



СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”

СТОПАНСКИ ФАКУЛТЕТ

УЧЕБЕН ПЛАН

Утвърждавам:

Утвърден от Академически съвет с протокол
№ 17/25.09.2024 г.

Професионално направление: 3.7. Администрация и управление

ОКС „Магистър”

Специалност:

С	Т	Б	4	1	8	7	2	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---

СТОПАНСКО УПРАВЛЕНИЕ

Магистърска програма:

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В БИЗНЕСА, ПУБЛИЧНИЯ И НЕПРАВИТЕЛСТВЕНИЯ СЕКТОР

Форма на обучение: РЕДОВНО

Продължителност на обучението (брой семестри): 2 (два), прием от зимен семестър за специалисти и неспециалисти

Професионална квалификация:

Магистър по управление – геймификация

Квалификационна характеристика

Специалност: Стопанско управление

Магистърска програма: ГЕЙМИФИКАЦИЯ В БИЗНЕСА, ПУБЛИЧНИЯ И НЕПРАВИТЕЛСТВЕНИЯ СЕКТОР

1. Насоченост, образователни цели

Геймификация (игровизация) е използването на елементи от игри и на игрови дизайн в неигрови ситуации. Прогнозите са, че игровизацията, освен в образованието, прониква и в бизнеса, а също и в много други сфери на човешката дейност.

Магистърската програма „Геймификация в бизнеса, публичния и неправителствения сектор“ **има за цел** да подготвя високо квалифицирани професионалисти, които да умеят да развиват успешно бизнес или да извършват дейности в публичния и неправителствения сектор чрез игровизация в бързо променяща се технологична среда. Програмата се фокусира върху използването на игрите в съчетание с технологията, новите медии и интернет, за да се комуникират ценни предложения от фирма или организация към собствения персонал, към клиенти и към обществото като цяло. Учебните дисциплини покриват всички ключови елементи на геймификацията като стратегия, разработване, прилагане и активиране предимно сред младежки аудитории. Допълнителният акцент е върху прилагането на придобитите знания и умения чрез технология в цифровия свят. Програмата цели да създаде разбиране за необходимостта от сериозна теоретична подготовка в областта и да даде на обучаемите основа за непрекъснато самоусъвършенстване в практиката.

Магистърската програма „Геймификация в бизнеса, публичния и неправителствения сектор“ е **насочена към** мениджъри и висшисти от всякакви специалности, които желаят да развиват кариерата си в дигиталната ера. Целева група на магистърската програма са педагози, завършили бакалавърска степен, за да използват методите на геймификация в образователния процес; специалисти, които се занимават с младежки групи (психолози, педагози, икономисти, управленци); специалисти по управление на човешките ресурси; специалисти от държавната и общинската администрация и пр. Кандидатите за обучение в програмата трябва да притежават ОКС „Бакалавър“ или ОКС „Магистър“.

Завършилите програмата получават **квалификация „Магистър по управление – геймификация“**.

2. Обучение

Програмата се основава на съществуващите практики и интегрираните към тях дигитални инструменти и приложения за социални мрежи, така че студентите да намерят своето място в дигиталната ера. Академичната програма включва събития, срещи с фирми, лекции и семинари водени от успешни мениджъри и специалисти по социални медии. Комбинацията от модерни методи на преподаване и активности предлага на студентите по-добро разбиране за света на геймификацията.

Обучението започва от зимен семестър и се осъществява **в платена форма**.

За прием в програмата се кандидатства с документ за завършена ОКС „Бакалавър“ или ОКС „Магистър“ и устно събеседване с комисия. Балът се образува от средния успех от дипломата, успеха от държавния изпит (защита на дипломна работа) и оценката от събеседването, която е с „да“ и „не“. Оценка „да“ се приравнява на (6.00), а оценка „не“ се приравнява на (2,00). Максимално възможният бал за прием в програмата е 18.

Продължителността на обучението е 1 година (два семестъра) и обхваща базова задължителна и профилираща подготовка, включваща набор от задължителни и избираеми учебни дисциплини, изграждащи професионалната специализация на магистър по управление с акцент върху геймификацията. За студентите, които нямат бакалавърска или магистърска степен в ПН 3.7. Администрация и

управление или 3.8. Икономика, е предвидено изучаването в задължително избираема форма на две основополагащи управленски дисциплини – основи на управлението и маркетинг, които да ги подпомогнат в усвояването на специализираната учебна материя. Предвидена е възможност за изучаване на допълнителни дисциплини във факултативна форма. Натовареността и кредитите по тях не се отчитат за изпълнението на учебния план.

