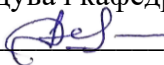


**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Львівський національний університет імені Івана Франка**  
**Економічний факультет**  
**Кафедра банківського і страхового бізнесу**

**Затверджено**

На засіданні кафедри банківського і  
страхового бізнесу економічного  
факультету  
Львівського національного університету  
імені Івана Франка  
(протокол № 4 від 23.01.2024 р.)

Завідувач кафедри

 проф. Реверчук С. К.

**Силабус з навчальної дисципліни**

**«Гейміфікація в бізнесі»,**

**що викладається в межах ОПШ першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для  
вибіркових здобувачів**

**Львів 2024 р.**

**Силабус курсу «Гейміфікація в бізнесі»**  
2024–2025 навчального року

<b>Назва дисципліни</b>	Гейміфікація в бізнесі
<b>Адреса викладання дисципліни</b>	Львів, Проспект Свободи, буд. 18. Економічний факультет Львівського національного університету імені Івана Франка
<b>Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна</b>	Економічний факультет, кафедра банківського і страхового бізнесу
<b>Галузь знань, шифр та назва спеціальності</b>	Н\З
<b>Викладачі дисципліни</b>	Ковалюк Андрій Олексійович, кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри банківського і страхового бізнесу
<b>Контактна інформація викладачів</b>	<a href="mailto:andriy.kovalyuk@lnu.edu.ua">andriy.kovalyuk@lnu.edu.ua</a> <a href="https://econom.lnu.edu.ua/employee/kovalyuk-andrij-oleksijovych">https://econom.lnu.edu.ua/employee/kovalyuk-andrij-oleksijovych</a> (063)443-62-43
<b>Консультації з питань навчання по дисципліні відбуваються</b>	Кафедра банківського і страхового бізнесу, економічний факультет. Львів, проспект Свободи 18, кім. 302. Також можливі он-лайн консультації через Microsoft Teams або подібні ресурси. Для погодження часу он-лайн консультацій необхідно зв'язатися через електронну пошту викладача або задзвонити.
<b>Сторінка курсу</b>	Н\З
<b>Інформація про дисципліну</b>	Курс розроблено з метою забезпечити учасникам необхідні знання для розуміння та впровадження концепції гейміфікації в сфері бізнесу. У процесі навчання учасники ознайомляться з основними принципами гейміфікації, а також засобами, які можна використовувати для створення захопливих та ефективних бізнес-процесів. Курс включає в себе аналіз успішних випадків впровадження гейміфікації в різних галузях, а також дослідження впливу гейміфікації на залучення клієнтів, мотивацію персоналу та підвищення результативності бізнес-процесів. Курс охоплює не лише теоретичні аспекти гейміфікації, але й практичні навички для успішної імплементації цього підходу в сучасному бізнес-середовищі.
<b>Коротка анотація дисципліни</b>	Дисципліна «Гейміфікація в бізнесі» є дисципліною вільного вибору студентів 2 курсу для загальної програми підготовки бакалавра, яка

	викладається в 4 семестрі в обсязі 3 кредитів (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).
<b>Мета та цілі дисципліни</b>	<p>Метою вивчення дисципліни вільного вибору студента «Гейміфікація в бізнесі» є: засвоєння студентами концепції та практичних аспектів гейміфікації в контексті бізнес-середовища. Учасники отримають уявлення про сутність гейміфікації, її роль та вплив на ефективність бізнес-процесів. Курс спрямований на розуміння стратегій та інструментів гейміфікації, а також їхню впровадження для стимулювання учасників, включаючи клієнтів і персонал.</p> <p>Цілі вивчення дисципліни є: засвоєння теоретичних засад гейміфікації; розуміння ключових теоретичних підходів до гейміфікації в контексті бізнесу; розкриття сутності та функцій гейміфікації; розкриття впливу гейміфікації на мотивацію, взаємодію та участь учасників; огляд технологічної інфраструктури гейміфікації; аналіз успішних кейсів впровадження гейміфікації в різних галузях бізнесу.</p>
<b>Література для вивчення дисципліни</b>	<p><b>Основна література:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Yu-kai Chou.</li> <li>2. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Jane McGonigal.</li> <li>3. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Kevin Werbach, Dan Hunter.</li> <li>4. Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Nir Eyal.</li> <li>5. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Brian Burke.</li> </ol> <p><b>Додаткова література:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Barksfield News. High School Students Learn Literary Classics Through Gamification. 2013. Web.</li> <li>7. Bittner, Jenny V. &amp; Jeffrey Shipper, “Motivational Effects and Age Differences of Gamification in Product Advertising”. Journal of Consumer Marketing, Vol. 31 Iss 5 pp. 391 – 400.</li> <li>8. Duggan, Kris &amp; Kate Shoup. Business Gamification for Dummies. 2013.</li> <li>9. Hanus &amp; Fox, Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. 2014. Web.</li> <li>10. Herzig Philip &amp; Susanne Strahinger, Michael Ameling. Gamification of ERP Systems - Exploring Gamification Effects on User Acceptance Constructs. 2011. Web.</li> <li>11. Kapp, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San</li> </ol>

