

Силабус «Вступ до ігрової аналітики»

№	Назва поля	
1.	Назва факультету	- Факультет комп'ютерних наук (КН);
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	<i>CS.5153 Вступ до ігрової аналітики</i>
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 26 Практичні – 6 Лабораторні – 20 Консультації – 10 Самостійна робота – 90 Сем. Контроль – Залік.
8.	Графік вивчення дисципліни	4; весняний семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Об'єктно-орієнтоване програмування; - Бази даних; - Гейм-дизайн
10.	Анотація дисципліни	Блок змістових модулів 1 Змістовий модуль 1. Введення до аналітики. Тема 1. Введення до ігрової аналітики. Тема 2. Класифікація ігор з точки зору аналітики та отримання прибутку. Тема 3. Життєвий цикл ігор. Змістовий модуль 2. Залучення гравців. Тема 4. Розміщення ігри у магазині. Фактори, що впливають на монетизацію. Тема 5. Залучення нових користувачів за допомогою реклами. Тема 6. Залучення нових користувачів за допомогою соціальних механік. Блок змістових модулів 2 Змістовий модуль 3. Утримання користувачів. Тема 7. Основні показники утримання. Утримання за допомогою геймплея. Тема 8. Механіка досягень. Тема 9. Соціальна взаємодія в іграх. Змістовий модуль 4. Монетизація користувачів. Тема 10. Внутрішні валюти. Встановлення ціни на продукт. Тема 11. Цінність користувача та методи її оцінки. Змістовий модуль 5. Трекінг користувачів Тема 12. Побудова трекінг документації. Розробка трекінг бібліотек. Аналіз існуючих. Тема 13. Продвинуті методи аналізу трекінг даних.
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач	1. компетентності: здатність моделювати різні аспекти системи, для якої створюється програмне забезпечення з урахуванням вимог до його якості, надійності, виробничих характеристик; 2. сучасні уявлення про структуру та архітектуру програмного

	вищої освіти в процесі навчання	<p>забезпечення, методи проектування програмного забезпечення; спеціалізовано-професійні компетентності:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. здатність використовувати професійно профільовані знання й уміння в галузі практичного використання комп'ютерних технологій; 4. використовувати інтернет-ресурси для рішення експериментальних і практичних завдань у галузі професійної діяльності; 5. здатність аргументовано переконувати колег у правильності пропонуваного рішення, вміти донести до інших свою позицію; 6. дотримання професійної етики програмної інженерії; <p>інструментальні компетентності:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. дослідницькі навички; 8. здатність створення технічної документації до програмного проекту.
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>За результатом вивчення дисципліни студенти повинні знати:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. класифікацію ігрових застосунків; 2. принципи аналізу даних; 3. принципи формування трекінг-документації; 4. методи приведення користувачів до ігрового додатку; 5. методи утримання користувачів у ігровому додатку; 6. методи монетизації ігрового додатку та їх успішність; 7. принципи побудови трекінг бібліотек; 8. принцип ETL; 9. принципи агрегації аналітичних даних. <p>вміти:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. формувати трекінг документацію; 11. виокремлювати основні індикатори успішності; 12. розробляти модель подій; 13. розробляти бібліотеки для надсилання аналітичної інформації; 14. обробляти аналітичні дані програмними методами 15. проводити балансування ігрового процесу; 16. робити аналіз змін аналітичних показників в залежності від зміни ігрового процесу.
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Для отримання позитивної оцінки, студент повинен здати та захистити, шляхом усного опитування, усі практичні та лабораторні роботи.</p> <p>Кожна практична робота оцінюється у 6-8 балів. Кожна лабораторна робота - 6-12 балів.</p> <p>Таким чином студент має можливість набрати 60-100 балів протягом семестру.</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних робіт та відповідей списування та наявність плагіату, як акту шахрайства в студентських роботах фабрикації та фальсифікації результатів обчислень та досліджень під час навчання за дисципліною.</p> <p>При фіксуванні акту недоброчесності викладачем, робота не враховується і оцінюється в 0 балів.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку галузі базуючись на досягненнях сучасних практик та досліджень, з урахуванням</p>

		рекомендацій представників ринку праці.
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті українські та іноземні джерела, навчальний посібник, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, що є у наявності в бібліотеці університету.
16.	Розробник силабусу	Ст.викл. каф. ПІ Саманцов Олександр Олександрович Oleksandr.samantsov@nure.ua