



# СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”

СТОПАНСКИ ФАКУЛТЕТ

## УЧЕБЕН ПЛАН

Утвърждавам: .....

Утвърден от Академически съвет с протокол  
№ .....9..... / 26.05.2021 г.

**Професионално направление: 3.7. Администрация и управление**

**ОКС „Магистър”**

**Специалност:**

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

**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 2021/2022 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
	7	8	9	10					Всичко (Ауд/Изв.Ауд)	Лекции	Семинарни занятия	практически упр. / хоспетиране		
1	2	3			4	5	6	7	8	9	10	11	12	
<b>Задължителни дисциплини</b>														
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
<b>Избираеми дисциплини – избраните дисциплини трябва да носят минимум 12 кредита за целия период на следването</b>														
<i>Студентите могат да избират само от дисциплините, посочени в настоящия учебен план.</i>														
2	3	2	1	0	Организационно поведение	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
3	3	2	1	2	Статистически анализ на икономически данни	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
4	И	2	5	6	Проектен подход в управлението	И	1	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
5	3	2	1	3	Топ инструменти за управление на бизнеса	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
6	3	3	0	8	Корпоративно предприемачество и иновации	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
7	И	3	5	3	Зелен маркетинг	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
8	И	7	1	7	Дигитални бизнес модели и процеси (на английски език)	И	2	3	90 (30/60)	30	0		2+0	И
<b>Задължително избираеми дисциплини за студенти, които нямат бакалавърска или друга магистърска степен в ПН 3.8 Икономика и ПН 3.7 Администрация и управление</b>														
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
<b>Факултативни дисциплини<sup>1</sup></b>														
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
<sup>1</sup> 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	Седмици	Часове	Форма на контрол* - И, то, ки
<b>Всички студенти задължително разработват проект по следните дисциплини:</b> 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.								

### Дипломиране

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

Учебният план е приет на заседание на Факултетния съвет с протокол № 5/26.04.2021 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	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 приет на заседание на Факултетния съвет с протокол № 5/26.04.2021 г.

**Декан:**

/доц. д-р Атанас Георгиев/