



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИЭиАС
В.Р. Храмшин

03.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

МЕНЕДЖМЕНТ И МАРКЕТИНГ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

Направление подготовки (специальность)
09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль/специализация) программы
Разработка компьютерных игр и AR/VR-приложений (виртуальной/дополненной
реальности)

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт энергетики и автоматизированных систем
Кафедра	Бизнес-информатики и информационных технологий
Курс	4
Семестр	8

Магнитогорск
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных технологий
22.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой  Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИЭиАС
03.02.2026 г. протокол № 5

Председатель  В.Р. Храмшин

Рабочая программа составлена:
доцент кафедры БИИИТ, к.п.н.

 Е.В. Чернова

Рецензент:
главный специалист бизнес-анализа, КОНСОМ ГРУПП, к.т.н.

 В.А. Онгурков

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

сформировать у бакалавра компетенции по организации разработки и продвижения игровых проектов

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Менеджмент и маркетинг игровых проектов входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Геймдизайн и основы игровой логики

3d-моделирование, анимация и визуализация

Производственная - технологическая (проектно-технологическая) практика

Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

Разработка игрового искусственного интеллекта

Оценка эффективности ИТ-проектов

Объектно-ориентированное программирование на C#

Разработка UI/UX

Компьютерная графика

Технологии искусственного интеллекта

Игровые спецэффекты

Математические основы игрового искусственного интеллекта

Игровая аналитика

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Менеджмент и маркетинг игровых проектов» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен разрабатывать компьютерные игры, AR/VR -приложения
ПК-1.1	Проводит обследование организаций, выявляет информационные потребности пользователей, анализирует и формирует требования к мультимедийным приложениям
ПК-1.2	Проектирует мультимедийные приложения (компьютерные игры и приложения виртуальной/дополненной реальности)
ПК-1.3	Участствует в реализации проектов по созданию мультимедийных приложений под различные платформы и устройства
ПК-1.4	Осуществляет тестирование мультимедийных приложений

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц 216 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 91,95 академических часов;
- аудиторная – 88 академических часов;
- внеаудиторная – 3,95 академических часов;
- самостоятельная работа – 88,35 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;
- подготовка к экзамену – 35,7 академических часов

Форма аттестации - экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Менеджмент игрового проекта								
1.1 Стадии жизни игры как проекта: Инициация. Планирование. Производство. Поддержка. Закрытие	8	16	16		22	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 1 «Команда по разработке игровых проектов» ЛР 2 «Разработка вижн-документа» ЛР 3 «Прототип игры» ЛР 4 «Вертикальный срез игры»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4
1.2 Документация игрового проекта		5	4/4И		14	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 5 «Документация игрового проекта»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4
1.3 Дополнительные стадии жизни игры: Live Operations		2	10/3,8 И		20	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 6 «Стратегия и инструменты LiveOps»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4

1.4 Релиз игрового проекта на площадке	8	2	6/6И		6	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 7 «Релиз игрового проекта на площадке»	ПК-1.1, ПК-1.3, ПК-1.4
Итого по разделу		25	36/13,8 И		62			
2. Маркетинг игрового проекта								
2.1 Рынок игровой индустрии	8	2	2		6	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 8 «Анализ рынка игровой индустрии»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2.2 Каналы привлечения целевой аудитории		2	5/2И		9	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 9 «Привлечение целевой аудитории игрового проекта»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2.3 Маркетинговый план Реклама: каналы и материалы		4	8/2И		6	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 10 «Рекламная кампания игрового проекта»	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2.4 Представление игрового проекта			4/2И		5,35	Конспектирование учебных материалов Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Подготовка к лабораторному занятию	Отчет по ЛР 11 «Защита игрового проекта»	ПК-1.2, ПК-1.3
Итого по разделу		8	19/6И		26,35			
Итого за семестр		33	55/19,		88,3		экзамен	

		8И		5			
Итого по дисциплине	33	55/19,8 И		88,35		экзамен	

5 Образовательные технологии

При проведении занятий и организации самостоятельной работы бакалавров используются:

Традиционные технологии обучения, предполагающие передачу информации в готовом виде, формирование учебных умений по образцу: лекция-изложение, лекция-объяснение, лабораторные работы, контрольная работа и др.

