

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФОРМАЦІЙНО-
КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«Менеджмент кіберспорту та ігрової індустрії»

Найменування освітньої програми

(ПРОЄКТ)

Першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Спеціальність D3 Менеджмент

(шифр та найменування спеціальності)

Галузь знань D Бізнес, адміністрування та право

(шифр та найменування галузі)

Кваліфікація: Бакалавр менеджменту

(назва)

ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ УНІВЕРСИТЕТУ

Протокол № від

Наказ № від

Ректор _____ Володимир ШУЛЬГА

Освітня програма вводиться в дію з 1 вересня 2026 року

**ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ**

**«МЕНЕДЖМЕНТ КІБЕРСПОРТУ ТА ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ»
ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

спеціальність	<u>D3 Менеджмент</u>
галузь знань	<u>D Бізнес, адміністрування та право</u>
рівень вищої освіти	<u>перший (бакалаврський)</u>
кваліфікація	<u>Бакалавр менеджменту</u>

- | | |
|---|--------------------|
| 1. Перший проректор | Олександр КОРЧЕНКО |
| 2. Проректор з навчальної роботи | Артур ГУДМАНЯН |
| 3. Т.в.о. начальника навчально-методичного відділу | Вадим ВЛАСЕНКО |
| 4. Вчена рада Навчально-наукового інституту менеджменту та підприємництва | |

Протокол № _від « _ » 2026 року

Голова Вченої Ради
Навчально-наукового інституту
менеджменту та підприємництва

Світлана ПЕТРОВСЬКА

Кафедра менеджменту

Протокол № від «__»

Завідувач кафедри менеджменту

Анна СОРОКА

Голова студентської ради
Навчально-наукового інституту
менеджменту та підприємництва

Марина ЗАДОРЖНА

Рецензії від зовнішніх стейкхолдерів (компаній-партнерів):

1. ПЕРЕДМОВА

Розроблено робочою групою Навчально-наукового інституту менеджменту та підприємництва Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій у складі:

Гарант освітньої програми

Насад Неоніла Вікторівна

к.е.н., доцент кафедри менеджменту

Члени робочої групи:

Засанський Володимир Вячеславович

д.е.н., професор, професор кафедри менеджменту

Парій Людмила Віталіївна

к.е.н., доцент, доцент кафедри менеджменту

Малетич Ольга Ігорівна

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності D 3 Менеджмент

Введено в дію наказом ректора № від березня 2026 року.

1. Профіль освітньої програми

1 – Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій, Навчально-науковий інститут менеджменту і підприємництва Кафедра менеджменту
Ступінь вищої освіти	Бакалавр Освітня кваліфікація – бакалавр менеджменту
Офіційна назва освітньої програми	Менеджмент кіберспорту та ігрової індустрії
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом бакалавра, одиничний Обсяг освітньої програми: - на базі повної загальної середньої освіти становить 240 кредитів ЄКТС (термін навчання 3 роки 10 місяців денної форми навчання і 4 роки 10 місяців заочної форми навчання); - на базі ступеня «молодший бакалавр» (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодий спеціаліст») можливо перерахування не більше, ніж 120 кредитів ЄКТС, отримання в межах попередньої освітньої програми підготовки молодшого бакалавра («молодшого спеціаліста»)
Наявність акредитації	
Цикл/рівень	НРК України – 6 рівень/ Бакалавр, QF-EHEA- перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень
Передумови	Наявність атестата про повну загальну середню освіту або диплому молодшого бакалавра (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодшого спеціаліста»)
Мова(и) викладання	Українська, англійська
Термін дії освітньої програми	
Інтернет - адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://duikt.edu.ua/ua/2780-pershiy-bakalavrskiy-riven-vischoi-osviti-osvitni-programi

2 – Мета освітньої програми

Метою освітньої програми є підготовка висококваліфікованих та конкурентоспроможних фахівців, здатних здійснювати управління кіберспортивними командами, організаціями та проектами у сфері відеоігор, застосовувати сучасні цифрові інструменти, аналізувати та інтерпретувати дані, реалізовувати esports-турніри та працювати в ІТ- та ігрових-індустріях.

