Анотація вибіркової навчальної дисципліни

Практикум з цифрового маркетингу та електронної комерції у Кіберспорті

назва вибіркової навчальної дисципліни

Назва кафедри, яка викладає навчальну дисципліну	Кіберспорту та інформаційних технологій
Шифр вибіркової навчальної дисципліни	ВД49
Загальна кількість кредитів ЄКТС	3
Форма підсумкового контролю	залік
Короткий опис змісту дисципліни (мета, тематика та зміст)	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 цифрового маркетингу в кіберспорті (esports) для ефективного використання сучасних електронних технологій просування спортивних послуг, товарів та брендів в онлайн-середовищі. Обсяг дисципліни – три кредити ECTS. Основні теми дисципліни включають: основи цифрового маркетингу в кіберспорті; маркетинг у соціальних мережах (SMM - англ. social media marketing); пошукова оптимізація (SEO - англ. search engine optimization); контент-маркетинг, електронна комерція та інструменти аналітики цифрового маркетингу в сучасному кіберспорті; стратегії цифрового маркетингу в кіберспорті. Підсумкова оцінка формується з урахуванням результатів поточного контролю та заліку.
Очікувані результати навчання	Передбачають набуття студентами глибоких знань та практичних навичок у сфері цифрового маркетингу та електронної комерції та застосування цих знань у галузі кіберспорту; використання форм, методів та принципів цифрового маркетингу у кіберспорті; застосовувати здобуті знання у практичній діяльності:

	знанням: сучасних трендів та інструментів цифрового маркетингу в кіберспортивній індустрії (стримінгові платформи, кіберспортивні турніри, команди, гравці, спонсори, фан-бази); специфіки аудиторії кіберспорту та методів її залучення; принципів роботи ключових цифрових платформ, релевантних для кіберспорту (Twitch, YouTube, Discord, соціальні мережі, спеціалізовані кіберспортивні портали); методів створення та оптимізації контенту для кіберспортивних платформ (відео, трансляції, статті, пости); інструментів аналізу ефективності маркетингових кампаній у кіберспорті; основних аспектів взаємодії з кіберспортивною спільнотою в цифровому середовищі; моделей монетизації в кіберспорті та електронній комерції (мерчандайзинг, спонсорство, партнерські програми, донати); правових аспектів цифрового маркетингу та електронної комерції в кіберспорті (авторське право, реклама, спонсорські угоди). ***умінням:*** розробляти та реалізовувати індивідуальні стратегії цифрового маркетингу для різних суб'єктів кіберспортивної індустрії (кіберспортивні команди, організації, турніри, окремі гравці, стрімери); створювати та вести ефективні сторінки та канали у соціальних мережах; оптимізувати контент для залучення аудиторії та аналізувати результативність рекламних кампаній, орієнтованих на кіберспортивну аудиторію; створювати та управляти інтернет-магазинами кіберспортивної атрибутики, цифрових товарів та послуг; створювати та розвивати особистий бренд у кіберспортивній індустрії (для гравців, стрімерів, аналітиків тощо); просувати кіберспортивні заходи, команди, гравців, товари та послуги в інтернеті; залучати нових підписників, глядачів та клієнтів, а також підвищувати лояльність існуючої аудиторії.
ПІБ науково-педагогічного працівника/ів, який/і викладає/ють навчальну дисципліну, електронна пошта	Сергієнко К.М. kserhiienko@uni-sport.edu.ua Бишевець Н.Г. nbyshevets@uni-sport.edu.ua