

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 13.02.2024 15:59:21

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

**С.С. Юров**

от « 16 »

февраля

2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.07 «ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА»**

**Для направления подготовки:**

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Создание и выпуск игрового продукта»

**Форма обучения:**

очная, очно-заочная

**Москва – 2023**

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«29» января 2023 г.

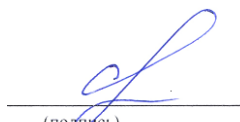
  
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 «Создание и выпуск игрового продукта».

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ

  
(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД

  
(подпись)

/Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» января 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** заключается в предоставлении студентам знаний и навыков, необходимых для эффективного продвижения игровых проектов на рынке.

**Задачи:**

1. Понимание основных принципов и стратегий маркетинга в контексте игровой индустрии.
2. Овладение методами и инструментами для определения целевой аудитории и разработки маркетинговых стратегий.
3. Изучение основных каналов и инструментов продвижения игровых проектов, таких как социальные сети, блоги, платформы для игр и т. д.
4. Разработка навыков создания привлекательного игрового контента и эффективного использования медиа-ресурсов.
5. Освоение основных методов анализа и оценки эффективности маркетинговых кампаний в игровой индустрии.
6. Практическое применение навыков продвижения игровых проектов на практике через выполнение проектных заданий и практикумов.
7. Понимание особенностей различных игровых платформ, их аудитории и требований к маркетинговым стратегиям.
8. Развитие коммуникационных навыков и способности работать в команде для успешного продвижения игрового проекта.
9. Углубленное изучение трендов и инноваций в игровой индустрии, чтобы быть в курсе последних разработок и методов продвижения.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

**2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 1-4 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**УК-3** - способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

**ОПК-2** - Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения;

**ОПК-3** - способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

**ОПК-4** - Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

**ПК-2** -способен разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта»;

**ПК-3** - способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции  | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения   |
|---|--|---|
| <p><b>УК-3.</b><br/>способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>   | <p><b>УК-3.1.</b> Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.</p>  | <p><b>Знать:</b> задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства<br/> <b>Уметь:</b> распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками<br/> <b>Владеть:</b> навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p> |
| <p><b>ОПК-2.</b><br/>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p> | <p><b>ОПК-2.2.</b> Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта</p> | <p><b>Знать:</b> методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях<br/> <b>Уметь:</b> самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях<br/> <b>Владеть:</b> навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p><b>ОПК – 3.</b><br/>способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p> | <p><b>ОПК-3.2.</b> Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека.</p> | <p><b>Знать:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта<br/><b>Уметь:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию<br/><b>Владеть:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> |
| <p><b>ОПК-4.</b><br/>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу.</p>  | <p><b>ОПК-4.1.</b><br/>Разрабатывает и реализует инновационные художественно-творческие мероприятия</p>   | <p><b>Знать:</b> основы разработки, принципы, требования, способы организации и проведения инновационных художественно-творческих мероприятий<br/><b>Уметь:</b> вести деловые переговоры; использовать стратегию сотрудничества при разработке, реализации, организации и проведении художественно-творческих мероприятий; определять актуальные требования к выставочным работам<br/><b>Владеть:</b> навыками организаторской работы, проявления творческой инициативы</p>   |
|  | <p><b>ОПК-4.2.</b><br/>Способен проявлять творческую инициативу, создавать презентации, инсталляции</p>   | <p><b>Знать:</b> способы проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности, создавать презентации, инсталляции; меру ответственности за принятые профессиональные решения"<br/><b>Уметь:</b> оформлять и предоставлять необходимую информацию для участия в презентациях, инсталляциях; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в научной работе<br/><b>Владеть:</b> способностью проявлять творческую инициативу; способностью осознавать меру ответственности за принятые решения</p>           |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>ПК – 2.</b><br/>способен разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта</p> | <p><b>ПК-2.3.</b> Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p> | <p><b>Знать:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне<br/> <b>Уметь:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами<br/> <b>Владеть:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>   |
| <p><b>ПК – 3.</b><br/>способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности</p>  | <p><b>ПК-3.1.</b> Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (content production)</p>  | <p><b>Знать:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений<br/> <b>Уметь:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры<br/> <b>Владеть:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> |
|  | <p><b>ПК-3.2.</b> Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию</p>  | <p><b>Знать:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры<br/> <b>Уметь:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ<br/> <b>Владеть:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе, бета-тестирования геймдизайна видеоигры</p>   |
|  | <p><b>ПК-3.3.</b> Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту</p>  | <p><b>Знать:</b> приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований<br/> <b>Уметь:</b> демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации<br/> <b>Владеть:</b> навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта</p>   |