Использование традиционных технологий обеспечивает ориентирование студента в потоке информации, связанной с различными подходами к определению сущности, содержания, методов, форм развития и саморазвития личности; самоопределение в выборе оптимального пути и способов личностно-профессионального развития; систематизацию знаний, полученных студентами в процессе аудиторной и самостоятельной работы. Лабораторные занятия обеспечивают развитие и закрепление умений и навыков определения целей и задач саморазвития, а также принятия наиболее эффективных решений по их реализации.

Интерактивные формы обучения, предполагающие организацию обучения как продуктивной творческой деятельности в режиме взаимодействия студентов друг с другом и с преподавателем

Использование интерактивных образовательных технологий способствует повышению интереса и мотивации учащихся, активизации мыслительной деятельности и творческого потенциала студентов, делает более эффективным усвоение материала, позволяет индивидуализировать обучение и ввести экстренную коррекцию знаний.

При проведении лабораторных занятий используются групповая работа, технология коллективной творческой деятельности, технология сотрудничества. Данные технологии обеспечивают высокий уровень усвоения студентами знаний, эффективное и успешное овладение умениями и навыками в предметной области, формируют познавательную потребность и необходимость дальнейшего самообразования, позволяют активизировать исследовательскую деятельность, обеспечивают эффективный контроль усвоения знаний

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

1. Хотяшева, О. М. Инновационный менеджмент : учебник и практикум для вузов / О. М. Хотяшева, М. А. Слесарев. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 326 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00347-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/582937> (дата обращения: 16.01.2026).

2. Маркетинг инноваций : учебник и практикум для вузов / под общей редакцией Н. Н. Молчанова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 465 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-4775-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589904> (дата обращения: 16.01.2026).

б) Дополнительная литература:

1. Фомин, В. И. Информационный бизнес : учебник и практикум для вузов / В. И. Фомин. — 4-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 240 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14388-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586054> (дата обращения: 16.01.2026).

2. Чекмарев, А. В. Управление ИТ-проектами и процессами : учебник для вузов / А. В. Чекмарев. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 228 с. — (Высшее образование). — SBN 978-5-534-18522-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586395> (дата обращения: 16.01.2026).

3. Маркетинг инноваций : учебник и практикум для вузов / под общей редакцией Н. Н. Молчанова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 465 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-4775-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589904> (дата обращения: 16.01.2026).

в) Методические указания:
представлены в Приложении 3

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое	бессрочно
Браузер Mozilla Firefox	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое	бессрочно
MS Office 2003 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования	https://elibrary.ru/project_risc.asp
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И.	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа: специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), мультимедийное оборудование (проектор, компьютер, экран) для презентации учебного материала по дисциплине;

Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Аудитории для самостоятельной работы (компьютерные классы; читальные залы библиотеки): специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования: мебель (столы, стулья, стеллажи для хранения учебно-наглядных пособий и учебно-методической документации), персональные компьютеры

Приложение 1

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

По дисциплине «Менеджмент и маркетинг игровых проектов» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа бакалавров.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает решение и оформление согласно заданным требованиям заданий лабораторных работ. Требования к оформлению находятся в СМК-О-СМГТУ-42-09 Курсовой проект (работа): структура, содержание, общие правила выполнения и оформления.

Внеаудиторная самостоятельная работа студентов осуществляется в виде изучения учебной и научной литературы по соответствующему разделу с проработкой материала, участие в дистанционном курсе или изучении MOOK, предложенном преподавателем и выполнения домашних заданий (подготовка к лабораторным работам) с консультациями преподавателя.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ПК-1 Способен разрабатывать компьютерные игры, AR/VR -приложения		
ПК-1.1	Проводит обследование организаций, выявляет информационные потребности пользователей, анализирует и формирует требования к мультимедийным приложениям	<p>Что такое LiveOps?</p> <p>a) Технология для создания игровых трейлеров. b) Непрерывная деятельность по вовлечению игроков и обновлению игры после релиза. c) Метод разработки игрового движка. d) Инструмент для анализа конкурентов.</p> <p>Какой документ фиксирует первоначальное видение игры?</p> <p>a) Гейм-дизайн документ (ГДД) b) Концепт-документ c) Техническое задание d) Бизнес-план</p> <p>Перечень вопросов для подготовки к экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игровой проект: стадии жизни. 2. Какие основные этапы включает жизненный цикл разработки игр (GDLC) по версии Арнольда Хендрика? 3. Назовите 8 фундаментальных этапов GDLC, которые появились в результате развития игровой индустрии. 4. Почему идея игры сама по себе не имеет ценности без реализации? 5. Какие методы можно использовать для генерации идей в игровом проекте? 6. Что такое концепт-документ и какова его основная цель? 7. Какие разделы обычно включает концепт-документ? 8. Что такое USP (Unique Selling Points) и как его определить для игры? 9. Что такое core-геймплей и почему он важен для успеха игры? 10. Какие модели монетизации игр существуют? Приведите примеры для каждой. 11. Что такое LiveOps и какова его основная цель в игровой индустрии? 12. Какие типы внутриигровых событий существуют? Чем они отличаются по назначению? 13. Какие инструменты используются для постоянного улучшения продукта в рамках

