20
	Низький	10-15
	Незадовільний	0-15

-виконання завдань самостійної роботи:

Рівень опанування РН відповідної навчальної програми	Якісна оцінка відповідей, виконання завдань	Кількість балів
Високий	Відповіді вірні, супроводжувалися практичними прикладами та власними роздумами з теми заняття.	7-8
Достатній	Відповіді в цілому вірні, але містять деякі помилки.	6-7
Середній	Відповіді містять ряд помилок, що характеризують знання здобувача як середні.	4-5
Низький	Відповіді містять помилки, які є суттєвими, що здебільшого викликані недостатнім опануванням здобувача навчального матеріалу.	2-3
Незадовільний	Відповіді невірні.	0-2

-виконання завдань самостійної роботи:

Рівень опанування РН відповідної навчальної програми	Якісна оцінка відповідей, виконання завдань	Кількість балів
Високий	Відповіді вірні, супроводжувалися практичними прикладами та власними роздумами з теми заняття.	4
Достатній	Відповіді в цілому вірні, але містять деякі помилки.	3
Середній	Відповіді містять ряд помилок, що характеризують знання здобувача як середні.	2
Низький	Відповіді містять помилки, які є суттєвими, що здебільшого викликані недостатнім опануванням здобувача навчального матеріалу.	1
Незадовільний	Відповіді невірні.	0

Форма проведення підсумкового контролю згідно робочого та навчального плану – залік.