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Продвижение игрового проекта» для очной и очно-заочной формы обучения, реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 9 з.е. / 324 часа.

| Вид учебной работы                     | Всего число часов и (или) зачетных единиц<br>(по формам обучения) |                               |                              |
|--|---|-------------------------------|------------------------------|
|  | <b>очная</b>  |                               |                              |
|  | 1 семестр   | 2 семестр                     | 3 семестр                    |
| <b>Аудиторные занятия</b>              | <b>52</b>   | <b>70</b>                     | <b>70</b>                    |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                               |                              |
| Лекции                                 | 13  | 20                            | 20                           |
| Практические занятия                   | 39  | 50                            | 50                           |
| Лабораторные работы                    | -   | -                             | -                            |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | <b>20</b>   | <b>38</b>                     | <b>38</b>                    |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                               |                              |
| часы на выполнение КР / КП             | -   | -                             | -                            |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |   |                               |                              |
| Вид                                    | зачет с оценкой   | зачет с оценкой               | экзамен                      |
| Трудоемкость (час.)                    | -   | -                             | <b>36</b>                    |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | <b>2 з.е. /<br/>72 часа</b>                                       | <b>3 з.е. /<br/>108 часов</b> | <b>4 з.е. /<br/>144 часа</b> |

| Вид учебной работы                     | Всего число часов и (или) зачетных единиц<br>(по формам обучения) |                             |                               |                             |
|--|---|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
|  | <b>очно-заочная</b>   |                             |                               |                             |
|  | 1 семестр   | 2 семестр                   | 3 семестр                     | 4 семестр                   |
| <b>Аудиторные занятия</b>              | <b>15</b>   | <b>24</b>                   | <b>30</b>                     | <b>24</b>                   |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                             |                               |                             |
| Лекции                                 | 7   | 12                          | 15                            | 12                          |
| Практические занятия                   | 8   | 12                          | 15                            | 12                          |
| Лабораторные работы                    | -   | -                           | -                             | -                           |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | <b>57</b>   | <b>48</b>                   | <b>51</b>                     | <b>48</b>                   |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                             |                               |                             |
| часы на выполнение КР / КП             | -   | -                           | -                             | -                           |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |   |                             |                               |                             |
| Вид                                    | зачет с оценкой   | зачет с оценкой             | экзамен                       | зачет с оценкой             |
| Трудоемкость (час.)                    | -   | -                           | <b>27</b>                     | -                           |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | <b>2 з.е. /<br/>72 часа</b>                                       | <b>2 з.е. /<br/>72 часа</b> | <b>3 з.е. /<br/>108 часов</b> | <b>2 з.е. /<br/>72 часа</b> |



## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| Темы дисциплины             |  | Количество часов       |                      |                     |                                    |
|-----------------------------|--|------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| №                           | Наименование   | очная                  |                      |                     |                                    |
|                             |  | Лекции                 | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
| 1                           | Современная концепция маркетинга в управлении игровыми проектами | 6                      | 20                   | -                   | 10                                 |
| 2                           | Маркетинговые исследования                                       | 7                      | 19                   | -                   | 10                                 |
| Итого (часов)               |  | 13                     | 39                   | -                   | 20                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |  | <b>Зачет с оценкой</b> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 1 семестр:</b>  |  | <b>72 / 2 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |
| 3                           | Разработка маркетинговой стратегии проекта                       | 10                     | 30                   | -                   | 19                                 |
| 4                           | Формирование концепции маркетинга проекта                        | 10                     | 20                   | -                   | 19                                 |
| Итого (часов)               |  | 20                     | 50                   | -                   | 38                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |  | <b>Зачет с оценкой</b> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 2 семестр:</b>  |  | <b>108 / 3 з.е.</b>    |                      |                     |                                    |
| 5                           | Программа маркетинга игрового проекта                            | 10                     | 30                   | -                   | 19                                 |
| 6                           | Бюджет маркетинга проекта  | 10                     | 20                   | -                   | 19                                 |
| Итого (часов)               |  | 20                     | 50                   | -                   | 38                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |  | <b>Экзамен, 36 час</b> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 3 семестр:</b>  |  | <b>144 / 4 з.е.</b>    |                      |                     |                                    |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |  | <b>324 / 9 з.е.</b>    |                      |                     |                                    |

| Темы дисциплины            |  | Количество часов       |                      |                     |                                    |
|----------------------------|--|------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| №                          | Наименование   | очно-заочная           |                      |                     |                                    |
|                            |  | Лекции                 | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
| 1                          | Современная концепция маркетинга в управлении игровыми проектами | 3                      | 4                    | -                   | 28                                 |
| 2                          | Маркетинговые исследования                                       | 4                      | 4                    | -                   | 29                                 |
| Итого (часов)              |  | 7                      | 8                    | -                   | 57                                 |
| <b>Форма контроля:</b>     |  | <b>Зачет с оценкой</b> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 1 семестр:</b> |  | <b>72 / 2 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |
| 3                          | Разработка маркетинговой стратегии проекта                       | 6                      | 6                    | -                   | 24                                 |
| 4                          | Формирование концепции маркетинга проекта                        | 6                      | 6                    | -                   | 24                                 |
| Итого (часов)              |  | 12                     | 12                   | -                   | 48                                 |
| <b>Форма контроля:</b>     |  | <b>Зачет с оценкой</b> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 2 семестр:</b> |  | <b>72 / 2 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |
| 5                          | Программа маркетинга игрового проекта                            | 7                      | 7                    | -                   | 25                                 |
| 6                          | Бюджет маркетинга проекта  | 8                      | 8                    | -                   | 26                                 |

| Темы дисциплины             |   | Количество часов       |                      |                     |                                 |
|-----------------------------|---|------------------------|----------------------|---------------------|---------------------------------|
| №                           | Наименование  | очно-заочная           |                      |                     |                                 |
|                             |   | Лекции                 | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| Итого (часов)               |   | 15                     | 15                   | -                   | 51                              |
| <b>Форма контроля:</b>      |   | <b>Экзамен, 27 час</b> |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 3 семестр:</b>  |   | <b>108 / 3 з.е.</b>    |                      |                     |                                 |
| 7                           | Управление маркетингом в рамках управления игровыми проектами | 6                      | 6                    | -                   | 24                              |
| 8                           | Создание и распространение контента                           | 6                      | 6                    | -                   | 24                              |
| Итого (часов)               |   | 12                     | 12                   | -                   | 48                              |
| <b>Форма контроля:</b>      |   | <b>Зачет с оценкой</b> |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 4 семестр:</b>  |   | <b>72 / 2 з.е.</b>     |                      |                     |                                 |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |   | <b>324 / 9 з.е.</b>    |                      |                     |                                 |

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема 1. Современная концепция маркетинга в управлении игровыми проектами**

Необходимость продвижения проекта. Маркетинг как часть проектной деятельности. Задачи продвижения проекта. Маркетинг в фазах инициации, планирования, реализации и закрытия проекта.

