

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 13.02.2024 15:59:21

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«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.

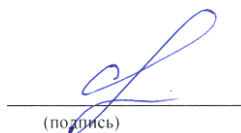

(подпись)

/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 обучающимися
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
УК-3. способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников
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-2.2. Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях

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

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-2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
ПК – 3. способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности	ПК-3.1. Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (content production)	Знать: 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 Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе, бета-тестирования геймдизайна видеоигры
	ПК-3.3. Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту	Знать: приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований Уметь: демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации Владеть: навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта

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

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

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (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
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 1 семестр:		72 / 2 з.е.			
3	Разработка маркетинговой стратегии проекта	10	30	-	19
4	Формирование концепции маркетинга проекта	10	20	-	19
Итого (часов)		20	50	-	38
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.			
5	Программа маркетинга игрового проекта	10	30	-	19
6	Бюджет маркетинга проекта	10	20	-	19
Итого (часов)		20	50	-	38
Форма контроля:		Экзамен, 36 час			
Всего за 3 семестр:		144 / 4 з.е.			
Всего по дисциплине:		324 / 9 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (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
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 1 семестр:		72 / 2 з.е.			
3	Разработка маркетинговой стратегии проекта	6	6	-	24
4	Формирование концепции маркетинга проекта	6	6	-	24
Итого (часов)		12	12	-	48
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 2 семестр:		72 / 2 з.е.			
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
Форма контроля:		Экзамен, 27 час			
Всего за 3 семестр:		108 / 3 з.е.			
7	Управление маркетингом в рамках управления игровыми проектами	6	6	-	24
8	Создание и распространение контента	6	6	-	24
Итого (часов)		12	12	-	48
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.			
Всего по дисциплине:		324 / 9 з.е.			

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. Работаю 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
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 восполняется 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. Заканчивать 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
УК-3. способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников
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-2.2. Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
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-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека.	Знать: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта Уметь: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию Владеть: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека

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

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

Показатели оценивания результатов обучения

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

[illegible]

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве	их изготовлением в производстве В целом владеет: навыком выбора и применения показателей и средств контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве	Владеет: 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
Не знает: требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Не умеет: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Не владеет: навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	В целом знает: требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В целом умеет: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В целом владеет: навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знает: требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Умеет: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеет: навыком оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	В полном объеме знает: требования и правила оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В полном объеме умеет: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В полном объеме владеет: 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 (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 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.)