

**Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА  
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ  
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

---

Экономический факультет, отделение национальной экономики

*(наименование структурного подразделения (института/факультета/филиала))*

---

Кафедра Национальной экономики

*(наименование кафедры)*

---

**УТВЕРЖДЕНА**

решением кафедры \_\_\_\_\_

Протокол от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_ г.

№ \_\_\_\_\_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.В.ДВ.02.02 ЭКОНОМИКА E-SPORTS (ВИДЕОИГР)**

---

направление подготовки

**38.04.01 Экономика**

*(код, наименование направления подготовки)*

---

**Экономика медиа-индустрии и сферы развлечений**

*(направленность (профиль))*

---

**магистр**

*(квалификация)*

---

**очная, очно-заочная**

*(формы обучения)*

---

Год набора 2017г.

Москва, 2017

## **Автор—составитель:**

**Татарников Андрей Сергеевич, к.э.н.**

*(ученая степень и(или) ученое звание, должность)*

**Кафедра национальной экономики**

*(наименование кафедры)*

*(ученая степень и(или) ученое звание, должность)*

*(наименование кафедры)*

*(ученая степень и(или) ученое звание, должность)*

*(наименование кафедры)*

*(ученая степень и(или) ученое звание, должность)*

*(наименование кафедры)*

## **Заведующий кафедрой**

**Национальной экономики**

*(наименование кафедры)*

**Казарян М.А., д.э.н., доцент**

*(ученая степень и(или) ученое звание )*

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения программы	4
2. Объем и место дисциплины (модуля) в структуре ОП ВО	5
3. Содержание и структура дисциплины (модуля)	6
4. Фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине	8
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	16
6. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», включая перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	18
6.1. Основная литература .....	18
6.2. Дополнительная литература .....	18
6.3. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы.....	18
6.4. Нормативные правовые документы.....	18
6.5. Интернет-ресурсы.....	18
6.6. Иные источники.....	19
7. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы	19

# 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения программы

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.02 «Экономика e-sports (видеоигр)» имеет своей целью способствовать формированию у обучающихся профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки магистров 38.04.01 «Экономика» с учетом специфики профиля подготовки – «Экономика медиаиндустрии и сферы развлечений».

Задачи освоения дисциплины:

- ознакомиться с историей видеоигр как формы искусства и индустрии;
- понимать организацию и культуру индустрии игр;
- дать представление о функционировании в конкурентной среде предприятий индустрии видеоигр на основе творческой и финансово-экономической самостоятельности.

Дисциплина «Экономика e-sports (видеоигр)» обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом этапа их формирования:

Код компетенции	Наименование компетенции	Код этапа освоения компетенции	Наименование этапа освоения компетенции
ПК-8	Способность готовить аналитические материалы для оценки мероприятий в области экономической политики и принятия стратегических решений на микро- и макроуровне.	ПК-8.1	Способность готовить аналитические материалы для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия
ДПК-1	Способность анализировать результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений и разрабатывать прогноз их основных экономических показателей.	ДПК-1.2.1	Способность анализировать результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений

## 1.2 Планируемые результаты обучения по дисциплине «Экономика-e-sports (видеоигр)»

В результате освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы следующие знания, умения и навыки:

Код этапа освоения компетенции	Результат обучения
ПК-8.1	Знания: - принципов финансового учета и общепринятые правила веде-

	<p>ния бухгалтерского учета активов, обязательств, капитала, доходов, расходов и финансовых результатов организаций;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- системы сбора, обработки, подготовки информации финансового и управленческого характера для внутренних и внешних пользователей; проблемы, решаемые экономистами в процессе формирования информации финансового и управленческого учета.</li> </ul> <p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- собрать исходные данные для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия;</li> <li>- использовать систему знаний для получения и обработки информации для систематизации данных о хозяйственной жизни организации.</li> </ul> <p>Навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подготовки аналитических материалов для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия;</li> <li>- умениями использовать и интерпретировать финансовую, бухгалтерскую и иную информацию, отчетность организаций различных форм собственности</li> </ul>
ДПК-1.2.1	<p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- содержания и форм финансово-хозяйственной информации, содержащейся в отчетности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений;</li> <li>- методов анализа результатов финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений.</li> </ul> <p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать информацию, характеризующую результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, в решении профессиональных задач;</li> <li>- осуществлять выбор инструментальных средств для обработки результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, анализировать результаты расчетов и обосновывать полученные выводы.</li> </ul> <p>Навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализа данных на основе бухгалтерской отчетности медиа-сферы и индустрии развлечений;</li> <li>- анализа результатов финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, полученных на основе стандартных экономических моделей при описании конкретных экономических процессов и явлений</li> </ul>

## 2. Объем и место дисциплины (модуля) в структуре ОП ВО

### 2.1. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины Б1.В.ДВ.02.02 «Экономика e-sports (видео-игр)» составляет 3 зачетных единицы (108 часов).