Обучението завършва с държавен изпит. Сесиите за явяване на държавен изпит са през юли и септември.

3. **Професионални компетенции:**

След завършване на програмата **Магистърът по управление – геймификация** трябва да знае и да може да разработва цялостни управленски и маркетингови стратегии за геймификация, които се интегрират в **бизнеса, публичния и неправителствения сектор**.

Завършилите програмата придобиват **знания и компетенции за:**

- изграждане на ефективна стратегия за привличане на клиенти и тяхното задържане чрез геймификация, вкл. навигиране „пътешествието на клиента” в различните онлайн канали, създаване на ангажиращо съдържание и да водене на онлайн разговори;
- използване на социални медии, мобилни и нови технологии като управленски и промоционални тактики;
- планиране, представяне, изпълнение и измерване на интегрирани геймифицирани дейности;
- проследяване и измерване на геймификацията, използвайки аналитични услуги;
- използване на новите технологии за изграждане и популяризиране на уеб присъствие, в т.ч. способност да се определят критичните фактори за успех, свързани с уеб представянето;
- прилагане на стратегии и модели за електронен бизнес чрез геймификация;
- привличане и включване на служителите (младите хора, обучаемите и пр. групи) в образователен процес, основан на геймификация.

Програмата си поставя за цел **завършилите да бъдат** креативни, предприемчиви, инициативни, проактивни, открити към новостите, с развит усет за бизнеса и хората, толерантни към различията и с желание за саморазвитие и учене през целия живот.

4. **Професионална реализация**

Магистърската програма „**Геймификация в бизнеса, публичния и неправителствения сектор**“ дава възможност за профилиране и специализиране на обучаваните, за надграждането на знания и умения, необходими за успешното изпълнение на изискванията на определена длъжност или група длъжности, за изпълнението на конкретни трудови функции.

Програмата дава възможност на студентите да се подготвят, освен за работа в стопанската сфера, също така и при желание от тяхна страна – за работа в нестопанската сфера, да специализират по определен клас от методи, използвани във виртуалното пространство за комуникация и управление на управленски и маркетингови стратегии. Завършилите магистърската програма могат да се реализират като ръководители на разнообразни по големина и специфика организации, като мениджъри, като специалисти в геймификацията на организацията, занимаващи се със стратегическо управление, планиране, управление на човешките ресурси, оперативно управление и др. Успешно завършилите могат да заемат ръководни и административни длъжности в стопански организации, средните и висшите равнища на държавната администрация, организациите от третия сектор; да работят като консултанти; да продължат обучението и изследователската си работа в докторантура; да бъдат преподаватели в различните степени от системата на висшето образование; да работят в научноизследователски и развойни звена.

СТБ 4 1 8 7

Специалност "Стопанско управление"

Магистърска програма "Геймификация в бизнеса, публичния и неправителствения сектор"
от учебната 2024/2025 година, прием от зимен семестър, редовно обучение

код на спец.

№	код на дисциплината				Наименование на учебната дисциплината	Вид – З, И, Ф	семестър	ECTS кредити	Часове - общ брой				Седмична заетост	Форма на оценяване* - и, то, ки, прод
									Всичко (Ауд/Изв.Ауд)	Лекции	Семинарни занятия	практически упр. / хоспетиране		
1	2				3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Задължителни дисциплини														
1	3	3	3	6	Игровизацията в обучението и бизнеса	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	КИ
2	3	3	0	6	Интегрирани маркетингови комуникации и геймификация в дигиталния маркетинг	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	И
3	3	3	1	5	Он-лайн маркетингови проучвания	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	И
4	3	3	4	0	Психологически основи на геймификацията	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	И
5	3	3	3	9	Проект за геймификация на бизнес процеси	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	КИ
6	3	3	3	7	Изграждането на персонажи при геймификация	З	1	4	120 (45/75)	30	15		2+1	КИ

форма на оценяване:
и-изпит, то-текуща оценка,
ки-комбинирано изпитване,
прод.- продължава в сл. семестър

7	3	3	3	4	Геймификация с "Майнкрафт"	3	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
8	3	3	3	5	Играта като средство за обучение и учене	3	2	3	90 (45/45)	30	15		2+1	КИ
9	3	3	3	8	Конструкция и дизайн на игрите	3	2	3	90 (45/45)	30	15		2+1	КИ

Избираеми дисциплини – избраните дисциплини трябва да носят минимум 12 кредита за целия период на следването

Студентите могат да избират само от дисциплините, посочени в настоящия учебен план.