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>LiveOps?</p> <p>Практическое задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать вижн-документ (vision document) для мобильной игры в жанре «головоломка». Включить разделы: концепция, целевая аудитория, ключевые механики, уникальные особенности (USP), примерный портрет игрока. 2. Провести анализ рынка для новой игры в жанре «симулятор выживания». Выделить основных конкурентов, их сильные и слабые стороны. Определить рыночную нишу и сформулировать позиционирование для своей игры. Результаты оформить в виде таблицы SWOT-анализа. 3. Разработать стратегию привлечения пользователей для инди-игры с бюджетом до 500 000 рублей. Выбрать каналы продвижения (соцсети, блогеры, таргет, ASO и др.), обосновать выбор, рассчитать примерный охват и стоимость привлечения одного пользователя (CPI). <p>Комплексное задание Задание: Маркетинговое исследование и концептуализация Проведите полный анализ рыночной ниши для новой мобильной игры в жанре «гиперказуальная головоломка». Необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проанализировать топ-10 конкурентов в магазинах приложений (игровые механики, монетизация, отзывы, рейтинги). 2. Выделить 3 ключевые проблемы целевой аудитории, которые не решены конкурентами. 3. Сформулировать концепцию игры (core loop, целевая аудитория, уникальные особенности). 4. Разработать анкету для опроса потенциальных игроков (минимум 10 вопросов). 5. Составить документ с требованиями к игре (на основе проведённого анализа).
ПК-1.2	Проектирует мультимедийные приложения (компьютерные игры и приложения виртуальной/дополненной реальности)	<p>Что такое деконструкция в игровом прототипировании?</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Создание нового движка для игры b) Исследование всей игры и её механик c) Удаление ненужных элементов из игры d) Оптимизация графики <p>Какой из этих движков наиболее подходит для</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>начинающих разработчиков без навыков программирования?</p> <p>a) Unreal Engine b) Unity c) CryEngine d) GameMake</p> <p>Перечень вопросов для подготовки к экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое прототип игры и какие цели он преследует? 2. Какие виды прототипов существуют? Опишите каждый из них. 3. Как выбрать игровой движок для разработки? Какие факторы нужно учитывать? 4. В чем разница между вертикальным и горизонтальным срезами в разработке игр? 5. Что такое пайплайн в разработке игр и как он помогает в управлении проектом? <p>Практическое задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Описать процесс создания бумажного прототипа для игры-платформера. Какие механики проверяются на бумажном прототипе? Какие ограничения у этого метода? Предложить сценарий тестирования прототипа с участием 3-5 человек. 2. Составить чек-лист для оценки готовности вертикального среза игры. Какие элементы обязательно должны быть в вертикальном срезе? Какие метрики качества можно применить для его оценки? Обосновать, почему вертикальный срез важен для поиска инвесторов. 3. Разработать структуру проектной документации для игрового проекта на этапе pre-production. Определить перечень необходимых документов, их назначение и взаимосвязи. Оформить в виде иерархической схемы. <p>Комплексное задание</p> <p>Задание: Проектирование игрового процесса и документации</p> <p>Спроектируйте игровой процесс для инди-игры в жанре «платформер-головоломка» с использованием механик времени.</p> <p>Необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать концепцию прототипа: какие механики проверяются, как организуется