Дисциплина изучается в рамках:

очной формы обучения: на 1 курсе во 2 семестре;

предусматривает проведение следующих видов учебных занятий: 18 ч. лекций, 18 ч. практических занятий, 72 ч. самостоятельной работы студента;

очно-заочной формы обучения: на 1 курсе во 2 семестре;  
в объеме 18 ч. лекций, 18 ч. практических занятий, 72 ч. самостоятельной работы студента;

Форма промежуточной аттестации – зачет.

## 2.2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.02 «Экономика e-sports (видеоигр)» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана направления подготовки магистров 38.04.01 «Экономика» с профилем подготовки «Экономика медиа-индустрии и сферы развлечений».

В методологическом плане Б1.В.ДВ.02.02 «Экономика e-sports (видеоигр)» опирается на минимально необходимый объем теоретических знаний, а также на приобретенные ранее умения и навыки, полученных в ходе освоения экономических дисциплин, пройденных (изученных) при получении предыдущего (высшего) образования.

Дисциплина реализуется наряду с изучением таких дисциплин как: Б1.В.01 «Современные информационные технологии для медиа-индустрии», Б1.Б.02 «Макроэкономика (продвинутый уровень)», Б1.Б.03 «Эконометрика (продвинутый уровень)».

Знания и навыки, полученные в рамках освоения курса «Экономика e-sports (видеоигр)», могут быть использованы при изучении дисциплин Б1.В.04 «Управление финансами в медиа-индустрии и сфере развлечений», Б1.В.06 «Стратегический менеджмент в медиа-индустрии», Б1.В.05 «Маркетинг в медиа-индустрии», Б1.В.ДВ.03.01 «Антикризисное управление» или Б1.В.ДВ.03.01 «Управление рисками».

## 3. Содержание и структура дисциплины (модуля)

### 3.1 Распределение объема дисциплины (модуля) по разделам (темам), семестрам, видам учебной работы и формам контроля

№ п/п	Наименование тем (разделов),	Объем дисциплины (модуля), час.					СР	Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий					
			Л	ЛР	ПЗ	КСР		
Очная форма обучения								
Тема 1	Современные модели в экономике e-спорта	26	4	-	4	-	18	О, Д
Тема 2	Оперирование онлайн игр	26	4	-	4	-	18	О, Д

№ п/п	Наименование тем (разделов),	Объем дисциплины (модуля), час.						Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий				СР	
			Л	ЛР	ПЗ	КСР		
Тема 3	Монетизация онлайн игр	26	4	-	4	-	18	О, Д
Тема 4	Аналитика в геймдизайне e-спорта	30	6	-	6	-	18	О, Д
Промежуточная аттестация								Зачет
Всего:		108	18	-	18	-	72	
Очно-заочная форма обучения								
Тема 1	Современные модели в экономике e-спорта	26	4	-	4	-	18	О, Д
Тема 2	Оперирование онлайн игр	26	4	-	4	-	18	О, Д

№ п/п	Наименование тем (разделов),	Объем дисциплины (модуля), час.					Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации	
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий					СР
			Л	ЛР	ПЗ	КСР		
Тема 3	Монетизация онлайн игр	26	4	-	4	-	18	О, Д
Тема 4	Аналитика в геймдизайне e-спорта	30	6	-	6	-	18	О, Д
Промежуточная аттестация								Зачет
Всего:		108	18	-	18	-	72	

\* – формы текущего контроля успеваемости на семинарах (С) и практических занятиях (ПЗ): опрос (О), тестирование (Т), контрольная работа (КР), эссе (Э), реферат (Р), диспут (Д), деловая игра (ДИ), ситуационный практикум-кейс (СП), индивидуальное задание (ИЗ) и др.

