



КГЭУ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института цифровых
технологий и экономики

_____ Р. Р. Зайнуллин
«24» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.02 Бизнес-модели игровых проектов

Направление
подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность(и) *
(профиль(и))

Media project production and game
design/Продюсирование медиапроектов и
гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

Казань, 2026

Программу разработал(и):

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
Кафедра философии и медиакоммуникаций	Доцент, к.э.н., доцент	Коврижных О.Е.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	Кафедра философии и медиакоммуникаций	17.02.2026	Протокол № 2	Зав.кафедрой, д.ф.н, доцент Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно-методический совет института	24.02.2026	Протокол № 6	Директор ИЦТЭ, к.ф.-м.н., доцент Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет института	24.02.2026	Протокол № 6	Директор ИЦТЭ, к.ф.-м.н., доцент Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Бизнес-модели игровых проектов» является формирование у обучающихся системного понимания экономических механизмов функционирования игровой индустрии и развитие практических навыков разработки, оценки и реализации бизнес-моделей игровых проектов, обеспечивающих их коммерческую успешность и инвестиционную привлекательность.

Задачами дисциплины являются:

— Сформировать понимание структуры игрового рынка — изучить классификацию игровых проектов, глобальные и региональные тренды развития индустрии, эволюцию моделей монетизации (от коробочных продуктов к F2P, подпискам и гибридным моделям).

— Освоить методологию юнит-экономики — научиться рассчитывать и интерпретировать ключевые метрики игровых проектов и использовать их для оценки эффективности бизнес-модели.

— Научиться выбирать оптимальную бизнес-модель в зависимости от жанра, платформы и целевой аудитории.

— Овладеть навыками бюджетирования игровых проектов — составлять сметы разработки по экономическим элементам, учитывая специфику этапов производства.

— Освоить методы финансового моделирования — строить прогнозы доходов, расходов и денежных потоков.

— Изучить источники финансирования игровых проектов и научиться оценивать инвестиционную эффективность и управлять рисками.

— Сформировать готовность к созданию новых форматов — применять полученные знания для разработки и продюсирования инновационных игровых продуктов, сочетающих творческую составляющую с экономической эффективностью.

Компетенции и индикаторы, формируемые у обучающихся:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора	Запланированные результаты обучения по дисциплине(знать, уметь, владеть)
Профессиональные компетенции (ПК)		
ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.1 Руководит процессом создания нового медиаформата, цифрового продукта или творческого медиапроекта	Знать: методологию разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современные цифровые форматы медиа- и игровой продукции (31); Уметь: формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность(У1) Владеть:

		навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов (B1)
ПК-3 Способен организовать и координировать работу, распоряжаться, принимать сложные управленческие решения в быстро меняющейся среде, контролировать деятельность подчиненных, осуществлять план фактный контроль, анализировать отклонения	ПК 3.2- Определяет и осуществляет комплекс мероприятий, направленных на поддержку формирования корпоративной культуры медиапредприятия, медиаструктуры, медиапроекта	Знать: основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления рисками, структуру инвестиционной документации (32); Уметь: определять оптимальные источники финансирования для проекта, рассчитывать ключевые инвестиционные метрики и оценивать привлекательность проекта для инвесторов (У2) Владеть: навыками инвестиционного анализа и оценки эффективности проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестиционных материалов, ведения переговоров с инвесторами, принятия управленческих решений (B2)

2. Место дисциплины в структуре ОП

Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.: Коммуникационный менеджмент, Продюсирование медиапроектов

Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др. : Разработка игровой системы, UX/UI-дизайн игровых интерфейсов, Продакт-менеджмент в игровой индустрии, Продюсирование видеоматериалов

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Для очной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)
			2
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	3	108	108
КОНТАКТНАЯ РАБОТА*	1	36	36
АУДИТОРНАЯ РАБОТА	0,88	32	32
Лекции	0,44	16	16
Практические (семинарские) занятия	0,44	16	16
Лабораторные работы		-	-
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ	2,11	76	76
Проработка учебного материала	2,11	76	76
Курсовой проект	-	-	-

Курсовая работа	-	-	-
Подготовка к промежуточной аттестации	-	0	0
Промежуточная аттестация:			3

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Распределение трудоемкости по видам учебной работы				Формы и вид контроля	Индексы индикаторов формируемых компетенций
		лекции	лаб. раб.	пр. зан.	сам. раб.		
Раздел 1. Экономика игровой индустрии и тренды	26	4		2	20	ТК1	ПК-1.1
Раздел 2. Разработка бизнес-модели проекта и оценка эффективности игрового проекта	42	6		8	28	ТК2	ПК-1.1
Раздел 3. Инвестиции и управление рисками	40	6		6	28		ПК-3.2
Зачет	108	16	0	16	76	ОМ 1	ПК-1.1, ПК-3.2
Итого за 2 семестр	108	16	0	16	76		
ИТОГО	108	16	0	16	76		

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Экономика игровой индустрии и тренды

Лекция 1.1. Структура рынка и основные бизнес-модели. Классификация игр. История эволюции монетизации: от коробочных продуктов к Free-to-Play, подпискам и гиперказуальным играм (2 часа).