3 – Характеристика освітньої програми

Предметна область, напрям (галузь знань, спеціальність)	D Бізнес, адміністрування та право D3 Менеджмент
Орієнтація освітньої програми	Освітньо-професійна. 74 % обсягу освітньої програми спрямовано на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетентностей за спеціальністю D3 Менеджмент, визначених стандартом вищої освіти. Програма носить прикладний характер та зорієнтована на підготовку фахівців, здатних вирішувати практичні проблеми та складні спеціалізовані задачі, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов у сфері кіберспорту та ігрового бізнесу.
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Спеціальна освіта та професійна підготовка в області Підготовка фахівців, здатних вирішувати практичні проблеми та складні спеціалізовані задачі у сфері управління організаціями та їх підрозділами. Ключові слова: менеджмент, ігровий бізнес, кіберспорт, організація, управлінська програма, управлінська діяльність, підприємство, стратегія, комунікації, стратегічне планування.
Опис предметної області	Об'єктами вивчення є управління організаціями та їх підрозділами. Цілі навчання: Забезпечення підготовки здобувачів першого (бакалаврського) рівня зі спеціальності D3 Менеджмент та підготовки висококваліфікованих, конкурентоспроможних фахівців, здатних розв'язувати складні нестандартні завдання і комплексні проблеми інноваційного та дослідницького характеру у галузі управління ігровими компаніями, спортивними клубами та асоціаціями, кіберспортивними організаціями. Структура програми передбачає динамічне, інтегративне та інтерактивне навчання. Програма пропонує комплексний підхід до управління компаніями сфери ігрового бізнесу, пов'язаними з ним структурами, та реалізує це через навчання та практичну підготовку.

Дисципліни та модулі, які включені в цю програму представляють перспективи, засновані на теорії, яка тісно пов'язана з практичним застосуванням в сфері управління та адміністрування, ця програма дозволяє здобувачам набути необхідних навичок та досвіду в менеджменті ігрового бізнесу та кіберспорт технологій.

Теоретичний зміст предметної області:

- парадигми, закони, закономірності, принципи, історичні передумови розвитку менеджменту ігрового бізнесу;

- концепції системного, ситуаційного, адаптивного, антикризового, інноваційного, проектного менеджменту ігрового бізнесу;

- функції, методи, технології та управлінські рішення у менеджменті ігрового бізнесу.

Методи, методика, технології та інструменти:

• - загальнонаукові та специфічні методи дослідження (розрахунково-аналітичні, економіко-статистичні, економікоматематичні, продуктова аналітика в ігровому бізнесі, методології управління ігровими компаніями);

- методи реалізації функцій менеджменту ігрового бізнесу (управління ігровими процесами, ігровими проектами, управління командою в ігровій індустрії, контролю якості ігрового продукту, маркетингових досліджень ігрового продукту, регулювання соціально-економічних та правових відносин в ігровому бізнесі, монетизації ігрових проектів, методології gamecraft, PR-технології тощо)

- методи менеджменту ігрового бізнесу (адміністративні, економічні, соціально-психологічні, технологічні);

- інструментарій обґрунтування управлінських рішень (продуктова аналітика в ігровому бізнесі, алгоритми управління ігровими проектами, імітаційне моделювання ігрового процесу, методи роботи з інвесторами в ігровий бізнес тощо);

- інформаційні та інноваційні технології в ігровому бізнесі

Особливості програми	<p>Забезпечення умов підготовки здобувачів вищої освіти у реальному середовищі майбутньої професійної діяльності для набуття відповідних компетенцій, шляхом організації проведення практик (навчальна, виробнича та переддипломна) на фірмах-партнерів.</p> <p>Можливість отримання сертифікатів в межах навчального процесу за курсами фірм-партнерів.</p> <p>Проведення частини практичних занять дисциплін професійної підготовки працівниками середньої і вищої керівної ланки підприємств-партнерів</p>
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	
Подальше навчання	<p>Можливість продовжити навчання за другим (магістерським) освітнім рівнем вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій в системі післядипломної освіти</p>
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	<p>Викладання проводиться державною мовою. Іноземною мовою (англійською) проводиться викладання окремих дисциплін, які формують професійні компетентності. Викладання спрямоване на засвоєння знань, умінь і навичок для подальшого застосування у практиці.</p> <p>Основними способами передачі змісту освітньої програми є проведення лекцій, практичних, лабораторних і індивідуальних занять, консультацій розв'язання ситуативних завдань, тестування, презентацій, ознайомча, виробнича, переддипломна практики</p>
Оцінювання	<p>Оцінювання сформованих компетенцій проводиться під час контрольних заходів, які передбачені цією освітньою програмою та зазначені у навчальному плані. Критерії оцінювання знань, умінь та навичок здобувача вищої освіти розроблені у відповідності до чинного законодавства та затверджені у «Положенні про організацію освітнього процесу у Державному університеті інформаційно-комунікаційних технологій»</p>