	<p>Francisco: Pfeiffer. 2012. Print.</p> <p>12. Hamari, Juho &amp; Junno Koivisto. “Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale2”. Computers in Human Behavior 40 133-143. 2014. Web.</p> <p>13. Sampar, Elisabeth. Everything Is Game Design. 2012. Web.</p> <p>14. Tsasser. 3 Things I Wish Everyone Knew About Gamification. 2013. Web.</p> <p>15. Gamification Research Network. 2011. Web.</p> <p><b>Інформаційні та Інтернет ресурси:</b></p> <p>16. Gamification for Learning, Performance &amp; Change – курс на <a href="https://www.udemy.com/">https://www.udemy.com/</a>;</p> <p>17. <a href="https://www.coursera.org/courses?query=gamification">https://www.coursera.org/courses?query=gamification</a>.</p>
<b>Тривалість курсу</b>	90 год.
<b>Обсяг курсу</b>	<u>Денна</u> : 32 годин аудиторних занять. З них 16 години лекцій, 16 годин практичних занять та 58 годин самостійної роботи
<b>Очікувані результати навчання</b>	<p>Після завершення цього курсу студент повинен:</p> <p><b>знати:</b></p> <p>про сутності та принципів гейміфікації;</p> <p>теоретичні основи гейміфікації та її вплив на бізнес-процеси;</p> <p>принципів створення захопливих та мотивуючих ігрових взаємодій в бізнесі;</p> <p>стратегії гейміфікації;</p> <p>успішні кейси впровадження гейміфікації в різних сферах;</p> <p>методи створення та впровадження гейміфікованих елементів у бізнес-процесах;</p> <p>про вплив гейміфікації на участь та мотивацію: як гейміфікація може впливати на залучення та утримання аудиторії;</p> <p>методи використання гейміфікації для мотивації персоналу та клієнтів;</p> <p>ключові показники ефективності гейміфікованих ініціатив.</p> <p><b>уміти:</b></p> <p>визначати та аналізувати різновиди гейміфікації та їхніх застосувань у бізнесі;</p> <p>розробляти гейміфіковані стратегії для бізнесу;</p> <p>розробляти ефективні гейміфіковані рішення для стимулювання, мотивації та залучення учасників;</p> <p>визначати основні теоретичні аспекти та ключові принципи гейміфікації в бізнес-середовищі.</p> <p>аналізувати стратегії гейміфікації;</p> <p>аналізувати вплив гейміфікації на залучення та утримання аудиторії, а також на мотивацію персоналу.</p> <p>освоювати технічні засоби та інфраструктуру, які використовуються для ефективної реалізації гейміфікації в бізнесі.</p> <p>оцінювати ефективність гейміфікаційних стратегій.</p>