Лекция 1.2. Юнит-экономика в играх. Введение в метрики: LTV (пожизненная ценность), САС (стоимость привлечения), Retention (удержание), ARPU, ARPPU. Анализ бенчмарков для разных платформ (2 часа)

Раздел 2. Разработка бизнес-модели проекта и оценка эффективности игрового проекта

Лекция 2.1. Выбор бизнес-модели. Сравнение Premium, Free-to-Play (внутриигровые покупки), Season Pass, рекламная модель (In-App Advertising). Особенности модели Game-as-a-Service (2 часа) .

Лекция 2.2. Составление бюджета разработки игрового проекта по экономическим элементам (2 часа).

Лекция 2.3. Построение финансовой модели и прогнозирование финансовых результатов (2 часа).

Раздел 3. Инвестиции и управление рисками

Лекция 3.1. Источники финансирования игровых проектов (2 часа).

Лекция 3.2. Оценка эффективности инвестиций в игровые проекты (2 часа).

Лекция 3.2. Инвестиционная документация и юридические аспекты (2 часа).

3.4. Тематический план практических занятий

1. Анализ рынка игровых приложений -2 часа
2. Проектирование бизнес-модели игрового проекта (по шаблону А. Остервальдера) - 2 часа
3. Расчет бюджета на создание игрового проекта - 4 часа
4. Построение модели доходов - 2 часа
5. Оценка эффективности инвестиций в разработку игрового проекта- 4 часа
6. Защита проектов и инвестиционная сессия-2 часа

3.5. Тематический план практических работ

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом.

3.6. Курсовой проект /курсовая работа

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом.

4. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено		не зачтено	
ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы	ПК-1.1 Руководит процессом создания нового медиаформата, цифрового продукта или	знать: методологию разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современные цифровые форматы медиа-	Отлично знает методологию разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современные	Хорошо знает основы методологию разработки бизнес-моделей для игровых проектов,	Не достаточно хорошо знает методологию разработки бизнес-моделей для	Не знает методологию разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современные цифровые

медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты	творческого медиапроекта	и игровой продукции	цифровые форматы медиа- и игровой продукции	современные цифровые форматы медиа- и игровой продукции	игровых проектов, современные цифровые форматы медиа- и игровой продукции	форматы медиа- и игровой продукции
		уметь:				
		формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность	В совершенстве умеет формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность	Умеет формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность	Плохо умеет формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность	Не умеет формировать бизнес-модель нового цифрового продукта или медиаформата, определять затраты на создание игрового проекта и обосновывать его экономическую эффективность
		владеть:				
		навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов	В совершенстве владеет навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов	В достаточном объеме владеет навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов	Недостаточно хорошо владеет навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов	Не владеет навыками руководства процессом создания игрового проекта, инструментами инвестиционного планирования игровых проектов
ПК-3 Способен организовать и координировать работу, распоряжаться, принимать сложные управленческие решения в быстро меняющейся среде, контроли	ПК 3.2- Определяет и осуществляет комплекс мероприятий, направленных на поддержку формирования корпоративной культуры медиапредприятия, медиаструктуры, медиапроекта	знать: основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления рисками, структуру инвестиционной документации	Отлично знает основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления рисками, структуру инвестиционной документации	Хорошо знает основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления рисками, структуру	Не достаточно хорошо знает основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления	Не знает принципы основные источники финансирования игровых проектов, методы оценки эффективности инвестиций, классификацию рисков игровых проектов, методы управления рисками, структуру инвестиционной