6- Компетентності випускника	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні завдання у сфері менеджменту кіберспорту та ігровій-індустрії.
Загальні компетентності (ЗК)	<p>ЗК1. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності та примножувати досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p>ЗК3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу.</p> <p>ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК5. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК6. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК7. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК8. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК9. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК10. Здатність до проведення досліджень на відповідному рівні.</p> <p>ЗК11. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.</p> <p>ЗК12. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>ЗК13. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p>

	<p>ЗК14. Здатність працювати у міжнародному контексті.</p>
	<p>ЗК15. Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).</p>
<p>Спеціальні компетенції (СК)</p>	<p>СК1.Здатність визначати та описувати характеристики компетентності організації. СК2.Здатність аналізувати результати діяльності організації, зіставляти їх з факторами впливу зовнішнього та внутрішнього середовища. СК3.Здатність визначати перспективи розвитку організації. СК4.Вміння визначати функціональні області організації та зв'язки між ними СК5. Здатність управляти організацією та її підрозділами через реалізацію функцій менеджменту СК6. Здатність діяти соціально відповідально і свідомо. СК7. Здатність обирати та використовувати сучасний інструментарій менеджменту. СК8. Здатність планувати діяльність організації та управляти часом. СК9. Здатність працювати в команді та налагоджувати міжособистісну взаємодію при вирішенні професійних завдань. СК10. Здатність оцінювати виконувані роботи, забезпечувати їх якість та мотивувати персонал організації. СК11. Здатність створювати та організовувати ефективні комунікації в процесі управління СК12. Здатність аналізувати й структурувати проблеми організації, формувати обґрунтовані рішення СК13.Розуміти принципи і норми права та використовувати їх у професійній діяльності СК14. Розуміти принципи психології та використовувати їх у професійній діяльності СК15.Здатність формувати та демонструвати лідерські якості та поведінкові навички СК 16.Здатність до управління ігровою компанією та її розвитком</p>
<p>7 – Програмні результати навчання</p>	

	<p>ПРН 1. Знати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського суспільства, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні</p> <p>ПРН 2. Зберігати моральні, культурні, наукові цінності та примножувати досягнення суспільства, використовувати різні види та форми рухової активності для ведення здорового способу життя.</p>
	<p>ПРН 3. Демонструвати знання теорій, методів і функцій менеджменту, сучасних концепцій лідерства</p> <p>ПРН 4. Демонструвати навички виявлення проблем та обґрунтування управлінських рішень</p> <p>ПРН 5. Описувати зміст функціональних сфер діяльності організації</p> <p>ПРН 6. Виявляти навички пошуку, збирання та аналізу інформації, розрахунку показників для обґрунтування управлінських рішень</p> <p>ПРН 7. Виявляти навички організаційного проектування</p> <p>ПРН 8. Застосовувати методи менеджменту для забезпечення ефективності діяльності організації.</p> <p>ПРН 9. Демонструвати навички взаємодії, лідерства, командної роботи.</p> <p>ПРН 10. Мати навички обґрунтування дієвих інструментів мотивування персоналу організації.</p> <p>ПРН 11. Демонструвати навички аналізу ситуації та здійснення комунікації у різних сферах діяльності організації.</p> <p>ПРН 12. Оцінювати правові, соціальні та економічні наслідки функціонування організації.</p> <p>ПРН 13. Спілкуватись в усній та письмовій формі державною та іноземною мовами.</p> <p>ПРН 14. Ідентифікувати причини стресу, адаптувати себе та членів команди до стресової ситуації, знаходити засоби до її нейтралізації.</p> <p>ПРН 15. Демонструвати здатність діяти соціально відповідально та громадсько свідомо на основі етичних міркувань (мотивів), повагу до різноманітності та міжкультурності.</p> <p>ПРН 16. Демонструвати навички самостійної роботи, гнучкого мислення, відкритості до нових знань, бути критичним і самокритичним.</p> <p>ПРН 17. Виконувати дослідження індивідуально та/або в групі під керівництвом лідера.</p>
<p>8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми</p>	