### **Тема 2. Маркетинговые исследования**

Диапазон и глубина маркетинговых исследований в проекте. Связь со сложностью или новизной стоящих перед проектом проблем. Определение адекватных методов и средств проведения маркетинговых исследований. Внешний анализ. Анализ структуры рынка. Анализ конкуренции. Анализ продукта проекта.

### **Тема 3. Разработка маркетинговой стратегии проекта**

Определение структуры целей. Определение базовой стратегии проекта. SWOT-анализ проекта.

### **Тема 4. Формирование концепции маркетинга проекта**

Разработка политики продвижения продукта проекта. Разработка политики ценообразования. Определение целевых позиций продукции проекта.

### **Тема 5. Программа маркетинга игрового проекта**

Разработка политики в отношении торговой марки. Разработка систем продаж. Планирование PR мероприятий. Разработка рекламных мероприятий. Разработка системы скидок и условий платежей. Формирование цен на продукт.

### **Тема 6. Бюджет маркетинга проекта**

Планирование доходной части продукта. Планирование источников финансирования.

### **Тема 7. Управление маркетингом в рамках управления игровыми проектами**

Расчет затрат на организацию и проведение рекламной компании. Расчет затрат на PR – акции.

### **Тема 8. Создание и распространение контента**

Этапы создания игрового контента: обдумывание и способы генерации идей; командная работа (от креативного одиночки к сплоченной команде; компоненты игрового контента: инфографика, визуализация, видео, интерактивные формы взаимодействия с аудиторией, аудио; гармонизация различных компонентов контента. Основные каналы дистрибуции

контента: собственный сайт, социальные сети, Email-рассылка, Push-уведомления в браузере, мессенджеры, внешние публикации.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

## **8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.**

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

#### *Основная литература:*

1. Акулич, М.В. Интернет-маркетинг: учебник / М.В. Акулич. - Москва: Издательская торговая корпорация «Дашков и К°», 2016.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=453407>
2. Мышляев, В.С. iМаркетинг. Работаем по системе - Москва: СилаУма-Паблишер, 2014.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=236760>

#### *Дополнительная литература:*

1. Богомолова, А.В. Управление инновациями: учебное пособие / А.В. Богомолова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Томский Государственный Университет Систем Управления и Радиоэлектроники (ТУСУР). - 2-е изд., доп. - Томск: Эль Контент, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480596>
2. Ефимов, А.Б. E-mail маркетинг для интернет-магазина: инструкция по внедрению / А.Б. Ефимов. - Москва: СилаУма-Паблишер, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=430517>
3. Калужский М. Л. Маркетинговая среда электронной коммерции : формирование и институциональное регулирование: монография - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2017  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=473028](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=473028)
4. Мансуров Р. Е. Технологии маркетинга: практикум - Москва, Вологда: Инфра Инженерия, 2017.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=464468>
5. Маркетинг в XXI веке: глобализация и новые технологии: сборник статей - Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2017 Омский государственный технический университет. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473030>
6. Маркетинг PR и рекламы: учебник / И.М. Синяева, В.М. Маслова, О.Н. Романенкова, В.В. Синяев; ред. И.М. Синяевой. - Москва: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114709>
7. Шпаковский, В.О. Интернет-журналистика и Интернет-реклама: учебное пособие / В.О. Шпаковский, Н.В. Розенберг, Е.С. Егорова. - Москва; Вологда: Инфра Инженерия, 2018.

Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493883>

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <http://libertarium.ru/library> – Библиотека Либертариума
4. <http://www.nel.ru/analytdoc/svodka.html> – Национальная электронная библиотека.
5. <http://www.auditorium.ru> – федеральный информационно-образовательный портал

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины, подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов.

Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут

присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заключать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам

## *Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины*

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.07 «ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА»**

Для направления подготовки:  
54.04.01 «Дизайн»  
(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:  
*проектный*

Направленность (профиль):  
«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:  
очная, очно-заочная



### Результаты обучения по дисциплине

| Код и наименование компетенции  | Индикаторы достижения компетенции   | Результаты обучения   |
|---|---|---|
| <p><b>УК-3.</b><br/>способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>   | <p><b>УК-3.1.</b> Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.</p>                               | <p><b>Знать:</b> задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства</p> <p><b>Уметь:</b> распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками</p> <p><b>Владеть:</b> навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p>         |
| <p><b>ОПК-2.</b><br/>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p> | <p><b>ОПК-2.2.</b> Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта</p>                              | <p><b>Знать:</b> методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p><b>Уметь:</b> самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p><b>Владеть:</b> навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>  |
| <p><b>ОПК – 3.</b><br/>способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>  | <p><b>ОПК-3.2.</b> Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека.</p> | <p><b>Знать:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта</p> <p><b>Уметь:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию</p> <p><b>Владеть:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>ОПК-4.</b><br/>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу.</p> | <p><b>ОПК-4.1.</b><br/>Разрабатывает и реализует инновационные художественно-творческие мероприятия</p>   | <p><b>Знать:</b> основы разработки, принципы, требования, способы организации и проведения инновационных художественно-творческих мероприятий<br/><b>Уметь:</b> вести деловые переговоры; использовать стратегию сотрудничества при разработке, реализации, организации и проведении художественно-творческих мероприятий; определять актуальные требования к выставочным работам<br/><b>Владеть:</b> навыками организаторской работы, проявления творческой инициативы</p>  |
|   | <p><b>ОПК-4.2.</b><br/>Способен проявлять творческую инициативу, создавать презентации, инсталляции</p>   | <p><b>Знать:</b> способы проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности, создавать презентации, инсталляции; меру ответственности за принятые профессиональные решения"<br/><b>Уметь:</b> оформлять и предоставлять необходимую информацию для участия в презентациях, инсталляциях; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в научной работе<br/><b>Владеть:</b> способностью проявлять творческую инициативу; способностью осознавать меру ответственности за принятые решения</p>                        |
| <p><b>ПК – 2.</b><br/>способен разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта</p>                                | <p><b>ПК-2.3.</b> Проводит вертикальный срез(vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p> | <p><b>Знать:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне<br/><b>Уметь:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами<br/><b>Владеть:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>   |
| <p><b>ПК – 3.</b><br/>способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности</p>   | <p><b>ПК-3.1.</b> Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (content production)</p>   | <p><b>Знать:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений<br/><b>Уметь:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры<br/><b>Владеть:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p><b>ПК-3.2.</b> Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию</p>         | <p><b>Знать:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры<br/> <b>Уметь:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ<br/> <b>Владеть:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе, бета-тестирования геймдизайна видеоигры</p>   |
|  | <p><b>ПК-3.3.</b> Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту</p> | <p><b>Знать:</b> приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований<br/> <b>Уметь:</b> демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации<br/> <b>Владеть:</b> навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта</p> |

### *Показатели оценивания результатов обучения*

| <b>Шкала оценивания</b>  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>неудовлетворительно</b>   | <b>удовлетворительно</b>  | <b>хорошо</b>   | <b>отлично</b>  |
| <p><b>Не знает:</b><br/>задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства<br/> <b>Не умеет:</b><br/>распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками<br/> <b>Не владеет:</b><br/>навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p> | <p><b>В целом знает:</b><br/>задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства<br/> <b>В целом умеет:</b><br/>распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками<br/> <b>В целом владеет:</b><br/>навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p> | <p><b>Знает:</b><br/>задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства<br/> <b>Умеет:</b><br/>распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками<br/> <b>Владеет:</b><br/>навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p> | <p><b>В полном объеме знает:</b><br/>задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства<br/> <b>В полном объеме умеет:</b><br/>распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками<br/> <b>В полном объеме владеет:</b><br/>навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p> |