<b>Ключові слова</b>	Гейміфікація, стратегії гейміфікації, мотивація, елементи гейміфікації, вплив на бізнес, захоплення учасників, класифікація гейміфікації, взаємодія з аудиторією
<b>Формат курсу</b>	Очний <i>Очна (денна, вечірня) форма</i> навчання передбачає постійний особистий контакт науково-педагогічного працівника та студента, що забезпечує надбання глибоких системних знань, стійких умінь. Студенти денної і вечірньої форми навчання зобов'язані відвідувати навчальні заняття згідно з розкладом та своєчасно виконувати навчальні завдання згідно з робочою програмою.
<b>Формат</b>	Проведення лекцій, практичних занять та консультації для кращого розуміння тем
<b>Теми</b>	<p style="text-align: center;"><b>Теми лекційного курсу</b></p> <p><i>Тема 1. Вступ в гейміфікацію.</i> Структура та головні поняття курсу «Гейміфікація в бізнесі». Необхідність вивчення дисципліни в сучасних умовах. Визначення терміну «гейміфікація» та її походження. Сутність гейміфікації як методу, що використовує ігрові елементи в неігрових контекстах. Студенти отримають уявлення про роль гейміфікації у сучасному бізнес-середовищі та її потенційний вплив на мотивацію та результативність.</p> <p><i>Тема 2. Глобальний бізнес та гейміфікація.</i> Студенти вивчатимуть, як ігрові елементи можуть бути використані для стимулювання участі та досягнення стратегічних цілей в міжнародних компаніях. Розглянуті виклики та можливості, які виникають при впровадженні гейміфікації в глобальному бізнесі, зокрема крос-культурні аспекти та адаптацію стратегій до різних ринків.</p> <p><i>Тема 3. Концепція Окталізу в гейміфікації.</i> Концепція Окталізу в гейміфікації базується на використанні восьми ключових елементів, що визначають емоційний стан та взаємодію учасників. Ці елементи включаються для створення захопливого та задоволеного досвіду. Окталіз включає: динаміку (динамічність подій та змін), місткість (внутрішнє значення завдань), значущість (особисте значення для учасників), розтягнення (рівень виклику), соціальність (взаємодія та співпраця), розфокусування (різноманіття взаємодій), визначеність (критерії успіху) та персоналізацію (індивідуалізацію для кожного учасника). Ця концепція покликана оптимізувати гейміфіковані взаємодії та підсилити мотивацію</p>

	<p>учасників.</p> <p><i>Тема 4.</i> Вісім ключових мотивів Окталізу частина 1 Динаміку - динамічність подій та змін. Місткість - внутрішнє значення завдань. Значущість - особисте значення для учасників. Розтягнення - рівень виклику.</p> <p><i>Тема 5.</i> Вісім ключових мотивів Окталізу частина 2 Соціальність - взаємодія та співпраця. Розфокусування - різноманіття взаємодій. Визначеність - критерії успіху. Персоналізація - індивідуалізація для кожного учасника.</p> <p><i>Тема 6.</i> Технічні аспекти гейміфікації. В цій темі студенти розглядають технічні інструменти та технології, які використовуються для реалізації гейміфікованих стратегій. Розуміння взаємодії з програмним забезпеченням дозволяє їм ефективно впроваджувати гейміфікаційні рішення.</p> <p><i>Тема 7.</i> Дизайн проекту з нуля за допомогою Окталізу Дизайн проекту з нуля за допомогою концепції Окталізу передбачає врахування восьми ключових елементів для створення високоякісного та захопливого досвіду для учасників. Розпочинаючи з динаміки, проект включає елементи, які забезпечують змінність та емоційне напруження. Місткість завдань і взаємодій враховується для надання внутрішнього значення кожному завданню, підвищуючи його привабливість. Важливе значення приділяється також соціальній взаємодії та співпраці між учасниками для створення спільного досвіду. Окрім цього, дизайн враховує рівень виклику завдань, їх значущість для кожного учасника та різноманіття взаємодій, забезпечуючи розфокусування та варіативність в процесі. Чіткі критерії успіху та можливість індивідуалізації для кожного учасника надають проекту додаткову визначеність та персоналізацію.</p> <p><b>Теми практичних занять.</b> Тема 1. Вступ в гейміфікацію. Тема 2. Глобальний бізнес та гейміфікація. Тема 3. Концепція Окталізу в гейміфікації. Тема 4. Вісім ключових мотивів Окталізу частина 1 Тема 5. Вісім ключових мотивів Окталізу частина 2 Тема 6. Технічні аспекти гейміфікації. Тема 7. Дизайн проекту з нуля за допомогою Окталізу.</p>
<b>Підсумковий</b>	Залік в кінці 4 семестру