ровать деятель ность подчинен ных, осуществ лять план фактный контроль, анализир овать отклонен ия			инвестицион ной документац и	рисками, структуру инвестицион ной документац и	документации
	уметь:				
	определять оптимальные источники финансирования для проекта, рассчитывать ключевые инвестиционные метрики и оценивать привлекательно сть проекта для инвесторов	В совершенстве умеет определять оптимальные источники финансировани я для проекта, рассчитывать ключевые инвестиционны е метрики и оценивать привлекательн ость проекта для инвесторов	Умеет определять оптимальные источники финансирова ния для проекта, рассчитывать ключевые инвестицион ные метрики и оценивать привлекател ьность проекта для инвесторов	Плохо умеет определять оптимальные источники финансирова ния для проекта, рассчитывать ключевые инвестицион ные метрики и оценивать привлекател ьность проекта для инвесторов	Не умеет определять оптимальные источники финансировани я для проекта, рассчитывать ключевые инвестиционны е метрики и оценивать привлекательн ость проекта для инвесторов
	владеть:				
навыками инвестиционног о анализа и оценки эффективности проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестиционных материалов, ведения переговоров с инвесторами,пр инятия управленческих решений	В совершенстве владеет навыками инвестиционно го анализа и оценки эффективности проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестиционны х материалов, ведения переговоров с инвесторами,п ринятия управленчески х решений	В достаточном объеме владеет навыками инвестицион ного анализа и оценки эффективнос ти проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестицион ных материалов, ведения переговоров с инвесторами ,принятия управленчес ких решений	Недостаточн о хорошо владеет навыками инвестицион ного анализа и оценки эффективнос ти проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестицион ных материалов, ведения переговоров с инвесторами ,принятия управленчес ких решений	Не владеет навыками инвестиционно го анализа и оценки эффективности проектов, управления рисками, подготовки и презентации инвестиционны х материалов, ведения переговоров с инвесторами,пр инятия управленчески х решений	

Оценочные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе дисциплины.

Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, хранится на кафедре разработчика.

5.1. Учебно-методическое обеспечение

5.1.1. Основная литература

1. Бронникова, Т. С. Маркетинг: теория, методика, практика : учебное пособие / Т. С. Бронникова. — Москва : КноРус, 2023. — 208 с. — ISBN 978-5-406-11151-2. — URL: <https://book.ru/book/948686> (дата обращения: 25.02.2026). — Текст : электронный.

2. Васильева, Е. В. Маркетинг и управление продуктом на цифровых

рынках: генерация и проверка идей через CustDev, дизайн-мышление и расчеты юнит-экономики : учебник / Е. В. Васильева, М. Р. Зобнина. — Москва : КноРус, 2026. — 723 с. — ISBN 978-5-406-15593-6. — URL: <https://book.ru/book/960453>. — Текст : электронный.

3. Винстон Уэйн. Бизнес-моделирование и анализ данных. Решение актуальных задач с помощью Microsoft Excel : практическое издание / Уэйн Винстон. - 6-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 942 с. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/373498>. - ISBN 978-5-4461-1446-7. - Текст : электронный.

4. Маркетинг : учебник / под ред. Т. Н. Парамоновой. - 5-е изд., стер. - Москва : Кнорус, 2026. - 358 с. - URL: <https://book.ru/books/959508>. - ISBN 978-5-406-14949-2. - Текст : электронный.

5. Чертыковцев В. К. Маркетинг : учебник / В. К. Чертыковцев. - 2-е изд., перераб. и доп. - Санкт-Петербург : Лань, 2025. - 249 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/462350>. - ISBN 978-5-507-51925-5. - Текст : электронный.

5.1.2.Дополнительная литература

1. Акьюлов, Р. И. Маркетинг / Р. И. Акьюлов. — Санкт-Петербург : Лань, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-507-48137-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/362900>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Ехлаков, Ю. П. Управление программными проектами. Стандарты, модели : учебное пособие для вузов / Ю. П. Ехлаков. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 244 с. — ISBN 978-5-8114-8362-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/175498>.

3. Ищенко, Н. И. Формирование бизнес-плана инвестиционного проекта : учебно-методическое пособие / Н. И. Ищенко, Г. Г. Рехина. — Москва : НИЯУ МИФИ, 2015. — 52 с. — ISBN 978-5-7262-2189-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/126666>

4. Махотаева, М. Ю. Оценка эффективности проектов : учебное пособие / М. Ю. Махотаева, М. А. Николаев. — Москва : КноРус, 2025. — 249 с. — ISBN 978-5-406-14068-0. — URL: <https://book.ru/book/956627>. — Текст : электронный.

5. Полянская, О. А. Оценка эффективности инвестиционных проектов : учебное пособие / О. А. Полянская, З. А. Дикая. — Санкт-Петербург :СПбГЛТУ, 2012. — 44 с. — ISBN 978-5-9239-0426-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/45545>

6. Сеницына О. Н. Маркетинг : учебное пособие / О. Н. Сеницына. - 2-е изд., стер. - Москва : Кнорус, 2026. - 210 с. - URL: <https://book.ru/books/959264>. - ISBN 978-5-406-15221-8. - Текст : электронный.

