



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Маркетинг ігрової індустрії та

ДОДАТКІВ»

(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: *Бакалавр*

Спеціальність: *075 «Маркетинг»*

Освітньо-професійна програма: *Маркетинг; Реклама та зв'язки з громадськістю; Digital маркетинг*

Викладач: *Голубьонкова Олена Олексіївна, к.е.н., доцент, доцент каф. Маркетингу, підприємництва і торгівлі*

Кафедра: *Маркетингу, підприємництва і торгівлі*

Профайл викладача:

Контактна інформація:

тел: +380974547432

e-mail: Olena.golubyonkova@gmail.com

1. Загальна інформація

Тип дисципліни – *вибіркова*

Мова викладання – *українська*

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на 3 курсі у 5 семестрі та для студентів заочної форми навчання на 3 курсі у 5 семестрі.

Кількість кредитів – 3, годин – 90

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні	практичні
денна	30	20	-	10
заочна	14	8	-	6
Самостійна робота, годин	Денна – 60		Заочна – 76	

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

На думку провідних світових аналітиків, ринок ігрових додатків має величезні тенденції розвитку. Чистий дохід від ринку комп'ютерних ігор обчислюється десятками мільярдів доларів. А за даними аналітичної компанії Newzoo: в міру налічується 1,7 мільярда геймерів. Сучасна ігрова індустрія багато в чому перевищує музичну. Порівняти таку можна лише з індустрією кіно і телебачення. Проте, зважаючи на зміни попиту на ігри, розробляється безліч технологій аналізу проекту. Мова, звичайно ж, йде про соціальні іграх, а також онлайн-ових, які приносять більш динамічний дохід через докладної монетизації аспектів проекту. У випадку ж з класичними відеоіграми, аналізу може бути підданий лише обсяг продажів. У зв'язку з цим ігрові компанії змушені не тільки розвивати свою продукцію, але і способи їх просування. В дисципліні розглядаються аспекти формування маркетингової стратегії просування ігрових додатків, а також основні напрямки підвищення їх ефективності.

На сучасному етапі розвитку інформаційних і комунікаційних технологій традиційні інструменти маркетингу втрачають свою значимість. Особливо це стосується ринку комп'ютерних ігор

3. Мета навчальної дисципліни

Мета дисципліни «Маркетинг ігрової індустрії та додатків» – показ місця та ролі маркетингу у розвитку індустрії комп'ютерних ігор та додатків, виховання ставлення до організації маркетингу ігрової індустрії та додатків як до серйозного складного мистецтва, а також наукового обґрунтування розробки комплексу маркетингу комп'ютерних ігор та додатків і підвищення його ефективності.

Основним завданням вивчення дисципліни «Маркетинг ігрової індустрії та додатків» є навчання студентів відповідним засобам і навичкам маркетингової діяльності у сфері цифрових продуктів за такими напрямками: розробка маркетингового плану та бюджету рекламної кампанії, знання психологічних основ поведінки споживачів, використання сучасних методів дослідження ринку, монетизації, просування та оцінки ефективності.

