МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛІННЯ ФІНАНСАМИ ТА БІЗНЕСУ

КАФЕДРА ЦИФРОВОЇ ЕКОНОМІКИ ТА БІЗНЕС-АНАЛІТИКИ

Розглянуто та затверджено
на засіданні кафедри цифрової економіки
та бізнес-аналітики
протокол №2 від 17.09.2025р.

Зав. кафедри _____Ірина ШЕВЧУК

ПОЛОЖЕННЯ ПРО СТУДЕНТСЬКИЙ НАУКОВИЙ ГУРТОК “ ЕКОНОМІКА ТА БІЗНЕС-СТРАТЕГІЇ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ” НА 2025-2026 н.р.

ЛЬВІВ 2025

НАУКОВИЙ ГУРТОК «ЕКОНОМІКА ТА БІЗНЕС-СТРАТЕГІЇ НАСТІЛЬНИХ ІГОР»

(КЕРІВНИК К.Е.Н., ДОЦ. ЯРЕМА О.Р.)

Мета студентського наукового гуртка «Економіка та бізнес-стратегії настільних ігор» полягає у розвитку професійних компетенцій студентів у сфері економіки та бізнесу, формуванні стратегічного мислення й переговорних навичок, а також стимулюванні інтересу до дослідження настільних ігор як моделей реальних економічних процесів.

Діяльність гуртка спрямована на:

- розвиток наукового та творчого потенціалу студентів;
- формування навичок переговорів, командної роботи та стратегічного планування;
- розширення професійного кругозору через аналіз настільних ігор як економічних симуляторів;
- підготовку фахівців, здатних бачити економічні процеси у практичному вимірі;
- залучення студентів до актуальних досліджень на стику економіки, психології та ігрових механік.

Основні напрямки науково-дослідної роботи гуртка:

1. **Настільні ігри як економічні моделі.**
   Аналіз ігор (*Cashflow, Scythe, Dune Imperium, Game of Thrones, Citadels, Secret Hitler, Бункер, Пекельний острів*) як симуляцій бізнесу, ринку та переговорів.
2. **Теорія ігор та стратегія.**
   Вивчення концептів нульової/ненульової суми, курячої гри, проблеми «безквиткового пасажира» та їхнього прояву в настільних іграх і бізнесі.
3. **Психологія переговорів і довіри.**
   Дослідження впливу довіри, сигналів, маніпуляцій та коаліцій у переговорах. Аналіз поведінкової економіки в ігрових сценаріях.
4. **Фінансова грамотність через ігри.**
   Використання *Cashflow* та інших ігор для розвитку навичок інвестування, управління ризиками й особистими фінансами.
5. **Симуляція бізнес-процесів.**
   Аналіз управління ресурсами, ризиками та інноваціями через настільні ігри (*Scythe, Dune Imperium*).
6. **Ігри як інструмент навчання.**
   Використання настільних ігор у навчальному процесі як практичних кейсів з економіки та управління.
7. **Соціальні та етичні аспекти стратегій.**
   Вивчення тем довіри, зради, маніпуляцій і їхнього впливу на розвиток групових процесів у грі та бізнесі.

Положення

студентського наукового гуртка «Економіка та бізнес-стратегії настільних ігор**» кафедри цифрової економіки та бізнес-аналітики**

1. Загальні положення

1.1. Студентський науковий гурток (далі — СНГ) «Економіка та бізнес-стратегії настільних ігор» є добровільним об'єднанням студентів ЛНУ імені Івана Франка, що функціонує при кафедрі цифрової економіки та бізнес-аналітики.

1.2. Гурток створено з метою розвитку наукових, дослідницьких та аналітичних навичок студентів через вивчення настільних ігор як моделей економічних і бізнес-процесів.

1.3. Діяльність гуртка здійснюється на підставі:

- Закону України «Про освіту»;
- Закону України «Про вищу освіту»;
- Статуту університету;
- рішень кафедри Цифрової економіки та бізнес-аналітики;
- цього Положення.

