

# **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

**Автор:** Татарников А.С., к.э.н.

**Код и наименование направления подготовки, направленности (профиля):** 38.04.01 Экономика, профиль «Экономика медиа-индустрии и сферы развлечений»

**Квалификация (степень) выпускника:** магистр

**Форма обучения:** очная, очно-заочная.

### **Цель освоения 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 медиа-индустрии 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.

**Код и этапы освоения компетенции:**

- 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».

### **План курса:**

Тема 1. Современные модели в экономике e-спорта.

Тема 2. Оперирование онлайн игр.

Тема 3. Монетизация онлайн игр.

Тема 4. Аналитика в геймдизайне e-спорта.

### **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:**

Формы и методы текущего контроля успеваемости: опрос и дискуссии по темам курса, выполнение практико-ориентированных заданий.

Форма промежуточной аттестации - зачет.

**Планируемые результаты обучения:**

### **Знание:**

- принципов финансового учета и общепринятые правила ведения бухгалтерского учета активов, обязательств, капитала, доходов, расходов и финансовых результатов организаций;

- 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;

- содержания и форм финансово-хозяйственной информации, содержащейся в отчетности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений;

- методов анализа результатов финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений.

**Умение:**

- собрать исходные данные для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия;

- использовать систему знаний для получения и обработки информации для систематизации данных о хозяйственной жизни организации;

- анализа данных на основе бухгалтерской отчетности медиа-сферы и индустрии развлечений;

- использовать информацию, характеризующую результаты финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, в решении профессиональных задач;

- осуществлять выбор инструментальных средств для обработки результатов финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, анализировать результаты расчетов и обосновывать полученные выводы.

**Владение:**

- подготовки аналитических материалов для оценки мероприятий в области экономической политики предприятия;

- умениями использовать и интерпретировать финансовую, бухгалтерскую и иную информацию, отчетность организаций различных форм собственности;

- анализа результатов финансово-хозяйственной деятельности предприятий медиа-сферы и индустрии развлечений, полученных на основе стандартных экономических моделей при описании конкретных экономических процессов и явлений.

**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:///Downloads/etd7439\\_MBorowy.pdf](file:///Downloads/etd7439_MBorowy.pdf)

3. Taylor T.L. - Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming - MIT Press.