

Анотація вибіркової навчальної дисципліни
Маркетинг ігор

Шифр навчальної дисципліни	ВД.ФКС45
Загальна кількість кредитів	3 (три) кредити ECTS
Короткий опис змісту дисципліни	Дисципліна спрямована на формування визначених освітньо-професійною програмою загальних та фахових компетентностей, здатності розв'язувати задачі дослідницького та/або інноваційного характеру в кіберспорті (esports), зокрема маркетингу ігор, зокрема здатності до освоєння та використання сучасного прикладного програмного забезпечення та інформаційно-комунікаційних технологій для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності в кіберспорті (esports). Основні теми: вступ до дисципліни «Маркетинг ігор»; просування ігор; дослідження ринку та споживачів; монетизація ігор; тенденції розвитку маркетингу ігор. Підсумкова оцінка формується з урахуванням результатів поточного контролю та іспиту.
Перелік компетентностей, які формуються під час вивчення навчальної дисципліни	ЗК1. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. ЗК6. Здатність розробляти проекти та управляти ними. СКС4 Здатність до застосування у професійній діяльності інноваційних засад менеджменту і маркетингу, спортивного права у сфері кіберспорту (esports), здійснення аналізу управлінсько-організаційних засад функціонування клубів з кіберспорту, адміністрування в кіберспорті.
Передумови, що мають бути виконані здобувачами вищої освіти для обрання навчальної дисципліни	успішне опанування такими навчальними дисциплінами на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти: «Основи вимірювань та методів математичної статистики», «Комп'ютерна техніка», «Біомеханіка», «Кіберспорт».
Назва кафедри, що викладає навчальну дисципліну	Кіберспорту та інформаційних технологій
ПІБ науково-педагогічного працівника, який викладає навчальну дисципліну	Шинкарук О.А. Гордєєва М.В.
Рішення Науково-методичної ради університету про включення навчальної дисципліни до каталогу вибіркових дисциплін	Протокол № 2 від 25.04.2023 р.