7. Шепелева, О. П. Построение бизнес-моделей : учебно-методическое

пособие / О. П. Шепелева, С. М. Кашин. — Москва : Русайнс, 2025. — 96 с. — ISBN 978-5-466-10355-7. — URL: <https://book.ru/book/959663> (

5.2. Информационное обеспечение

5.2.1. Электронные и интернет-ресурсы

№ п/п	Наименование электронных и интернет-ресурсов	Ссылка
1	Электронно-библиотечная система «Лань»	https://e.lanbook.com/
2	Электронно-библиотечная система «book.ru»	https://www.book.ru/
3	Энциклопедии, словари, справочники	http://www.rubricon.com
4	Портал "Открытое образование"	http://npoed.ru
5	Единое окно доступа к образовательным ресурсам	http://window.edu.ru

5.2.2. Профессиональные базы данных / Информационно-справочные системы

№ п/п	Наименование профессиональных баз данных	Адрес	Режим доступа
1	Официальный интернет-портал правовой информации	http://pravo.gov.ru	открытый
2	Справочная правовая система «Консультант Плюс»	http://consultant.ru	открытый
3	Справочно-правовая система по законодательству РФ	http://garant.ru	открытый

5.2.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Описание	Реквизиты подтверждающих документов
1	Office Professional Plus 2007 Windows32 Russian DiskKit MVL CD	Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы	ЗАО "СофтЛайнТрейд" №225/10 от 28.01.2010 Неискл. право. Бессрочно
2	Office Professional Plus 2007 Windows32 Russian DiskKit MVL CD	Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы	ЗАО "СофтЛайнТрейд" №225/10 от 28.01.2010 Неискл. право. Бессрочно
3	LMS Moodle	ПО для эффективного онлайн-взаимодействия преподавателя и студента	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование вида учебной работы	Наименование учебной аудитории, специализированной лаборатории	Перечень необходимого оборудования и технических средств обучения
Лекции	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа	Специализированная учебная мебель, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), демонстрационное оборудование, учебно-наглядные пособия

Практические занятия	Компьютерный класс с выходом в Интернет Д-702	Специализированная учебная мебель на 25 посадочных мест, технические средства обучения, программное обеспечение
	Компьютерный класс с выходом в Интернет В-600а	Специализированная учебная мебель на 30 посадочных мест, 30 компьютеров, технические средства обучения (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), видеокамеры, программное обеспечение
Самостоятельная работа	Компьютерный класс с выходом в Интернет В-600а	Специализированная учебная мебель на 30 посадочных мест, 30 компьютеров, технические средства обучения (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), видеокамеры, программное обеспечение
	Читальный зал библиотеки	Специализированная мебель, компьютерная техника с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в ЭИОС, экран, мультимедийный проектор, программное обеспечение

7. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалиды имеют возможность беспрепятственно перемещаться из одного учебно-лабораторного корпуса в другой, подняться на все этажи учебно-практических корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учетом особенностей психофизического развития и состояния здоровья.

Для обучения лиц с ОВЗ и инвалидов, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, обеспечены условия беспрепятственного доступа во все учебные помещения. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ОВЗ и инвалидов, размещена на сайте университета www//kgeu.ru. Имеется возможность оказания технической помощи ассистентом, а также услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушенным слухом справочного, учебного материала по дисциплине обеспечиваются следующие условия:

- для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы оповещения о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске);
- внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание);
- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих обучающихся проводится путем:

- использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения;
- регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений;
- обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой по выбранному направлению подготовки, обеспечиваются следующие условия:

- ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;
- педагогический работник, его собеседник (при необходимости), присутствующие на занятии, представляются обучающимся, при этом каждый раз называется тот, к кому педагогический работник обращается;
- действия, жесты, перемещения педагогического работника коротко и ясно комментируются;
- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;
- обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений;
- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон (по желанию обучающихся).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов определяется педагогическим работником в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ, инвалиду с учетом их индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

8. Методические рекомендации для преподавателей по организации воспитательной работы с обучающимися.

Методическое обеспечение процесса воспитания обучающихся выступает одним из определяющих факторов высокого качества образования. Преподаватель вуза, демонстрируя высокий профессионализм, эрудицию, четкую гражданскую позицию, самодисциплину, творческий подход в решении профессиональных задач, в ходе образовательного процесса способствует формированию гармоничной личности.