Кадрове забезпечення	До реалізації програми залучаються науково-педагогічні працівники з науковими ступенями та/або вченими званнями, стажем наукової та педагогічної роботи, а також висококваліфіковані спеціалісти, які мають стаж практичної роботи в ігровому бізнесі.
Матеріально-технічне забезпечення	Забезпеченість навчальними приміщеннями, комп'ютерними робочими місцями, мультимедійним обладнанням відповідає потребам. Наявна вся необхідна соціально-побутова інфраструктура, кількість місць в гуртожитках відповідає вимогам. Є обладнання для проведення практичних і лабораторних робіт, інформаційного пошуку та обробки результатів, наявні спеціалізовані комп'ютерні класи кафедри та факультету з необхідним програмним забезпеченням та необмеженим відкритим доступом до Інтернет-мережі. Співпраця із стейкхолдерами дозволяє організувати навчальний процес згідно принципів дуальної освіти, поєднувати теоретичне навчання в університетських аудиторіях з практичними заняттями в ігрових компаніях.
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Всі дисципліни навчального плану забезпечені інформаційними та навчально-методичними матеріалами і розміщені в системі дистанційного навчання Google Workspace for Education у т.ч. доступом до електронної бібліотеки Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій
9 – Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	Наявність двосторонніх договорів між Державним університетом інформаційно-комунікаційних технологій та закладами вищої освіти України забезпечує національну кредитну мобільність
Міжнародна кредитна мобільність	Зміст освітньо-професійної програми відповідає освітнім стандартам, що дозволяє приймати участь у програмах подвійних дипломів та бути конкурентоспроможним на світовому ринку праці
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Передбачає навчання іноземців та осіб без громадянства

2. Перелік компонент освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність

2.1. Зміст підготовки за освітньою програмою компетентності та результатами навчання

№ пп.	Дисципліна	Шифр	Компетентність	Результат навчання
1. Цикл дисциплін загальної підготовки				
1	Вища математика	ОК 01	ЗК3	ПРН6, ПРН16
2	Основи інформаційних технологій	ОК 02	ЗК8	ПРН6
3	Економічна теорія	ОК 03	ЗК5	ПРН2, ПРН3
4	Етика ділового спілкування та риторика	ОК 04	ЗК1, ЗК15	ПРН2, ПРН15
5	Англійська мова	ОК 05	ЗК7	ПРН13
6	Історія управління	ОК 06	ЗК1, ЗК2	ПРН2, ПРН16
7	Групова динаміка та комунікації	ОК 07	ЗК6, ЗК11	ПРН9, ПРН11
8	Психологія підприємництва та бізнесу	ОК 08	ЗК11, СК14	ПРН9, ПРН14
9	Економіка підприємства	ОК 09	ЗК5, ЗК9, ЗК10	ПРН4, ПРН5
10	Соціально-екологічна безпека життєдіяльності	ОК 10	ЗК2, ЗК13	ПРН8, ПРН2
11	Українське державотворення	ОК 11	ЗК1, ЗК2, ЗК15	ПРН1, ПРН2, ПРН15
12	Філософія	ОК 12	ЗК3, ЗК13, ЗК15	ПРН2, ПРН16
13	Українська мова за професійним спрямуванням	ОК 13	ЗК6, ЗК14	ПРН9, ПРН11, ПРН13
14	Теоретична підготовка базової загальновійськової підготовки	ОК 14	ЗК1, ЗК2, ЗК11	ПРН1, ПРН15
15	Організаційна поведінка та лідерство	ОК 15	ЗК3, ЗК5, ЗК15	ПРН3, ПРН7, ПРН9, ПРН14
16	Хмарні технології	ОК 16	ЗК8	ПРН6
17	Управлінські інтернет-технології	ОК 17	ЗК8, ЗК12	ПРН6
18	Штучний інтелект	ОК 18	ЗК8	ПРН6
2. Цикл дисциплін професійної та практичної підготовки				
1	Основи менеджменту	ОК 19	СК1-СК8, СК15	ПРН3, ПРН4, ПРН5, ПРН8
	Вступ до кіберспорту та ігрової індустрії	ОК 20	СК13	ПРН1, ПРН12
3	Маркетинг	ОК 21	СК2	ПРН7
4	Основи управління бізнесом	ОК 22	СК1, СК3, СК4, СК5	ПРН4, ПРН7, ПРН8
5	Продакт-менеджмент в ігровій індустрії	ОК 23	СК14	ПРН6
6	Комунікаційний менеджмент	ОК 24	СК9, СК11	ПРН9, ПРН11, ПРН17