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>тестирование.</p> <p>2. Создать структуру гейм-дизайн документа (GDD) с подробным описанием разделов.</p> <p>3. Спроектировать 3 уровня разной сложности с описанием:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ расположения объектов; ○ обучающих элементов; ○ нарастания сложности. <p>4. Описать, как будет выглядеть вертикальный срез игры (что в него входит, какие требования к качеству).</p>
ПК-1.3	Участвует в реализации проектов по созданию мультимедийных приложений под различные платформы и устройства	<p>Что проверяет вертикальный срез в разработке игры?</p> <p>a) Все механики с минимальным контентом, но финального качества b) Полный контент игры с низким качеством c) Только графику без игровых механик d) Только сетевую составляющую</p> <p>Какой этап разработки следует сразу после прототипирования?</p> <p>a) Альфа-версия b) Вертикальный срез c) Бета-тестирование d) Релиз</p> <p>Перечень вопросов для подготовки к экзамену</p> <p>1. Какие риски могут возникнуть на этапе разработки игры и как их минимизировать? 2. Какие задачи решаются на этапе продакшена? 3. Какую роль играет аутсорсинг в разработке игр? Какие задачи чаще всего отдают на аутсорс? 4. Какие этапы включает процесс создания игровой фичи (feature)? 5. Почему этап продакшена считается одним из самых сложных в разработке игр? 6. Какие игровые платформы представлены на рынке игровой индустрии? 7. Рынок игровой индустрии. 8. Каналы привлечения целевой аудитории игрового проекта.</p> <p>Практическое задание</p> <p>1. Разработать план LiveOps-мероприятий на первые 3 месяца после релиза мобильной</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>free-to-play игры. Включить: типы ивентов, частоту обновлений, механики удержания, инструменты аналитики для оценки эффективности.</p> <p>2. Составить чек-лист подготовки к релизу игры в Steam (или App Store / Google Play). Включить требования к контенту (скриншоты, трейлер, описание), технические требования, юридические аспекты, маркетинговые активности до релиза.</p> <p>3. Сформировать структуру команды для разработки инди-игры в жанре «хоррор». Определить роли, зоны ответственности, профиль компетенций для каждой роли. Обосновать, почему выбрана именно такая структура (линейная, матричная, и т.д.).</p> <p>Комплексное задание Задание: Управление разработкой и операционное планирование Вы — продюсер игровой студии, запускающей мультиплеерный онлайн-шутер. Вам нужно организовать процесс производства и поддержки. Необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать структуру команды (указать роли, количество человек, зоны ответственности). 2. Составить дорожную карту (roadmap) разработки на 12 месяцев с ключевыми вехами. 3. Разработать подробный план LiveOps на первые 6 месяцев после релиза: <ul style="list-style-type: none"> ○ типы ивентов; ○ частота обновлений; ○ механики удержания (ретеншн); ○ инструменты аналитики для оценки. 4. Описать риски на каждом этапе и способы их минимизации.
ПК-1.4	Осуществляет тестирование мультимедийных приложений	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое тестирование программного обеспечения? <ol style="list-style-type: none"> a) Процесс написания кода b) Процесс поиска и исправления ошибок в программе c) Контролируемое выполнение программы на конечном множестве наборов данных для обнаружения ошибок d) Процесс документирования программы <p>Что такое тестовый случай (Test Case)?</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>a) Документ, описывающий только стратегию тестирования</p> <p>b) Алгоритм проверки функциональности программы с ожидаемыми результатами</p> <p>c) Документ, содержащий только отчеты о дефектах</p> <p>d) Документ, описывающий только тестовую среду</p> <p>Перечень вопросов для подготовки к экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какие виды документации используются в процессе разработки игры? 2. Что такое тестирование программного обеспечения и какие виды тестирования выделяют? 3. Какие основные принципы тестирования программного продукта вы знаете? 4. Какие объекты тестирования выделяют в процессе разработки программного обеспечения? 5. Какие категории тестов применяются на разных этапах жизненного цикла программного продукта? 6. Что такое тестовый план и какие основные элементы он должен включать? 7. Какие критерии начала и окончания тестирования указаны в тестовом плане? 8. Что такое тестовый случай (Test Case) и как он разрабатывается? 9. Какие основные этапы включает процесс разработки тестовых случаев? <p>Практическое задание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать креативную концепцию рекламной кампании для мобильной игры. Создать текст объявления, подобрать визуальные решения, предложить 3 варианта гипотез для А/В-тестирования. Обосновать, почему именно такие креативы могут сработать для целевой аудитории. 2. Подготовить структуру презентации игрового проекта для питча перед инвесторами или издателями. Определить ключевые слайды, их содержание, временные рамки на каждый блок. Написать текст выступления (питч) на 3 минуты.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>Комплексное задание Задание: Маркетинговая стратегия и метрики эффективности Разработайте полноценную маркетинговую стратегию для запуска RPG в стиле «киберпанк» на платформах ПК и консолях. Необходимо:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Провести сегментацию целевой аудитории (минимум 3 сегмента с описанием). 2. Выбрать каналы продвижения для каждого сегмента (обосновать выбор, рассчитать примерный бюджет). 3. Разработать креативную концепцию рекламной кампании: <ul style="list-style-type: none"> ○ тексты объявлений (3 варианта); ○ визуальные решения (описание); ○ гипотезы для А/В-тестирования. 4. Предложить систему метрик для оценки эффективности: <ul style="list-style-type: none"> ○ на этапе привлечения (CPI, CTR, конверсия); ○ на этапе удержания (Retention, LTV, Churn rate); ○ на этапе монетизации (ARPU, ARPPU). 5. Подготовить структуру презентации для издателя (10 слайдов с описанием содержания).