### 3.2. Наименование и содержание разделов (тем) дисциплины

№ темы	Наименование раздела (темы)	Содержание раздела (темы)
1	Современные модели в экономике e-спорта	Особенности индустрии компьютерных игр. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр. Современные бизнес-модели компьютерных игр и их влияние на поведение потребителей.
2	Оперирование онлайн игр	Запуск и поддержка успешного функционирования онлайн-игр на рынке. Платформы игр. Ключевых направления оперирования: монетизация, привлечение новых игроков, удержание текущих игроков и возврат ушедших игроков. Участники процесса оперирования.
3	Монетизация онлайн игр	Модели монетизации: F2P (free-to-play), подписка и DLC. Внутригровые покупки. Аукционная модель. Лотереи. Встроенная реклама. Продажа контента. Продажа игрового контента.
4	Аналитика в геймдизайне	Отчетность финансов и аудитории. Показатели оценки эффективности проектов гейм-проектов. Отчеты привлечения аудитории и конверсии игроков. Отчеты по вовлечению игроков в проект.

## 4. Фонд оценочных средств пр, омежуточной аттестации по дисциплине

### Б1.В.ДВ.02.02 «Экономика e-sports (видеоигр)»

#### 4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Текущий контроль является одним из составляющих оценки качества освоения образовательных программ, направленный на проверку знаний, умений и навыков обучающихся. Основными задачами текущего контроля успеваемости является повышение качества и прочности знаний студентов, приобретение и развитие навыков самостоятельной работы, а также повышение активности студентов на занятиях. Данный вид контроля стимулирует у студентов стремление к систематической самостоятельной работе по изучению дисциплины. Текущий контроль представляет собой регулярно осуществляемую проверку усвоения учебного материала. Данная оценка



предполагает систематичность, непосредственно коррелирующаяся с требованием постоянного и непрерывного мониторинга качества обучения.

Оценка знаний, умений и навыков осуществляется на всех практических занятиях по всем формам обучения в соответствии с целями и задачами занятия. Текущий контроль знаний, умений и навыков осуществляется преподавателем по четырех-балльной шкале с выставлением оценки в журнале учета занятий.

Промежуточная аттестация представляет собой процедуру, проводимую с целью определения степени освоения обучающимися образовательной программы, в т.ч. отдельной части или всего объема учебного предмета, курса, дисциплины образовательной программы. Она проводится в формах, определенных учебным планом, и в порядке, установленном РАНХиГС.

4.1.1. В ходе реализации дисциплины «Экономика e-sports (видеоигр)» используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

при проведении занятий лекционного типа:

*устный контроль*, осуществляемый в процессе устного опроса обучаемых, позволяющий выявить знания студентов, проследить логику изложения ими материала, умение использовать знания для описания или объяснения процессов и происходящих событий, для выражения и доказательства своей точки зрения, для опровержения неверного мнения и т.д.

Устный контроль в рамках изучения дисциплины «Экономика e-sports (видеоигр)» реализуется в следующих формах:

- устный экспресс-опрос – опрос в форме интервью, состоящий из минимального числа закрытых вопросов;
- лекция-конференция по самостоятельно изученной теме (с подготовкой докладов, презентаций) – публичное выступление студента, в процессе которого представляются результаты его самостоятельной работы.

при проведении занятий семинарского типа и практических занятий:

*устный и письменный контроль*, предполагающий использование следующих форм контрольных средств:

- устное собеседование – вариант текущей проверки, основу которой составляет вопросно-ответная форма диалога (беседа) преподавателя со студентом, органически связанная с темой курса;
- тестирование – учебная технология, позволяющая измерять знания, умения и навыки студентов, состоящая из тестовых заданий и формализованных процедур проведения, обработки и анализа результатов;
- ситуационный практикум (кейс) – проблемное задание, в котором обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения определенной проблемы. Студент самостоятельно формулирует цель, находит и собирает информацию, анализирует ее, выдвигает гипотезы, ищет варианты решения проблемы, формулирует выводы, обосновывает оптимальное решение ситуации;

– дискуссия - организуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении теоретических проблем, теоретико-практического мышления студента;

– контрольная работа – проводится, как правило, в письменной форме после завершения изучения тем или узловых вопросов, и представляет собой развернутые ответы обучаемого на предложенные вопросы по одной или нескольким темам дисциплины;

– деловая игра – совместная деятельность обучающихся, направленная на нахождение путей оптимального решения поставленной задачи в соответствии с выбранной или назначенной ролью с целью выработки коммуникативных навыков, развития мышления, умения применять полученные теоретические знания на практике, быстроты оценки ситуации и принятия решения;

– эссе – самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем (тема может быть предложена студентом и согласована с преподавателем), цель которой состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей.