7	Основи статистики і прогнозування економічних процесів	ОК 25	СК2,СК12	ПРН6
8	Управління конкурентоспроможністю ігрових продуктів	ОК 26	СК3	ПРН8
9	Управління кібербезпекою	ОК 27	СК3	ПРН11
10	Аналітика ігрових даних	ОК 28	СК8	ПРН8
11	Теорія організації	ОК 29	СК3-СК8	ПРН3, ПРН4, ПРН4, ПРН7
12	Управління стартапами та ігровими проектами	ОК 30	СК4	ПРН12
13	Інформаційний менеджмент у ігровому секторі	ОК 31	СК5	ПРН3-ПРН5
14	Управління технологічним розвитком у геймдеві	ОК 32	СК7	ПРН5,ПРН11
15	Адміністративний менеджмент в кіберспорті	ОК 33	СК10-СК12	ПРН3, ПРН4, ПРН5, ПРН10
16	Міжнародний менеджмент	ОК 34	СК13	ПРН11, ПРН13, ПРН15
17	Операційний менеджмент у кіберспорті	ОК 35	СК4,СК5,СК7	ПРН3, ПРН4, ПРН5
18	Управління персоналом та кіберспортивними командами	ОК 36	СК9, СК10, СК11, СК14	ПРН9, ПРН10, ПРН14,ПРН15,
19	Управлінський аналіз діяльності підприємств та ігрових компаній	ОК 37	СК2	ПРН4, ПРН5, ПРН6
20	Антикризовий менеджмент у цифрових індустріях	ОК 38	СК2,СК3,СК6,СК14	ПРН3, ПРН4, ПРН5
21	Фінансова діяльність кіберспорт-організацій	ОК 39	СК2, СК3, СК4, СК5, СК7	ПРН6,ПРН11
22	Управління інноваціями у ігровій індустрії	ОК 40	СК3,СК7	ПРН5,ПРН8
23	Стратегічне управління кіберспорт-компаніями	ОК 41	СК3,СК8	ПРН5,ПРН8
24	Відкриття власного gaming-проекту	ОК 42	СК4,СК13	ПРН7
25	Інвестиційний менеджмент у геймдеві	ОК 43	СК3,СК4,СК7	ПРН5,ПРН8
26	Ознайомча практика	ОК 44	СК1,СК2,СК4	ПРН4,ПРН16
27	Виробнича практика	ОК 45	СК1,СК2,СК4,СК5, СК15	ПРН3,ПРН4
28	Переддипломна практика	ОК 46	СК2,СК3,СК5,СК12	ПРН4,ПРН17
29	Кваліфікаційна робота	ОК 47	СК2,СК3,СК5,СК12	ПРН17

*Англійська мова у навчальних планах для іноземців та осіб без громадянства замінюється на Українську мовузапрофесійнимспрямуванням

2.2. Перелік компонент ОП

Кодн/д	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумкового контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
ОК 01	Вища математика	4	Залік
ОК 02	Основи інформаційних технологій	3	Залік
ОК 03	Економічна теорія	4	Залік
ОК 04	Етика ділового спілкування та риторика	4	Залік
ОК 05	Англійська мова	6	Залік, іспит
ОК 06	Історія управління	3	Іспит
ОК 07	Групова динаміка та комунікації	3	Залік
ОК 08	Психологія підприємництва та бізнесу	3	Залік
ОК 09	Економіка підприємства	3	Залік
ОК 10	Соціально-екологічна безпека життєдіяльності	3	Залік
ОК 11	Українське державотворення	3	Іспит
ОК 12	Філософія	3	Залік
ОК 13	Українська мова за професійним спрямуванням	3	Залік
ОК 14	Теоретична підготовка базової загальновійськової підготовки	3	Залік
ОК 15	Організаційна поведінка та лідерство	3	Іспит
ОК 16	Хмарні технології	3	Залік
ОК 17	Управлінські інтернет- технології	3	Іспит
ОК 18	Штучний інтелект	3	Залік
ОК 19	Основи менеджменту	5	Іспит
ОК 20	Вступ до кіберспорту та ігрової індустрії	3	Іспит
ОК 21	Маркетинг	4	Іспит
ОК 22	Основи управління бізнесом	5	Іспит
ОК 23	Продакт-менеджмент в ігровій індустрії	4	Залік
ОК 24	Комунікаційний менеджмент	3	Іспит
ОК 25	Основи статистики і прогнозування економічних процесів	3	Залік
ОК 26	Управління конкурентоспроможністю ігрових продуктів	4	Іспит

