Ігровізація в електронному урядуванні

Мета – сформувати здатність застосовувати ігрові механіки для підвищення залученості громадян, якості електронних сервісів і результативності цифрової взаємодії з владою.



В’ячеслав Олегович Кудлай

кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент,

завідувач кафедри інформаційної діяльності

Змістовні модулі:

1. Теорія ігровізації та базові ігрові механіки.
2. Гейміфіковані е-сервіси, платформи участі та документаційні процеси.
3. Оцінювання впливу, правові й етичні ризики та перспективи розвитку.

Результати навчання:

- добирати ігрові механіки відповідно до цілей електронного урядування;
- проєктувати сценарії гейміфікованої взаємодії з громадянами;
- оцінювати мотиваційний ефект, переваги та ризики ігровізації;
- враховувати вимоги захисту даних, авторського права й інклюзивності.

Семестр: 2 Форма контролю: залік

Кількість годин / кредитів: 180 / 6

Кафедра інформаційної діяльності