



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Маркетинг ігрової індустрії та додатків»

(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: Бакалавр

Спеціальність: 075 Маркетинг

Освітньо-професійна програма: Маркетинг,
Digital-маркетинг

Викладач: Голубьонкова О.О., к.е.н., доцент, доцент

Кафедра: Маркетингу, підприємництва і торгівлі

Профайл викладача:

Контактна інформація:

тел: +380974547432

e-mail: Lena.golubenkova@gmail.com

1. Загальна інформація

Тип дисципліни – вибіркова

Мова викладання – українська

Навчальна дисципліна викладається на 3 курсі у 6 семестрі для денної та заочної форм навчання

Кількість кредитів ECTS - 3, годин - 90

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні	практичні
денна	36	18	-	18
заочна	14	8	-	6
Самостійна робота, годин	Денна - 54		Заочна - 76	

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

Сьогодні дуже активно відбувається процес цифровізації життя людини. Щодня ми користуємося декількома мобільними додатками, що значно полегшують нам життя. Комп'ютерні ігри вже перестали бути суто розважальним засобом – активно впроваджується використання ігор як в навчальний процес, так і в робочій, бюджет змагань з комп'ютерних ігор вже нараховує десятки мільйонів доларів. При цьому комп'ютерна гра, мобільний додаток як продукт, мають певну специфіку – під час розробки, ціноутворення, розповсюдження та просування. Саме тому доцільним є впровадження даної дисципліни. Опанування знань щодо особливостей маркетингу комп'ютерних ігор та додатків дозволить здобувачам стати фахівцями у перспективній ніші, що має тенденцію до розвитку та зростання.

3. Мета навчальної дисципліни

Метою викладання дисципліни «Маркетинг ігрової індустрії та додатків» є формування знань щодо особливостей маркетингової діяльності у сфері специфічних продуктів – комп'ютерних ігор та додатків (застосунків).

В результаті вивчення дисципліни «Маркетинг ігрової індустрії та додатків» здобувачі будуть знати: сутність та значення маркетингу у сфері комп'ютерних ігор та застосунків, ключові потреби та цільові сегменти, методи розробки ідей, провідні моделі бізнесу, канали розподілу та просування; та вміти: проводити маркетингові дослідження ринків комп'ютерних ігор та застосунків, продукувати ідеї для розробки нових ігор та застосунків, визначати цільову аудиторію та релевантні методи просування та комунікацій.

4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною

5. Зміст навчальної дисципліни

6. Система оцінювання та вимоги

Види контролю: поточний, підсумковий – диф.залік.

[Нарахування балів](#)

[Інформаційні ресурси](#)

7. Політика навчальної дисципліни

Політика всіх навчальних дисциплін в ОНТУ є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Кодекс академічної доброчесності Одеського національного технологічного університету](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

Викладач

ПІДПИСАНО

підпис

Олена ГОЛУБЬОНКОВА

Завідувач кафедри

ПІДПИСАНО

підпис

Володимир ЛАГОДІЄНКО