1.4. СНГ «Економіка та бізнес-стратегії настільних ігор» у своїй діяльності поєднує навчальну, науково-дослідницьку, проєктну та ігрову діяльність студентів.

1.5. Членом СНГ може бути кожен студент, що виявив бажання працювати в СНГ, має схильності до наукової роботи і займається науковою діяльністю.

2. Мета та завдання СНГ

Мета діяльності гуртка: формування у студентів практичних навичок стратегічного мислення, переговорів, командної роботи та фінансової грамотності шляхом використання настільних ігор як симуляторів економіки та бізнесу.

Завдання гуртка:

- вивчення настільних ігор (*Cashflow, Scythe, Dune Imperium, Game of Thrones, Secret Hitler, Бункер, Пекельний острів, Citadels* та ін.) як моделей економічних процесів;

- аналіз механік ігор з точки зору економіки, психології переговорів і стратегічного планування;
- розвиток комунікативних навичок, вміння аргументувати й переконувати;
- дослідження бізнес-кейсів і паралелей між іграми та реальними економічними ситуаціями;
- участь студентів у наукових конференціях, публікація тез і статей;
- підготовка презентацій, аналітичних доповідей та міні-досліджень за темами гуртка.

3. Організація роботи гуртка

3.1. СНГ працює згідно з планом, затвердженим на засіданні кафедри цифрової економіки та бізнес-аналітики. СНГ працює протягом навчального року (вересень — травень).

3.2. Засідання гуртка відбуваються не рідше одного разу на місяць.

3.3. Структура гуртка:

- Керівник гуртка: науковець кафедри цифрової економіки та бізнес-аналітики.
- Голова гуртка: обирається серед студентів-членів гуртка шляхом голосування.

3.3. Форми роботи гуртка:

- лекції та міні-лекції викладачів і студентів;
- обговорення теоретичних і практичних аспектів економіки через ігри;
- ігрові сесії (практичне відпрацювання стратегій у настільних іграх);
- круглі столи, воркшопи та тренінги;
- участь у конференціях, конкурсах та студентських турнірах;
- написання наукових робіт і публікацій.

3.4. Для координації діяльності гуртка обирається **Голова гуртка** з числа студентів, який відповідає за організацію засідань та комунікацію з учасниками.

4. Учасники гуртка, їхні права та обов’язки

4.1. Членами гуртка можуть бути студенти 2–4 курсів усіх спеціальностей ЛНУ, які цікавляться економікою, бізнесом та іграми як навчальною моделлю.

4.2. **Учасники гуртка мають право:**

- брати участь у всіх заходах гуртка;
- виступати з доповідями;
- пропонувати теми для досліджень та ігор;
- представляти гурток на факультетських та університетських заходах.

4.3. **Учасники гуртка зобов'язані:**

- регулярно відвідувати засідання;
- брати активну участь у науковій і навчально-ігровій діяльності;
- дотримуватись етичних норм під час обговорень та ігор;
- сприяти популяризації діяльності гуртка.

5. Очікувані результати роботи гуртка

- розвиток у студентів навичок економічного аналізу, переговорів і стратегічного планування;
- здобуття практичного досвіду через ігрові симуляції;
- формування студентських наукових публікацій та доповідей;
- участь у наукових конференціях і конкурсах;
- створення інтегрованих досліджень

6. Фінансування

6.1. Діяльність гуртка фінансується за рахунок:

- добровільних внесків учасників гуртка;
- підтримки партнерських організацій (за потреби).

6.2. Фінансування використовується на закупівлю ігор, роздаткових матеріалів, організацію заходів і публікацій.

7. Заключні положення

7.1. Це Положення набирає чинності після затвердження кафедрою.

7.2. Зміни та доповнення до Положення можуть вноситися рішенням керівника гуртка спільно з учасниками.

7.3. Положення діє протягом навчального року (2025–2026).