#### Формы текущего контроля успеваемости по темам (разделам) дисциплины:

Тема и/ или раздел	Формы текущего контроля успеваемости
Тема 1. Современные модели в экономике e-спорта	Опрос Дискуссия
Тема 2. Оперирование онлайн игр	Опрос Дискуссия
Тема 3. Монетизация онлайн игр	Опрос Дискуссия
Тема 4. Аналитика в геймдизайне	Опрос Дискуссия

4.1.2. Промежуточная аттестация по дисциплине «Экономика e-sports (видеоигр)» происходит в форме зачета.

Зачет проводится посредством устного опроса студента (диалога преподавателя со студентом) по билетам, цель которого заключается в выявлении индивидуальных достижений студента по пониманию основных положений дисциплины.

4.2. Материалы текущего контроля успеваемости, обеспечивающие оценивание знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Экономика e-sports (видеоигр)» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

– устное собеседование (в рамках лекций, семинаров и практических занятий);  
– выполнение практических заданий (решения практических задач, разбора практических ситуаций).

*Устное собеседование (опрос)*

Устные собеседования проводятся во время практических занятий и семинаров.

Тематика обсуждаемых вопросов собеседования не должна выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Обсуждение дискуссионных вопросов следует строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала.

При оценке устного собеседования анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений, опора на нормативные документы.

#### *Практические задания*

Основной целью практических заданий является контроль степени усвоения пройденного материала и рассмотрение наиболее сложных вопросов в рамках темы практического занятия.

Практические задания выполняются в форме решения практических задач (написания контрольных и практических работ) и разбора практических ситуаций (кейсов, деловых игр).

В случае возникновения затруднений в ходе выполнения практического задания определяется технология решения задачи и обсуждаются наиболее спорные вопросы практической ситуации.

При оценке решения практических задач производится анализ логичности решения и правильности ответа, знания технологии решения.

При оценке разбора практических ситуаций производится анализ логичности разбора ситуации, правильности и подробности аргументации ее решения.

4.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

Типовые задания к практическому занятию по теме «Современные модели в экономике е-спорта»:

#### *Опрос:*

1. Особенности индустрии компьютерных игр.
2. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр.
3. Современные бизнес-модели компьютерных игр.
4. Оцените влияние бизнес-моделей на поведение потребителей.

Типовые задания к практическому занятию по теме «Оперирование онлайн игр»:

#### *Опрос:*

1. Запуск и поддержка успешного функционирования онлайн-игр на рынке.
2. Платформы игр.
3. Ключевых направления оперирования: привлечение новых игроков, удержание текущих игроков и возврат ушедших игроков.
4. Участники процесса оперирования

Типовые задания к практическому занятию по теме «Монетизация онлайн игр»:

*Опрос:*

1. Модели монетизации: F2P (free-to-play), подписка и DLC.
2. Внутриигровые покупки.
3. Аукционная модель.
4. Лотереи.
5. Встроенная реклама.
6. Продажа контента.
7. Продажа игрового контента.

Типовые задания к практическому занятию по теме «Аналитика в геймдизайне»:

*Опрос:*

1. Отчетность финансов и аудитории.
2. Показатели оценки эффективности проектов гейм- проектов.
3. Отчеты привлечения аудитории и конверсии игроков.
4. Отчеты по вовлечению игроков в проект.

Пример типового билета к зачету по дисциплине:

РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Кафедра Национальной экономики  
Дисциплина «Экономика e-sports (видеоигр)»

Зачетный билет №1

1. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр.
2. Модели монетизации: F2P (free-to-play).
3. Показатели оценки вовлеченности игроков а проект.

Заведующий кафедрой

/Казарян М.А./

4.4. Шкалы оценивания результатов обучения

Уровень знаний определяется критериями «Зачтено», «не зачтено».