ОК 27	Управління кібербезпекою	3	Залік
ОК 28	Аналітика ігрових даних	4	Іспит
ОК 29	Теорія організації	3	Іспит
ОК 30	Управління стартапами та ігровими проектами	4	Іспит
ОК 31	Інформаційний менеджмент у ігровому секторі	4	Іспит
ОК 32	Управління технологічним розвитком у геймдеві	4	Іспит
ОК 33	Адміністративний менеджмент в кіберспорті	5	Іспит
ОК 34	Міжнародний менеджмент	4	Залік
ОК 35	Операційний менеджмент у кіберспорті	4	Іспит
ОК 36	Управління персоналом та кібеспортивними командами	5	Іспит
ОК 37	Управлінський аналіз діяльності підприємств та ігрових компаній	5	Іспит
ОК 38	Антикризовий менеджмент у цифрових індустріях	4	Іспит
ОК 39	Фінансова діяльність кіберспорт-організацій	4	Іспит
ОК 40	Управління інноваціями у ігровій індустрії	3	Іспит
ОК 41	Стратегічне управління кіберспорт-компаніями	4	Іспит
ОК 42	Відкриття власного gaming-проекту	3	Залік
ОК 43	Інвестиційний менеджмент у геймдеві	5	Іспит
ОК 44	Ознайомча практика	3	Залік
ОК 45	Виробнича практика	6	Залік
ОК 46	Переддипломна практика	6	Залік
ОК 47	Кваліфікаційна робота	6	Захист кв. р
Загальний обсяг обов'язкових компонент:		180	
Вибіркові компоненти ОП			
ВК1	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК2	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК3	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК4	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК5	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК6	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК7	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК8	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК9	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК10	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК11	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
ВК12	Дисципліна вільного вибору здобувача	5	Залік
Загальний обсяг вибіркових компонент:		60	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		240	

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Форми атестації здобувачів вищої освіти	Атестація здобувачів вищої освіти здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи
Вимоги до кваліфікаційної роботи	Захист кваліфікаційної роботи проводиться відкрито і гласно. Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складного спеціалізованого завдання або практичної проблеми в сфері управління, що характеризується комплексністю та невизначеністю умов, із застосуванням теорій та методів економічної науки. Має бути перевірена на плагіат відповідно до «Положення про запобігання академічному плагіату у Державному університеті інформаційно-комунікаційних технологій» та оприлюднена у репозитарії Університету

Структурно-логічні схеми освітніх програм «Менеджмент»

1 рік		2 рік		3 рік		4 рік	
1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем
Вища математика	Економічна теорія	Організаційна поведінка та лідерство	Продакт-менеджмент в ігровій індустрії	Аналітика ігрових даних	Адміністративний менеджмент в кіберспорті	Антикризовий менеджмент у цифрових індустріях	Міжнародний менеджмент
Основи інфо-технологій	Англійська мова	Економіка підприємства	Комунікаційний менеджмент	Управління стартапами та ігровими проектами	Операційний менеджмент у кіберспорті	Фінанси кіберспорт-орг	Стратегічне управління кіберспорт-компаніями
Етика ділового спілкування та риторика	Психологія підприємництва та бізнесу	Маркетинг	Управління конкурентоспроможністю ігрових продуктів	Інформаційний менеджмент у ігровому секторі	Управління персоналом та кібеспортивними командами	Інвестиційний менеджмент у геймдеві	Вибіркова дисципліна
Історія управління	Вступ до кіберспорту та ігрової індустрії	Основи управління бізнесом	Теорія організації	Управління технологічним розвитком у геймдеві	Управлінський діяльності підприємств та ігрових компаній	Відкриття власного gaming-проекту	Вибіркова дисципліна
Укр. державотворення	Соціально-екологічна безпека життєдіяльності	Основи статистики і прогнозування економічних процесів	Управління інноваціями у ігровій індустрії	Управління кібербезпекою	Вибіркова дисципліна	Вибіркова дисципліна	Переддипломна практика
Штучний інтелект	Філософія	Хмарні технології	Теоретична підготовка базової загальноїської підготовки	Вибіркова дисципліна	Вибіркова дисципліна	Вибіркова дисципліна	АТЕСТАЦІЯ Кваліфікаційна робота
Англійська мова	Групова динаміка та комунікації	Вибіркова дисципліна	Управлінські інтернет-технології	Вибіркова дисципліна	Виробнича практика		
Основи менеджменту	Українська мова за професійним спрямуванням	Вибіркова дисципліна	Ознайомча практика				