При реализации дисциплины преподаватель может использовать следующие методы воспитательной работы:

- методы формирования сознания личности (беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, самоконтроль, рассказ, совет, убеждение и др.);

- методы организации деятельности и формирования опыта поведения (задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение, и др.);

- методы мотивации деятельности и поведения (одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование и др.)

При реализации дисциплины преподаватель должен учитывать следующие направления воспитательной деятельности:

Гражданское и патриотическое воспитание:

- формирование у обучающихся целостного мировоззрения, российской идентичности, уважения к своей семье, обществу, государству, принятым в семье и обществе духовно-нравственным и социокультурным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию, формирование стремления к его сохранению и развитию;

- формирование у обучающихся активной гражданской позиции, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества, для повышения способности ответственно реализовывать свои конституционные права и обязанности;

- развитие правовой и политической культуры обучающихся, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно-значимой деятельности;

- формирование мотивов, нравственных и смысловых установок личности, позволяющих противостоять экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям.

Духовно-нравственное воспитание:

- воспитание чувства достоинства, чести и честности, совестливости, уважения к родителям, учителям, людям старшего поколения;

- формирование принципов коллективизма и солидарности, духа милосердия и сострадания, привычки заботиться о людях, находящихся в трудной жизненной ситуации;

- формирование солидарности и чувства социальной ответственности по отношению к людям с ограниченными возможностями здоровья, преодоление психологических барьеров по отношению к людям с ограниченными возможностями;

- формирование эмоционально насыщенного и духовно возвышенного отношения к миру, способности и умения передавать другим свой эстетический опыт.

Культурно-просветительское воспитание:

- формирование эстетической картины мира;

- формирование уважения к культурным ценностям родного города, края, страны;

- повышение познавательной активности обучающихся.

Научно-образовательное воспитание:

- формирование у обучающихся научного мировоззрения;
- формирование умения получать знания;
- формирование навыков анализа и синтеза информации, в том числе в профессиональной области.

Вносимые изменения и утверждения на новый учебный год

№ п/п	№ раздела внесения изменений	Дата внесения изменений	Содержание изменений	«Согласовано» Зав. каф. реализующей дисциплины	«Согласовано» председатель УМК института (факультета), в состав которого входит выпускающая кафедра)
1	2	3	4	5	6
1					
2					
3					

*Приложение к рабочей
программе дисциплины*



К Г Э У

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
по дисциплине

Б1.В.02 Бизнес-модели игровых проектов

(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)

г. Казань, 2026

Оценочные материалы по дисциплине, предназначены для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенций.

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

1. Технологическая карта

Семестр 2

Наименование раздела	Формы и вид контроля	Рейтинговые показатели							
		I текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК1	II текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК2	III текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК3	Итого	Промежуточная аттестация
Раздел 1. Экономика игровой индустрии и тренды	ТК1	15	0-10					15-25	15-25
Защита практической работы		10							
Конспектирование лекций		5							
Коллоквиум		10							
Раздел 2. Разработка бизнес-модели проекта и оценка эффективности игрового проекта	ТК2			15	0-15			15-30	15-30
Защита практической работы				10					
Конспектирование лекций				5					
Тест				15					
Раздел 3. Инвестиции и управление рисками	ТК3					25	0-20	25-40	25-45
Защита практической работы						20			
Конспектирование лекций						5			
Коллоквиум						20			
Промежуточная аттестация (зачет)	ОМ								0-45
В письменной форме по вопросам									0-45

2. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции				
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий	
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54	
			Шкала оценивания				
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно	
			зачтено		не зачтено		
УК-9 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-9.2 Демонстрирует владение современными методиками расчета показателей, характеризующих экономические процессы и явления в различных областях жизнедеятельности	знать:	основы маркетинга и его роль в ИТ-сфере, современные методики расчета показателей, применяемых в маркетинге ИТ-продуктов	Отлично знает основы маркетинга и его роль в ИТ-сфере, современные методики расчета показателей, применяемых в маркетинге ИТ-продуктов	Хорошо знает основы маркетинга и его роль в ИТ-сфере, современные методики расчета показателей, применяемых в маркетинге ИТ-продуктов	Не достаточно хорошо знает основы маркетинга и его роль в ИТ-сфере, современные методики расчета показателей, применяемых в маркетинге ИТ-продуктов	Не знает основы маркетинга и его роль в ИТ-сфере, современные методики расчета показателей, применяемых в маркетинге ИТ-продуктов
		уметь:	собирать маркетинговую информацию, анализировать ее по современным методикам, интерпретировать результаты анализа и применять полученную информацию для принятия обоснованных решений	В совершенстве умеет собирать маркетинговую информацию, анализировать ее по современным методикам, интерпретировать результаты анализа и применять полученную информацию для принятия обоснованных	Умеет собирать маркетинговую информацию, анализировать ее по современным методикам, интерпретировать результаты анализа и применять полученную информацию для принятия	Плохо умеет собирать маркетинговую информацию, анализировать ее по современным методикам, интерпретировать результаты анализа и применять полученную информацию для	Не умеет собирать маркетинговую информацию, анализировать ее по современным методикам, интерпретировать результаты анализа и применять полученную информа