<b>контроль, форма</b>	тестовий/комбінований
<b>Пререквізити</b>	Для вивчення курсу студенти потребують базових знань з навчальних дисциплін професійної підготовки, а саме «Економічна теорія», «Макроекономіка» достатніх для сприйняття категоріального апарату поведінкової економіки, розуміння загальної фінансової та економічної термінології.
<b>Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу</b>	Презентація, лекції, практичні заняття, розв'язання кейсів прикладних завдань, науково-пошукові роботи, дискусії, дебати.
<b>Необхідне обладнання</b>	Для проходження курсу необхідно використовувати таке обладнання: ПК/Мак, планшет, смартфон або інший мобільний пристрій; Програмне забезпечення: пакет програм Microsoft Office або аналог, Prezi, ПЗ для доступу в мережу Інтернет та для роботи з презентаціями.
<b>Критерії оцінювання (окремо для кожного виду навчальної діяльності)</b>	<p>Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою.</p> <p>Бали нараховуються за таким співвідношенням:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• практичні/самостійні тощо: 70% семестрової оцінки; максимальна кількість балів 70</li> <li>• контрольні заміри (модулі): 30% семестрової оцінки; максимальна кількість балів 30</li> </ul> <p>Підсумкова максимальна кількість балів 100</p> <p><b>Письмові роботи:</b> Очікується, що студенти виконають декілька видів письмових робіт, вирішення кейсу.</p> <p><b>Академічна добросовісність:</b> Очікується, що роботи студентів будуть їх оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикування джерел, списування, втручання в роботу інших студентів становлять, але не обмежують, приклади можливої академічної недобросовісності. Виявлення ознак академічної недобросовісності в письмовій роботі студента є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману.</p> <p><b>Відвідання занять</b> є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися усіх строків визначених для виконання усіх видів письмових робіт, передбачених курсом.</p> <p><b>Література.</b> Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студенти заохочуються до використання також й іншої літератури та джерел, яких немає серед</p>

	<p>рекомендованих.</p> <p><b>Політика виставлення балів.</b> Враховуються бали набрані на поточному тестуванні, самостійній роботі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.</p> <p>Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.</p>
<p><b>Питання для самостійного контролю.</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Які основні принципи гейміфікації, які необхідно враховувати при розробці проекту?</li> <li>2. Як визначити динаміку гейміфікованого проекту та чому це важливо для учасників?</li> <li>3. Які елементи можна використовувати для максимізації місткості завдань в гейміфікації?</li> <li>4. Як завдання впливає на мотивацію учасників та їхню залученість до проекту?</li> <li>5. Як гейміфікація враховує рівень виклику та як це може бути налаштовано для різних аудиторій?</li> <li>6. Які соціальні елементи можуть бути впроваджені в гейміфікований проект для покращення співпраці між учасниками?</li> <li>7. Як розфокусування в гейміфікації може покращити взаємодію та зацікавленість учасників?</li> <li>8. Як можна врахувати варіативність та різноманітність в гейміфікованому проекті?</li> <li>9. Як визначити критерії успіху для гейміфікованого проекту та що вони включають?</li> <li>10. Як персоналізація в гейміфікації може поліпшити участь учасників?</li> <li>11. Як гейміфікація впливає на крос-культурний контекст у глобальному бізнес-середовищі?</li> <li>12. Як динамічні зміни в гейміфікованому проекті можуть впливати на емоційний стан учасників?</li> <li>13. Як можна визначити внутрішнє значення завдань для різних аудиторій у гейміфікації?</li> <li>14. Як взаємодія між учасниками може бути сприятливо розвинута гейміфікованим проектом?</li> <li>15. Як гейміфікація може бути адаптована для включення різних рівнів виклику для учасників з різним досвідом?</li> </ol>



	<p>16. Які інструменти можна використовувати для визначення значущості завдань у гейміфікації?</p> <p>17. Як можна оптимізувати гейміфікований проект для досягнення стратегічних бізнес-цілей?</p> <p>18. Як ви оцінюєте успішність гейміфікованого проекту з точки зору залученості та мотивації учасників?</p> <p>19. Які виклики можуть виникнути при впровадженні гейміфікації в глобальному бізнес-середовищі?</p> <p>20. Як можна врахувати індивідуальні потреби учасників у гейміфікованому проекті для досягнення більшої ефективності та задоволення?</p>
<b>Опитування</b>	<p>Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.</p>

Силабус курсу розробив доцент Ковалюк Андрій Олексійович

### Схема курсу

Тиж.	Тема, план, короткі тези	Форма діяльності (заняття) лекція, самостійна, дискусія, групова робота)	Література. Ресурси в інтернеті	Завдання, год	Термін виконання
1	<p><i>Тема 1. Вступ в гейміфікацію.</i> Структура та головні поняття курсу «Гейміфікація в бізнесі». Необхідність вивчення дисципліни в сучасних умовах. Визначення терміну «гейміфікація» та її походження. Сутність гейміфікації як методу, що використовує ігрові елементи в неігрових контекстах. Студенти отримають уявлення про роль гейміфікації у сучасному бізнес-середовищі та її потенційний вплив на мотивацію та результативність.</p>	Лекція	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</b>	-	-
2	<p><i>Тема 1. Вступ в гейміфікацію.</i></p>	Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</b>	Підготувати матеріал, робота над кейсом	-
3	<p><i>Тема 2. Глобальний бізнес та гейміфікація.</i> Студенти вивчатимуть, як ігрові елементи можуть бути використані для стимулювання участі та досягнення стратегічних цілей в міжнародних компаніях. Розглянуті виклики та можливості, які виникають при впровадженні гейміфікації в глобальному бізнесі, зокрема крос-культурні аспекти та адаптацію стратегій до різних ринків.</p>	Лекція	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</b>	-	-