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Менеджмент и маркетинг игровых проектов» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений, проводится в форме экзамена.

Экзамен по данной дисциплине проводится в устной форме по зачетным билетам, каждый из которых включает два теоретических вопроса и одно практическое задание.

Показатели и критерии оценивания экзамена:

«Отлично» – оценка знаний бакалавра, который свободно владеет:

1) понятийно-терминологической базой дисциплины и знает значение наиболее часто используемых аббревиатур;

2) четко увязывает теоретическое познание дисциплины с реальной практикой;

3) знаком с широким кругом литературных источников, знает, где их достать, хорошо разбирается в истории становления дисциплины, в оценке ее текущего состояния и перспектив ее развития;

4) полностью владеет материалом практического задания, четко и аргументировано защищает ее положительные результаты, обосновано комментирует и объясняет допущенные недочеты.

«Хорошо» – оценка знаний бакалавра, который владеет понятийно-терминологической базой дисциплины, может увязать теоретическое познание дисциплины с реальной практикой. Владеет материалом практического задания, показал способность к объяснению смысла основных положений;

«Удовлетворительно» – оценка знаний бакалавра, который в большей части владеет, с небольшими изъянами, понятийно-терминологической базой дисциплины, имеет представление о внутренней логике дисциплины, представленной в виде учебной программы, владеет, но неуверенно, материалом практического задания.

«Неудовлетворительно» – оценка знаний бакалавра, который не владеет понятийно-терминологической базой дисциплины и материалом практического задания

Перечень вопросов для подготовки к экзамену

1. Игровой проект: стадии жизни.
2. Какие основные этапы включает жизненный цикл разработки игр (GDLC) по версии Арнольда Хендрика?
3. Назовите 8 фундаментальных этапов GDLC, которые появились в результате развития игровой индустрии.
4. Почему идея игры сама по себе не имеет ценности без реализации?
5. Какие методы можно использовать для генерации идей в игровом проекте?
6. Что такое концепт-документ и какова его основная цель?
7. Какие разделы обычно включает концепт-документ?
8. Что такое USP (Unique Selling Points) и как его определить для игры?
9. Что такое core-геймплей и почему он важен для успеха игры?
10. Какие модели монетизации игр существуют? Приведите примеры для каждой.
11. Что такое LiveOps и какова его основная цель в игровой индустрии?
12. Какие типы внутриигровых событий существуют? Чем они отличаются по назначению?
13. Какие инструменты используются для постоянного улучшения продукта в рамках LiveOps?
14. Что такое прототип игры и какие цели он преследует?
15. Какие виды прототипов существуют? Опишите каждый из них.
16. Как выбрать игровой движок для разработки? Какие факторы нужно учитывать?
17. В чем разница между вертикальным и горизонтальным срезами в разработке игр?

18. Что такое пайплайн в разработке игр и как он помогает в управлении проектом?
19. Какие риски могут возникнуть на этапе разработки игры и как их минимизировать?
20. Какие задачи решаются на этапе продакшена?
21. Какую роль играет аутсорсинг в разработке игр? Какие задачи чаще всего отдаются на аутсорс?
22. Какие этапы включает процесс создания игровой фичи (feature)?
23. Почему этап продакшена считается одним из самых сложных в разработке игр?
24. Какие игровые платформы представлены на рынке игровой индустрии?
25. Рынок игровой индустрии.
26. Каналы привлечения целевой аудитории игрового проекта.
27. Какие виды документации используются в процессе разработки игры?
28. Что такое тестирование программного обеспечения и какие виды тестирования выделяют?
29. Какие основные принципы тестирования программного продукта вы знаете?
30. Какие объекты тестирования выделяют в процессе разработки программного обеспечения?
31. Какие категории тестов применяются на разных этапах жизненного цикла программного продукта?
32. Что такое тестовый план и какие основные элементы он должен включать?
33. Какие критерии начала и окончания тестирования указаны в тестовом плане?
34. Что такое тестовый случай (Test Case) и как он разрабатывается?
35. Какие основные этапы включает процесс разработки тестовых случаев?