Уровень знаний определяется оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

4.4.1. Шкала оценивания результатов устных собеседований (опросов) на лекциях и семинарских занятиях

Обозначения	Формулировка требований к степени освоения дисциплины
-------------	---

Цифр.	Оценка	
2	Неуд.	Студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать, допускаются грубые ошибки в ответах, неправильно отвечает на поставленный вопрос или затрудняется с ответом
3	Удовл.	Студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала; при ответе не допускает грубых ошибок или противоречий, однако в формулировании ответа отсутствует должная связь между анализом, аргументацией и выводами. Для получения правильного ответа требуются уточняющие вопросы
4	Хор.	Студент показывает глубокие знания материала, грамотно его излагает, достаточно полно отвечает на поставленный вопрос и дополнительные вопросы, умело формулирует выводы. В то же время при ответе допускает несущественные погрешности
5	Отл.	Студент показывает полные и глубокие знания программного материала, логично и аргументировано отвечает на поставленный вопрос, а также дополнительные вопросы, показывает высокий уровень теоретических знаний.

#### 4.4.2. Шкала оценивания результатов практических заданий (решения практических задач, разбора практических ситуаций) на практических занятиях

Обозначения		Формулировка требований к степени освоения дисциплины
Цифр.	Оценка	
2	Неуд.	Студент неправильно решает практическую задачу, не делает выводов по ее результатам, не может объяснить технологию ее решения, показывает полное незнание теоретических аспектов, на дополнительные, уточняющие вопросы не отвечает.
3	Удовл.	Студент допускает несколько незначительных ошибок в решении практической задачи, делает неполные выводы по ее результатам либо недостаточно аргументирует свое решение; отвечает на вопрос о технологии ее решения, но при ответе допускает неточности, что требует дополнительных вопросов.
4	Хор.	Студент логично и правильно решает практическую задачу, делает грамотные выводы по ее результатам, отвечает на вопрос о технологии ее решения, достаточно аргументирует свое решение, но при ответе допускает погрешности.
5	Отл.	Студент логично и правильно решает практическую задачу, делает грамотные выводы по ее результатам, полно отвечает на вопрос о технологии ее решения, подробно аргументирует свое мнение со ссылками на норму закона, показывает хорошее знание теоретических аспектов.

#### 4.4.3. Шкала оценивания результатов зачета

Обозначения	Формулировка требований к степени освоения дисциплины
Критерий	
Не зачтено	Студент не имеет необходимых представлений о проверяемом материале; допускает существенные ошибки при ответах на вопросы
Зачтено	Знания не структурированы, на уровне <b>ориентирования</b> , общих представлений. Студент допускает неточности, приводит недостаточно правильные формулировки, нарушает логическую последовательность в изложении ответа на вопросы
Зачтено	Знания, умения, владения на <b>аналитическом</b> уровне. Компетенции в целом

	сформированные, но содержащие отдельные пробелы Студент твердо знает материал, грамотно и по существу его излагает, однако допускает несущественные погрешности при ответе на заданный вопрос
Зачтено	Знания, умения, владения на <b>системном</b> уровне. Студент глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно и четко его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, в том числе при видоизменении и решении нестандартных практических задач, правильно обосновывает принятое решение

4.5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

№ п.п.	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной	
1.	ПК-8.1 «Способность готовить аналитические материалы для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия» ДПК-1.2.1 «Способность анализировать результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений»	
2.	<b>Этапы формирования компетенций</b>	
	Название и содержание этапа	Код(ы) формируемых на этапе компетенций
	<u>Этап 1.</u> Формирование базы знаний: – лекции; – семинарские и практические занятия по темам теоретического содержания; – самостоятельная работа студентов по вопросам тем теоретического содержания; – зачет.	ПК-8.1 ДПК-1.2.1
	<u>Этап 2.</u> Формирование умений: – подготовка индивидуальных работ и устных сообщений (доклады, презентации, эссе); – устное собеседование на семинарских занятиях.	ПК-8.1 ДПК-1.2.1
	<u>Этап 3.</u> Формирование навыков: – защита индивидуальных работ; – выполнение практических заданий.	ПК-8.1 ДПК-1.2.1
3.	<b>Показатели оценивания компетенций</b>	
	<u>Этап 1.</u> Формирование базы знаний	– посещаемость лекционных и практических занятий; – ведение конспекта лекций; – выполнение самостоятельных заданий по теоретическим вопросам.
	<u>Этап 2:</u> Формирование умений	– уровень активности и эффективности участия студента по итогам каждого практического занятия; – степень правильности устных ответов; – уровень активности участия в дискуссиях.
	<u>Этап 3:</u> Формирование навыков	– степень успешности защиты устного сообщения, аргументации собственного мнения;