4	<i>Тема 2. Глобальний бізнес та гейміфікація.</i>	Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</b>	Підготувати матеріал, робота над кейсом	-
5	<i>Тема 3. Концепція Окталізу в гейміфікації.</i> Концепція Окталізу в гейміфікації базується на використанні восьми ключових елементів, що визначають емоційний стан та взаємодію учасників. Ці елементи включаються для створення захопливого та задоволеного досвіду. Окталіз включає: динаміку (динамічність подій та змін), місткість (внутрішнє значення завдань), значущість (особисте значення для учасників), розтягнення (рівень виклику), соціальність (взаємодія та співпраця), розфокусування (різноманіття взаємодій), визначеність (критерії успіху) та персоналізацію (індивідуалізацію для кожного учасника). Ця концепція покликана оптимізувати гейміфіковані взаємодії та підсилити мотивацію учасників.	Лекція	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</b>	-	-
6	<i>Тема 3. Концепція Окталізу в гейміфікації.</i>	Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами	<b>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело</b>	Підготувати матеріал, робота над кейсом	-

			посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.		
7	<i>Тема 4. Вісім ключових мотивів Октялізу частина 1</i> Динаміку - динамічність подій та змін. Місткість - внутрішнє значення завдань. Значущість - особисте значення для учасників. Розтягнення - рівень виклику.	Лекція	Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.	-	-
8	<i>Тема 4. Вісім ключових мотивів Октялізу частина 1</i>	Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами	Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.	Підготувати матеріал, робота над кейсом	-
9	<i>Тема 5. Вісім ключових мотивів Октялізу частина 2</i> Соціальність - взаємодія та співпраця. Розфокусування - різноманіття взаємодій. Визначеність - критерії успіху. Персоналізація - індивідуалізація для кожного учасника.	Лекція	Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.	-	-

			<p>посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</p>		
10	<p>Тема 5. Вісім ключових мотивів Октавізу частина 2</p>	<p>Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами</p>	<p>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.</p>	<p>Підготувати матеріал, робота над кейсом</p>	-
11	<p>Тема 6. Технічні аспекти гейміфікації. В цій темі студенти розглядають технічні інструменти та технології, які використовуються для реалізації гейміфікованих стратегій. Розуміння взаємодії з програмним забезпеченням дозволяє їм ефективно впроваджувати гейміфікаційні рішення.</p>	<p>Лекція</p>	<p>Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка! Джерело посилання не знайдено.,Помилка!</p>	-	-

			Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка!		
12	<i>Тема 6. Технічні аспекти гейміфікації.</i>	Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами	Помилка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка!	Підготувати матеріал, робота над кейсом	-
13	<i>Тема 7. Дизайн проекту з нуля за допомогою Окталізу</i> Дизайн проекту з нуля за допомогою концепції Окталізу передбачає врахування восьми	Лекція	Помилка! Джерело посилання не знайдено.,По	-	-

	<p>ключових елементів для створення високоякісного та захопливого досвіду для учасників. Розпочинаючи з динаміки, проект включає елементи, які забезпечують змінність та емоційне напруження. Місткість завдань і взаємодій враховується для надання внутрішнього значення кожному завданню, підвищуючи його привабливість. Важливе значення приділяється також соціальній взаємодії та співпраці між учасниками для створення спільного досвіду. Окрім цього, дизайн враховує рівень виклику завдань, їх значущість для кожного учасника та різноманіття взаємодій, забезпечуючи розфокусування та варіативність в процесі. Чіткі критерії успіху та можливість індивідуалізації для кожного учасника надають проекту додаткову визначеність та персоналізацію.</p>		<p><b>милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.</b></p>		
14	<p><i>Тема 7. Дизайн проекту з нуля за допомогою Окталізу</i></p>	<p>Практичне заняття. Робота з літературними та інтернет-джерелами</p>	<p><b>Помилка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b>  <b>Джерело посилання не знайдено.,По милка!</b></p>	<p>Підготувати матеріал, робота над кейсом</p>	-





			<b>милка! Джерело посилання не знайдено.,По милка! Джерело посилання не знайдено.</b>		
--	--	--	---	--	--