			ых решений	обоснованных решений	принятия обоснованных решений	цию для принятия обоснованных решений
владеть:						
		<p>навыками проведения маркетинговых исследований, анализа маркетинговой информации, расчета цены на ИТ-продукт и определения емкости рынка, определения бюджета продвижения ИТ-продукта и определения показателей эффективности маркетинговой деятельности</p>	<p>В совершенстве владеет навыками проведения маркетинговых исследований, анализа маркетинговой информации, расчета цены на ИТ-продукт и определения емкости рынка, определения бюджета продвижения ИТ-продукта и определения показателей эффективности маркетинговой деятельности</p>	<p>В достаточном объеме владеет навыками проведения маркетинговых исследований, анализа маркетинговой информации, расчета цены на ИТ-продукт и определения емкости рынка, определения бюджета продвижения ИТ-продукта и определения показателей эффективности маркетинговой деятельности</p>	<p>Недостаточно хорошо владеет навыками проведения маркетинговых исследований, анализа маркетинговой информации, расчета цены на ИТ-продукт и определения емкости рынка, определения бюджета продвижения ИТ-продукта и определения показателей эффективности маркетинговой деятельности</p>	<p>Не владеет навыками проведения маркетинговых исследований, анализа маркетинговой информации, расчета цены на ИТ-продукт и определения емкости рынка, определения бюджета продвижения ИТ-продукта и определения показателей эффективности маркетинговой деятельности</p>

Оценка «зачтено» («отлично») выставляется за выполнение практических работ и других запланированных оценочных средств в семестре (тест, коллоквиум); глубокое понимание методологии разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современных цифровых форматов медиа- и игровой продукции, этапов управления творческим медиапроектом; умение формировать концепцию нового цифрового продукта, обосновывать его экономическую эффективность для принятия обоснованных управленческих решений в условиях быстро меняющейся игровой индустрии; полные и содержательные ответы на вопросы промежуточной аттестации.

Оценка «зачтено» («хорошо») выставляется за выполнение практических работ и других запланированных оценочных средств в семестре (тест, коллоквиум); понимание методологии разработки бизнес-моделей для игровых проектов, современных цифровых форматов медиа- и игровой продукции, этапов управления творческим медиапроектом; умение формировать концепцию нового цифрового продукта, обосновывать его экономическую эффективность; а также за ответы на вопросы промежуточной аттестации.

Оценка «зачтено» («удовлетворительно») выставляется за выполнение практических работ и других запланированных оценочных средств в семестре (тест, коллоквиум).

Оценка «незачтено» выставляется за слабое и неполное выполнение практических работ и других запланированных оценочных средств в семестре (тест, коллоквиум).

3. Перечень оценочных средств

Краткая характеристика оценочных средств, используемых при текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине:

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Описание оценочного средства
Отчет по практической работе (ОПР)	Выполнение практической работы, обработка результатов испытаний, измерений, эксперимента. Оформление отчета, защита результатов практической работы по отчету	Перечень заданий и вопросов для защиты практической работы, перечень требований к отчету
Тест (Тест)	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Комплект тестовых заданий
Конспектирование учебного материала	Краткое текстовое представление переработанной информации	Перечень разделов
Коллоквиум (К)	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися	Вопросы по темам / разделам дисциплины

4. Перечень контрольных заданий или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины

Пример задания

Для текущего контроля ТК1: Раздел 1. Экономика игровой индустрии и тренды

Проверяемая компетенция: ПК-1.1

*Отчет по практической работе (ОПР)**

Тема практической работы 1: Анализ рынка игровых приложений

Задание:

1.Сделайте обзор рынка игровых приложений за последние 3-5 лет по следующим сегментам (по вариантам):

- а) рынок мобильных игр (iOS/Android);
- б) рынок PC-игр (Steam, Epic Games Store);
- в) рынок консольных игр (PlayStation, Xbox, Nintendo);
- г) рынок гиперказуальных игр;
- д) рынок игр в жанре RPG;
- е) рынок игр в жанре стратегии;
- ж) рынок киберспортивных дисциплин;
- з) рынок инди-игр.

