



Силабус дисципліни

«МЕХАНІЗМИ СТВОРЕННЯ БІЗНЕС ІГОР»

Викладач: Акімова Тетяна Юріївна

кандидат наук з державного управління,
доцент кафедри соціальної роботи, педагогіки і логопедії,
навчально-наукового медичного інституту, ЧНУ імені Петра Могили.

Очікувані результати навчання

В результаті вивчення дисципліни студенти мають:

- знати основні концепції та особливості прикладних ігор, їх відмінність від традиційних ігор; сфери використання прикладних ігор та їхній вплив на навчання, бізнес, соціальну взаємодію та терапію; базові компетенції ігропрактика, його функції, етичні норми та методи роботи; класифікацію ігор, основні механіки та динаміку ігрового процесу; принципи побудови сценаріїв і правил проведення прикладних ігор; техніки формулювання ефективних запитань в ігровому процесі; типи гравців та стратегії адаптації ігрового процесу під різні категорії учасників; методи збору та аналізу зворотного зв'язку після гри; особливості проведення прикладних ігор в онлайн-форматі та використання відповідних платформ.
- вміти аналізувати та оцінювати існуючі прикладні ігри за їхніми механіками, ефективністю та впливом; створювати власні ігрові сценарії з урахуванням цілей, аудиторії та контексту використання; проводити прикладні ігри, дотримуючись методичних принципів ігропрактики; використовувати запитання для ефективного управління ігровим процесом та рефлексії гравців; аналізувати динаміку гри, виявляти проблеми та знаходити шляхи їхнього вирішення; визначати типи гравців та адаптувати механіки гри під їхні потреби; збирати, аналізувати та інтерпретувати зворотний зв'язок для вдосконалення; використовувати цифрові інструменти та платформи для проведення онлайн-ігор; оцінювати ефективність прикладної гри та її відповідність поставленим цілям.

Обсяг: 4 кредити ECTS (120 год.), з яких 66 годин самостійної роботи.

Мета дисципліни – спрямована на навчання студентів теоретичним і практичним аспектам розробки ігор (освітні, тренувальні, симуляційні, терапевтичні, рекламні, корпоративні ігри), які мають прикладне значення. А також, засвоєнню основ дизайну, сценарної розробки, балансування механік, інтерактивного навчання та методи оцінки ефективності прикладних ігор.

Зміст дисципліни

- Тема 1. Феномен прикладної гри
- Тема 2. Використання прикладних ігор
- Тема 3. Функції ігропрактика та базові компетенції
- Тема 4. Авторські компетенції та правила ігропрактика
- Тема 5. Класифікація ігр та ефективна динаміка в ігровому процесі
- Тема 6. Запитання в ігровому процесі та алгоритм проведення гри
- Тема 7. Запит у грі, типи гравців та зворотній зв'язок.
- Тема 8. Особливості проведення прикладних ігр в онлайн-форматі

Критерії оцінювання самостійної роботи

Для засвоєння теоретичних основ дисципліни студенти мають підготувати аналітичну письмову роботу, виконати контрольну роботу, індивідуальне завдання, практичне і тестове завдання. Вагому роль відіграють два аспекти: 1) усний захист робіт на семінарському занятті – виступ та відповіді на запитання. (50% оцінки);

2) повнота розкриття матеріалу з дотриманням вимог до структури конкретного виду роботи (50% оцінки).

Пререквізити

Дана навчальна дисципліна є складовою циклу професійної підготовки фахівців освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» і має логічний зв'язок з іншими навчальними дисциплінами: «Етика та культура в публічному адмініструванні», «Основи ділової комунікації».

Пореквізити

Студенти мають: Вивчити феномен прикладних ігор та їх класифікацію; розглянути методики проведення ігор та роль ігропрактика; освоїти принципи створення ефективної динаміки ігрового процесу; навчитися використовувати ігри для вирішення прикладних завдань у різних сферах; розвинути навички роботи з гравцями, формулювання запитань та аналізу зворотного зв'язку; дослідити особливості проведення прикладних ігор в онлайн-форматі.

Семестровий контроль: Залік

Оцінювання:

За семестр: 70 балів За залік: 30 балів

Види робіт:

Самостійна робота –25 балів

Опитування на групових заняттях – 45 балів (3x15).

Технічне забезпечення

Проекційне мультимедійне обладнання (проектор, екран, ноутбук/комп'ютер).

Доступ до мережі Internet, точка доступу Wi-Fi.

Система електронного навчання Moodle 3.9.

Політика щодо дедлайнів

Роботи, що здаються із порушенням вимог до їх виконання і термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Критерії оцінювання контрольної роботи

Контрольна робота проводиться у формі контрольного завдання із трьох запитань. Завдання контрольної роботи є конкретно науковими, логічно сформульованим і поставленим в проблемному плані, що виявляється в пошуку можливих варіантів і шляхів їх розв'язання.

Політика щодо академічної доброчесності

Передбачає самостійне виконання передбачених видів робіт і завдань. Списування під час заліку (в т. ч. із використанням мобільних пристроїв) заборонено. У разі виявлення плагіату або списування роботи, відповіді не зараховуються.