

Силабус «Бізнес-процеси ігрових застосувань»

| | | |
|-----|--|--|
| № | Назва поля | |
| 1. | Назва факультету | - Факультет комп'ютерних наук |
| 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>Бізнес-процеси ігрових застосувань</i> |
| 6. | Кількість ЄКТС кредитів | 5 |
| 7. | Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання) | Лекції -30, Практичні – 10, Лабораторні – 20, Консультації – 10, Самостійна робота – 90, Сем. контроль - Залік |
| 8. | Графік вивчення дисципліни | 7, осінній семестр |
| 9. | Передумови для навчання за дисципліною | <ul style="list-style-type: none"> - Game-дизайн; - Вступ до ігрової аналітики; - Обробка ігрових даних та звітів; - Вища математика; - Теорія ймовірності. |
| 10. | Анотація дисципліни | <p>Дисципліна входить до циклу Ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають теоретичні основи сертифікації, просування та монетизування ігрових застосувань. На практичних роботах опрацьовуються методики сертифікації, просування та монетизування ігрових застосувань на прикладі топових ігор. Лабораторні роботи присвячені розробці стратегій сертифікації, просування та монетизування власних ігрових застосувань.</p> <p>Блок 1. Монетизація ігрового ПЗ. Змістовий модуль 1. Моделі монетизації ігрового ПЗ. Тема 1. Freemium model Тема 2. Free2play model Тема 3. Premium model Змістовий модуль 2. Методи монетизації ігрового ПЗ. Тема 4. Ігрові покупки, додаткові персонажи, реклама. Тема 5. Партнерські відносини, отримання преміуму. Тема 6. Типи платежів, збір ігрових даних, багатокористувальний режим, мерчендайз Блок 2. Методи сертифікації та просування ігрових додатків Змістовий модуль 3. Сертифікація ігрового ПЗ Тема 7. Entertainment Software Rating Board (ESRB) Тема 8. Pan European Game Information (PEGI) Тема 9. Computer Entertainment Rating Organization (CERO) Змістовий модуль 4. Інтернет магазини з продажу ігор Тема 10 App Store. Тема 11. Google Play. Тема 12. Steamworks</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| | | <p>Змістовий модуль 5. Просування ігрового ПЗ Тема 13 Просування через соціальні мережі Тема 14. SMS-маркетинг Тема 15. Площинки просування ігор</p> |
| 11. | Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання | <p>K01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. K05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. K06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. K07. Здатність працювати в команді. K08. Здатність діяти на основі етичних міркувань. K10. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. K13. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного забезпечення. K20. Здатність застосовувати функціональні та міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення. K21. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності. K22. Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя. K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.</p> |
| 12. | Результати навчання здобувача вищої освіти | <p>За результатом вивчення дисципліни студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основи монетизації ігрового ПЗ; - методи просування ігрових застосувань; - типи сертифікації ігрових додатків; - міжнародні рейтинги ігор; - принципи SMM-індустрії розваг; - популярні площинки просування ігор; - популярні магазини з продажу ігор <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - магнетизувати власну гру; - створити соціальну платформу для просування гри; - будувати план просування; - інтегрувати контекстну рекламу; - обирати магазин для продажу ігор; - базувати просування ігор на ЦА; - завантажувати ігри в стори; - тестувати геймплей для проходження міжнародної сертифікації; - оформлювати супутню інформацію до гри; - розробляти ігрове медіа. |

| | | |
|-----|---|---|
| 13. | Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену | <p>Необхідний обсяг знань для отримання позитивної оцінки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Особливості різних моделей монетизації ігрового ПЗ; 2. Особливості різних методів монетизації ігрового ПЗ при різних її моделях; 3. Принципи роботи міжнародних сертифікацій; 4. Особливості інтернет магазинів ігрового ПЗ; 5. Основи SMS-маркетингу; 6. Технології просування ігор; 7. Особливості площадок для просування ігор. <p>Необхідний обсяг умінь для отримання позитивної оцінки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Обрати модель монетизації; 2 Підібрати оптимальні методи при обраній моделі ; 3 Створити сторінки гри в соціальних мережах 4 Організувати план просування 5 Завести аккаунт розробника та завантажити гру на стор |
| 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, фабрикацією та фальсифікацією результатів під час навчання за дисципліною.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку ігрової індустрії базуючись на досягнення сучасних практик та досліджень, з урахуванням рекомендацій представників ігрових компаній.</p> |
| 15. | Методичне забезпечення | <p>Використовуються відкриті українські та іноземні інтернет джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету</p> |
| 16. | Розробник силабусу | <p>Старший викладач кафедри ІІ Новіков Юрій</p> |