2.Проанализируйте макроэкономические показатели исследуемого рынка:

- объем рынка (в денежном выражении);
- динамика роста (годовые темпы роста);
- количество загрузок/продаж;
- структура доходов по моделям монетизации (IAP, Premium, реклама, подписки).

3.Выявите особенности и тренды развития:

- технологические тренды (ИИ, облачный гейминг, кросс-платформенность);
- изменения в потребительском поведении;
- новые модели монетизации;
- влияние геополитических факторов.

4.Проанализируйте ключевых игроков рынка:

- крупнейшие издатели и разработчики;
- топ-5 игр по выручке/загрузкам;
- доли рынка основных платформ (App Store, Google Play, Steam и др.).

5. Оцените возможности для развития новых игровых продуктов:

- свободные ниши;
- перспективные жанры;
- региональные возможности (РФ, СНГ, Азия, Латинская Америка);
- барьеры входа.

6.Сделайте выводы о состоянии и перспективах развития рынка игровых приложений.

Контрольные вопросы:

- 1) По каким показателям анализируется рынок игровых приложений?
- 2) Какие методики анализа применялись в исследовании?
- 3) Какие крупные игроки (издатели/разработчики) занимают значительную долю рынка игровых приложений в мире и в России?
- 4) Какие изменения произошли на рынке игровых приложений за последние 5 лет?
- 5) Какие возможности для развития новых игровых продуктов на российском и мировом рынке вы видите?
- 6) Какой уровень конкуренции на рынке игровых приложений, и есть ли возможности для новых игроков (инди-студий, стартапов)?
- 7) Какие выводы вы можете сделать о состоянии и перспективах развития рынка игровых приложений?

Формат представления результатов:

Письменный отчет объемом 3-5 страниц.

Краткая презентация (3-5 слайдов) для устной защиты.

Обязательное указание источников данных.

Конспектирование учебного материала

Краткое текстовое представление переработанной информации по Разделу 1. Анализ рынка игровых приложений

Для дополнительных баллов

Коллоквиум :

1. Понятие игровой индустрии как сегмента цифровой экономики
2. Классификация игровых проектов по платформам
3. Классификация игровых проектов по масштабу
4. Классификация игровых проектов по жанрам и целевой аудитории (
5. Понятие и виды бизнес-моделей в игровой индустрии
6. Premium-модель: характеристика, преимущества, недостатки
7. Free-to-Play модель: характеристика, принципы монетизации, психология микротранзакций
8. Рекламная модель монетизации (In-App Advertising): типы рекламы, метрики эффективности
9. Гибридная модель (IAP + реклама): особенности и преимущества
10. Подписочные модели: экономика и механики вовлечения
11. Модель Game-as-a-Service (GaaS): понятие, ключевые элементы, влияние на долгосрочный доход
12. Эволюция монетизации в игровой индустрии: от коробочных продуктов к цифровой дистрибуции
13. Эволюция монетизации
14. Современные тренды игровой индустрии
15. Отличительные особенности игровых продуктов как товара
16. Понятие юнит-экономики в игровых проектах
17. Основные показатели эффективности маркетинговой деятельности в играх

18. Роль метрик в принятии обоснованных решений по разработке и продвижению игрового продукта
19. Региональные различия в метриках
20. Макроэкономические показатели рынков игровых приложений: объем рынка, динамика роста, структура доходов
21. Качественные и количественные методы определения показателей эффективности игровых проектов
22. Влияние платформенных комиссий на экономику игрового проекта
23. Взаимосвязь творческой концепции игры и экономических показателей

Для текущего контроля ТК2: Раздел 2. Разработка бизнес-модели проекта и оценка эффективности игрового проекта

Проверяемая компетенция: ПК-1.1

*Отчет по практической работе (ОПР) **

Тема практической работы 2: Проектирование бизнес-модели игрового проекта (по шаблону А. Остервальдера)

Задание:

1. Сформируйте концепцию игрового проекта (по вариантам):

- а) мобильная казуальная игра в жанре «три в ряд»;
- б) PC-игра в жанре RPG с открытым миром;
- в) мобильная гиперказуальная игра;
- г) мультиплеерная игра в жанре Battle Royale;
- д) игра в жанре стратегии для PC/консолей;
- е) инди-игра в жанре платформера;
- ж) мобильная игра в жанре симулятора/менеджера;
- з) кросс-платформенная игра с моделью GaaS.

Для выбранного варианта определите:

- название проекта (рабочее);
- жанр и основные механики;
- платформу;
- сеттинг (мир, стилистика);
- целевую аудиторию (пол, возраст, география, игровые предпочтения).