| <b>Шкала оценивания</b>  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>неудовлетворительно</b>   | <b>удовлетворительно</b>  | <b>хорошо</b>   | <b>отлично</b>  |
| воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве  | их изготовлением в производстве<br><b>В целом владеет:</b> навыком выбора и применения показателей и средств контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве  | <b>Владеет:</b> навыком выбора и применения показателей и средств контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве   | идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве  |
| <b>Не знает:</b> требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Не умеет:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Не владеет:</b> навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>В целом знает:</b> требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>В целом умеет:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>В целом владеет:</b> навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>Знает:</b> требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Умеет:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>Владеет:</b> навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | <b>В полном объеме знает:</b> требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>В полном объеме умеет:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><b>В полном объеме владеет:</b> навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации |

## *Оценочные средства*

### **Задания для текущего контроля**

#### ***Примерные творческие задания 1 семестра:***

1. Адресность сообщения в продвижении игрового продукта.
2. Точная формулировка целевой аудитории продвижения игрового продукта
3. Способы продвижения проекта в СМИ и игровых проектов в Интернете

#### ***Примерные творческие задания 2 семестра:***

1. Стратегия продукта и продвижения игрового продукта
2. Интерактивность деятельности продвижения гейм продуктов
3. Продвижение игрового проекта и систематичность действий.

#### ***Примерные творческие задания 3 семестра:***

1. Понятие игровых проектов в Интернете с точки зрения менеджмента
2. Продвижение гейм продуктов информационно-развлекательного характера
3. Создание гейм продуктов в Интернете и формулирование целей.

#### ***Примерные творческие задания 4 семестра:***

1. Определить цели предложенного проекта
2. Выявить целевые аудитории
3. Сформировать основные рекомендации по формированию контент стратегии: предпочтительные типы контента, частота размещения, каналы дистрибуции.

Оценка результатов творческого задания текущей аттестации оценивается по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### ***Примерные вопросы к зачету с оценкой, 1 семестр:***

1. Необходимость продвижения проекта
2. Маркетинг как часть проектной деятельности
3. Задачи продвижения проекта
4. Маркетинг в фазах инициации, планирования, реализации и закрытия проекта
5. Диапазон и глубина маркетинговых исследований в проекте
6. Анализ структуры рынка
7. Анализ конкуренции
8. Анализ продукта проекта
9. Определение структуры целей
10. Определение базовой стратегии проекта

***Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр:***

1. Разработка политики продвижения игрового проекта
2. Определение базовой стратегии проекта
3. Современный рынок видеоигр
4. Что составляет суть разработки маркетинговой стратегии проекта?
5. Перечислите основные фазы формирования концепции маркетинга проекта

***Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр:***

1. Структура современной игровой индустрии
2. Участники современного рынка видеоигр
3. Тренды рынка видеоигр
4. Управление работами проекта
5. Управление сроками проекта
6. Управление стоимостью проекта
7. Оценка жизнеспособности и реализуемости проекта
8. Маркетинговое обеспечение проекта
9. Состав проектной документации. Порядок разработки проекта
10. Техничко-экономическое обоснование проекта
11. Бизнес-план и его особенности

***Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр:***

1. Управление рисками проекта
2. Планирование управления рисками.
3. Сущность и виды проектных рисков
4. Информационные технологии управления проектами
5. Интегрированная информационная система
6. Создание контента в продвижении игрового проекта

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала<br>(экзамен, зачет с<br>оценкой) | 2-балльная<br>шкала<br>(зачет) | Показатели   | Критерии   |
|---|--------------------------------|--|--|
| Отлично   | Зачтено                        | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.<br>2. Аргументированность выводов.<br>3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. | глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач  |
| Хорошо  |                                |  | глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач  |
| Удовлетворительно                                 |                                |  | знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности |
| Неудовлетворительно                               | Не зачтено                     |  | существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя   |

Разработчик: Михалина Т.Н. - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» января 2023 г.)