**Методические рекомендации для студентов
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Осваивая курс, бакалавру необходимо научиться работать на лекциях, на лабораторных занятиях и организовывать самостоятельную внеаудиторную деятельность.

В начале лекции необходимо уяснить цель, которую лектор ставит перед собой и студентами. Важно внимательно слушать лектора, отмечать наиболее существенную информацию и кратко записывать ее в тетрадь. Сравнивать то, что услышано на лекции с прочитанным и усвоенным ранее, укладывать новую информацию в собственную, уже имеющуюся, систему знаний.

По ходу лекции важно подчеркивать новые термины, устанавливая их взаимосвязь с понятиями, научиться использовать новые понятия в учебной деятельности.

Необходимо очень тщательно вслед за лектором делать рисунки, графики, схемы. Если лектор приглашает к дискуссии, необходимо принять в ней участие.

Если на лекции бакалавр не получил ответа на возникшие у него вопросы, необходимо в конце лекции задать их лектору. Дома необходимо прочитать записанную лекцию, подчеркнуть наиболее важные моменты, составить словарь новых терминов.

Зная тему практического занятия, необходимо готовиться к нему заблаговременно. Для этого необходимо изучить лекционный материал, соответствующий теме занятия и рекомендованный преподавателем материал из учебной литературы.

В процессе подготовки к занятиям необходимо воспользоваться материалами учебно-методического комплекса дисциплины, материалами, рекомендованными преподавателем и самостоятельно найденными материалами.

Важнейшей особенностью обучения в высшей школе является высокий уровень самостоятельности студентов в ходе образовательного процесса. Эффективность самостоятельной работы зависит от таких факторов как:

- уровень мотивации бакалавров к овладению конкретными знаниями и умениями;
- наличие навыка самостоятельной работы, сформированного на предыдущих этапах обучения;
- наличие четких ориентиров самостоятельной работы.

Приступая к самостоятельной работе, необходимо получить следующую информацию:

- цель изучения конкретного учебного материала;
- место изучаемого материала в системе знаний, необходимых для формирования специалиста;
- перечень знаний и умений, которыми должен овладеть студент;
- порядок изучения учебного материала;
- источники информации;
- форма и способ фиксации результатов выполнения учебных заданий;
- сроки выполнения самостоятельной работы.

Эта информация представлена в учебно-методическом комплексе дисциплины на портале.

При выполнении самостоятельной работы рекомендуется:

- записывать ключевые слова и основные термины,
- составлять словарь основных понятий,
- составлять таблицы, схемы, графики и т.д.
- писать краткие рефераты по изучаемой теме.

Следует выполнять рекомендуемые упражнения и задания.

Результатом самостоятельной работы должна быть систематизация и структурирование учебного материала по изучаемой теме, включение его в уже имеющуюся у студента систему знаний.

После изучения учебного материала необходимо проверить усвоение учебного материала с помощью предлагаемых контрольных вопросов и при необходимости повторить учебный материал.

В процессе подготовки к зачету необходимо систематизировать, запомнить учебный материал, научиться применять его на практике.

Основными способами приобретения знаний, как известно, являются: чтение учебника и дополнительной литературы, рассказ и объяснение преподавателя, поиск ответа на контрольные вопросы.

Приобретение новых знаний требует от учащегося определенных усилий и активной работы на каждом этапе формирования знаний. Знания, приобретенные учащимся в ходе активной самостоятельной работы, являются более глубокими и прочными.

Изучая данную дисциплину, бакалавр сталкивается с необходимостью понять и запомнить большой по объему учебный материал. Запомнить его очень важно, так как даже интеллектуальные и операционные умения и навыки для своей реализации требуют определенных теоретических знаний.

Важнейшим условием для успешного формирования прочных знаний является их упорядочивание, приведение их в единую систему. Это осуществляется в ходе выполнения учащимся следующих видов работ по самостоятельному структурированию учебного материала:

- запись ключевых терминов,
- составление словаря терминов,
- составление словаря ГОСТов,
- составление таблиц,
- составление схем,
- составление классификаций,
- выявление причинно-следственных связей,
- составление опорных схем и конспектов.

Информация, организованная в систему, где учебные элементы связаны друг с другом различного рода связями (функциональными, логическими и др.), лучше запоминается.