		– степень правильности выполнения практических заданий.
4.	<b>Критерии оценки</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>– посещаемость не менее 90% лекционных и практических занятий;</li> <li>– наличие конспекта лекций по всем темам, вынесенным на лекционное обсуждение;</li> <li>– активное участие в обсуждении теоретических вопросов на практических занятиях;</li> <li>– своевременное выполнение заданий для самостоятельной работы.</li> </ul>
	<u>Этап 2:</u> Формирование умений	<ul style="list-style-type: none"> <li>– подготовка устных сообщений в полном соответствии с требованиями методических указаний к их выполнению;</li> <li>– выбор верной аргументации при ответах на устные вопросы на практических занятиях;</li> <li>– активное участие в дискуссиях.</li> </ul>
	<u>Этап 3:</u> Формирование навыков	<ul style="list-style-type: none"> <li>– успешное представление индивидуальных работ (докладов, сообщений, эссе);</li> <li>– правильное выполнение практических заданий</li> </ul>

За работу в семестре студенту начисляется рейтинговый балл с учетом полноты, качества и срока выполнения заданий.

#### Материалы оценивания знаний студентов при проведении промежуточной аттестации

Целевая установка: проверить и оценить уровень знаний студентов по дисциплине и умение применять их к решению практических задач, а также степень овладения практическими умениями и навыками в объеме требований учебной программы.

Вид (форма) проведения зачета: устный.

Педагогические контрольные материалы: билеты, содержащие контрольные вопросы (3 вопроса в билете).

#### Система оценки ответов на вопросы билетов

Количество полных правильных ответов (из трех возможных)	Количество частично правильных ответов (из трех возможных)	Оценка
1	0	Неудовлетворительно
1	1	Удовлетворительно
2	1	Хорошо
3	0	Отлично

При оценке знаний студента преподаватель должен руководствоваться приведенной в рабочей программе шкалой оценивания результатов, а также следующими критериями:

- правильность ответов на вопросы в билете;
- полнота и лаконичность ответов;
- логика и аргументированность ответов;
- знание рекомендованной литературы;

## **5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Аудиторные занятия по дисциплине «Экономика e-sports (видеоигр)» проводятся в форме лекций, практических и семинарских занятий. По определенным темам предусмотрены опросы и решение практико-ориентированных заданий.

Важное место в профессиональной подготовке студентов играет самостоятельная работа, подготовка докладов и эссе, а также изучение обязательной литературы по курсу. Общий объем аудиторной и самостоятельной работы определяется учебно-тематическим планом. Изучение дисциплины завершается зачетом.

Успешное изучение дисциплины требует посещения лекций, активной работы на практических занятиях, выполнения учебных заданий преподавателя, ознакомления с основной и дополнительной литературой.

На лекциях излагаются основные теоретические положения дисциплины, обстоятельно раскрываются закономерности, принципы, научные термины и т. п. Преподаватель разъясняет основные, наиболее сложные понятия темы, а также связанные с ней теоретические и практические проблемы, дает рекомендации на практическое занятие и указания на самостоятельную работу. Выделенные в лекционном курсе темы обеспечивают методологический аспект базовой подготовки студентов.

При подготовке к лекционным занятиям студентам необходимо перед очередной лекцией просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам. Если разобраться в материале не удалось, то следует обратиться к преподавателю на занятиях или по графику его индивидуальных консультаций.

Практические занятия завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины. Они служат для закрепления изученного материала, развития умений и навыков подготовки докладов и эссе, приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии, аргументации и защиты выдвигаемых положений, а также для контроля преподавателем степени подготовленности студентов по изучаемой дисциплине.

При подготовке к практическим занятиям студентам необходимо:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- в ходе семинара давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;
- на практическом занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.



Студентам, пропустившим практическое занятие (независимо от причин), либо не подготовившимся к нему, рекомендуется не позже чем в 2-недельный срок явиться на консультацию к преподавателю и отчитаться по теме занятия.

Организация самостоятельной работы по дисциплине «Экономика e-sports (видеоигр)» предполагает подготовку к занятиям в соответствии с заданиями на самостоятельную работу с использованием конспекта лекций, материалов практических занятий и приведенных ниже источников литературы; выполнение индивидуальных заданий; подготовку к зачету.