1	3	2	1	2	Статистически анализ на икономически данни	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
2	И	2	5	6	Проектен подход в управлението	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
3	3	2	1	0	Организационно поведение	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
4	3	2	1	3	Топ инструменти за управление на бизнеса	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
5	3	3	0	8	Корпоративно предприемачество и иновации	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
6	И	3	5	3	Зелен маркетинг	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
7	3	7	1	7	Дигитални бизнес модели и процеси (на английски език)	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И

Задължително избираеми дисциплини за студенти, които нямат бакалавърска или друга магистърска степен в ПН 3.8 Икономика и ПН 3.7 Администрация и управление

1	3	2	1	1	Основи на управлението	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
---	---	---	---	---	------------------------	---	---	---	---------------	----	---	--	-----	---

форма на оценяване:
и-изпит, то-текуща оценка,
ки-комбинирано изпитване,
прод.- продължава в сл. семестър

2	3	2	0	7	Маркетинг	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
Факултативни дисциплини¹														
1	3	2	0	2	Икономика	Ф	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
2	3	2	0	5	Икономически аспекти на правото	Ф	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
¹ Кредитите на факултативните дисциплини не се отчитат за изпълнение на учебния план. Изискванията по съответната дисциплина, вкл. разработване на курсов проект, са такива, каквито са в основния учебен план, от който тя е заимствана.														

Учебни практики и курсови работи

№	код	Наименование на практиката	Вид – З, И, Ф	Семестър	ECTS - кредити	Седмци	Часове	Форма на контрол* - И, ТО, КИ
<p>Всички студенти задължително разработват проект по следните дисциплини: Играта като средство за обучение и учене; Игровизацията в обучението и бизнеса; Изграждането на персонажи при геймификация; Конструкция и дизайн на игрите и Проект за геймификация на бизнес процеси.</p>								

Дипломиране

Начин на дипломиране	ECTS - кредити	Първа държавна сесия	Втора държавна сесия
Държавен изпит	15	юли	септември

Учебният план е изменен и допълнен на заседание на Факултетния съвет с протокол №12/04.09.2024 г.

ДЕКАН:

/доц. д-р Атанас Георгиев/

форма на оценяване:
и-изпит, то-текуща оценка,
ки-комбинирано изпитване,
прод.- продължава в сл. семестър

Софийски университет "Св. Климент Охридски"

Справка - извлечение от учебен план

Специалност "Стопанско управление" / Магистърска програма "Геймификация в бизнеса, публичния и неправителствения сектор"
форма на обучение редовно, срок на обучение 2 (два) семестъра, прием от зимен семестър

Натовареност, ECTS-кредити и оценки по семестри																		
Вид заетост	I семестър			II семестър			III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	Общо				
	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки	натовареност (ч.)	ECTS – кредити	бр. оценки
Задължителни дисциплини	720	24	6	270	9	3										990	33	9
Мин. избираеми дисциплини	180	6	2	180	6	2										360	12	4
Държавен изпит / Защита на МТ	0	0	0	450	15	1										450	15	1
Общо	900	30	8	900	30	6										1800	60	14
От които аудиторна	330			180												510		

Начин на дипломиране	ECTS - кредити	брой часове за подготовка	Първа държавна сесия	Втора държавна сесия
Държавен изпит	15	450	юли	септември

**Придобита професионална квалификация:
МАГИСТЪР ПО УПРАВЛЕНИЕ - ГЕЙМИФИКАЦИЯ**

Учебният план е изменен и допълнен на заседание на Факултетния съвет с протокол №12/04.09.2024 г.

Декан:



/доц. д-р Атанас Георгиев/