В ходе самостоятельной работы студент может:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- закрепить знания теоретического материала, используя необходимый инструментарий, практическим путем (решение задач, выполнение контрольных работ, тестов для самопроверки);
- применить полученные знания и практические навыки для анализа ситуации и выработки правильного решения (подготовка к групповой дискуссии, подготовленная работа в рамках деловой игры, письменный анализ конкретной ситуации, разработка проектов и т. д.);
- использовать полученные знания и умения для формирования собственной позиции, теории, модели (выполнение индивидуальной работы, написание эссе).

Подготовка к зачету осуществляется студентом самостоятельно с использованием перечня вопросов к зачету, конспекта лекций по дисциплине и рекомендованных источников литературы.

При изучении учебной дисциплины внимание уделяется методическим рекомендациям преподавателя студентам по ведению конспектов, работе с источниками, эффективному изучению рекомендованной литературы, выполнению индивидуальных заданий. Акцент в изучении дисциплины ставится на стимулирование самостоятельной деятельности студентов в изучении предмета дисциплины, что позволяет эффективно применять усвоенные теоретические знания на практике.

Перечень вопросов для проведения промежуточной аттестации (зачета):

1. Роль и значение e-спорта (видеоигр) в экономике.
2. Ключевые события в истории видеоигр (киберспорта).
3. Структура и социально-экономические характеристики индустрии видеоигр.
4. Особенности экономики видеоигр.
5. Основные рынки в индустрии видеоигр.
6. Взаимосвязь игровой индустрии с киноиндустрией.
7. Мировые рынки видеоигр.
8. Особенности индустрии компьютерных игр.
9. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр.
10. Современные бизнес-модели компьютерных игр.
11. Оцените влияние бизнес-моделей на поведение потребителей.
12. Запуск и поддержка успешного функционирования онлайн-игр на рынке.
13. Платформы игр.

14. Ключевых направления оперирования: привлечение новых игроков, удержание текущих игроков и возврат ушедших игроков.
15. Участники процесса оперирования
16. Модели монетизации: F2P (free-to-play), подписка и DLC.
17. Внутриигровые покупки.
18. Аукционная модель.
19. Лотереи.
20. Встроенная реклама.
21. Продажа контента.
22. Продажа игрового контента.
23. Отчетность финансов и аудитории.
24. Показатели оценки эффективности проектов гейм- проектов.
25. Отчеты привлечения аудитории и конверсии игроков.
26. Отчеты по вовлечению игроков в проект.

## **6. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», включая перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

### 6.1. Основная литература

1. Рассел Джесси, Киберспорт. – VSD, 2013.
2. Borowy M. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. - SIMON FRASER UNIVERSITY, 2012. – Режим доступа: [file:///D:/Downloads/etd7439\\_MBorowy.pdf](file:///D:/Downloads/etd7439_MBorowy.pdf)
3. Taylor T.L. - Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming - MIT Press.

### 6.2. Дополнительная литература

1. Sirlin David - Playing to win - - <http://www.sirlin.net/ptw>.
2. Karhulahti Veli-Matti Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership/ DOI: 10.1515/pcssr-2017-0010/- Режим доступа: <https://www.degruyter.com/downloadpdf/j/pcssr.2017.74.issue-1/pcssr-2017-0010/pcssr-2017-0010.pdf>

### 6.3. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы

Не предусмотрено.

### 6.4. Нормативные правовые документы

Не предусмотрено

### 6.5. Интернет-ресурсы

Интернет-проект «Box office mojo» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.boxofficemojo.com/>

Интернет-проект «Box office pro» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://pro.boxoffice.com/>

Интернет-проект «Deadline» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://deadline.com/>

Интернет-проект «Rotten tomatoes» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.rottentomatoes.com/>

#### 6.6. Иные источники

Организационно-распорядительная и справочно-информационная документация различных компаний для анализа.

### **7. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы**

Аудитории с мультимедийным оборудованием для визуализации материала во время проведения лекционных и практических занятий.

Компьютерные классы, оборудованные персональными компьютерами, объединенными в локальную сеть с выходом в Интернет.

Пакет приложений Microsoft Office.

Информационные справочные системы: Научная библиотека РАНХиГС. URL: <http://lib.ranepa.ru/>; Научная электронная библиотека eLibrary.ru. URL: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>; Национальная электронная библиотека. URL: <http://нэб.рф/>; Электронно-библиотечная система IPRbooks. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>; Электронно-библиотечная система Юрайт. URL: <https://www.biblio-online.ru/>.