2. Заполните шаблон бизнес-модели А. Остервальдера (Business Model Canvas) по следующим девяти блокам:

Блок 1. Потребительские сегменты (Customer Segments)

Блок 2. Ценностное предложение (Value Propositions)

Блок 3. Каналы сбыта (Channels)

Блок 4. Взаимоотношения с клиентами (Customer Relationships)

Блок 5. Потоки поступления доходов (Revenue Streams)

Блок 6. Ключевые ресурсы (Key Resources)

Блок 7. Ключевые виды деятельности (Key Activities)

Блок 8. Ключевые партнеры (Key Partners)

Блок 9. Структура издержек (Cost Structure)

3. Проверьте логические связи между блоками. Убедитесь, что:
 - ценностное предложение соответствует выбранным потребительским сегментам;
 - потоки доходов покрывают структуру издержек;
 - ключевые ресурсы достаточны для реализации ключевых видов деятельности;
 - каналы сбыта соответствуют привычкам целевой аудитории.
4. Подготовьте презентацию, включающую:
 - краткое описание концепции игры;
 - заполненный шаблон Business Model Canvas (визуально);
 - ключевые выводы по каждому блоку;
 - обоснование выбора бизнес-модели.
5. Защитите свою бизнес-модель перед группой, ответив на вопросы.

Контрольные вопросы

1. Как вы определили целевую аудиторию вашего проекта? На какие сегменты вы ориентируетесь и почему?
2. В чем заключается уникальное ценностное предложение вашей игры? Почему игроки выберут именно ее?
3. Какую бизнес-модель вы выбрали и почему? Обоснуйте ее соответствие жанру и целевой аудитории.
4. Какие потоки доходов вы планируете использовать? Какова структура выручки?
5. Какие ключевые ресурсы необходимы для реализации проекта? Достаточно ли у вас этих ресурсов?
6. Каких ключевых партнеров вы планируете привлечь и для решения каких задач?
7. Какова структура издержек проекта? Какие статьи расходов будут основными?
8. Какой стартовый бюджет необходим для разработки? Как вы пришли к этой цифре?
9. Через какие каналы вы планируете привлекать игроков? Какие каналы будут основными на старте?
10. Как вы будете взаимодействовать с игроками после релиза? Какие механики удержания планируете?
11. Проверьте логические связи: соответствует ли ценностное предложение потребностям целевой аудитории?
12. Достаточно ли планируемых доходов для покрытия издержек и получения прибыли?
13. Какие риски вы видите в вашей бизнес-модели? Что может пойти не так?
14. Как вы будете масштабировать проект в случае успеха?
15. Какие у вас планы по пост-релизному сопровождению и обновлениям?

16. Как вы планируете монетизировать игру в долгосрочной перспективе?

17. Что вы будете делать, если ключевые метрики окажутся ниже запланированных?

18. Какие допущения в вашей бизнес-модели требуют проверки?

19. Как вы учитываете особенности платформы (App Store, Google Play, Steam) при проектировании модели?

20. Как вы планируете привлекать первых игроков (на старте)?

Формат представления результатов

- Заполненный шаблон Business Model Canvas (1 страница, визуально).
- Пояснительная записка объемом 2-3 страницы.
- Краткая презентация (3-5 слайдов) для устной защиты.

Конспектирование учебного материала

Краткое текстовое представление переработанной информации по Разделу 2. Разработка бизнес-модели проекта и оценка эффективности игрового проекта

Для дополнительных баллов :

Тест

Вопрос 1.Какая бизнес-модель предполагает единоразовую плату за доступ к игре без дальнейших обязательных платежей?

- A. Free-to-Play (F2P)
- B. Premium
- C. Рекламная модель
- D. Game-as-a-Service (GaaS)

Вопрос 2.Как называется модель монетизации, при которой игра бесплатна для скачивания, но доход генерируется за счет покупок внутри игры?

- A. Premium
- B. Подписка
- C. Free-to-Play (IAP)
- D. Season Pass

Вопрос 3.Какой формат рекламы в мобильных играх предполагает добровольный просмотр рекламы в обмен на внутриигровые бонусы?

- A. Interstitial (межстраничная реклама)
- B. Banner (баннерная реклама)
- C. Rewarded Video (реклама с вознаграждением)
- D. Native (нативная реклама)

Вопрос 4.Что означает аббревиатура GaaS в игровой индустрии?

- A. Games as a Service (игра как сервис)
- B. Global as a System (глобальная система)
- C. Graphics as a Software (графика как программное обеспечение)
- D. Game as a Simulation (игра как симуляция)

Вопрос 5.Какая модель монетизации предполагает регулярные (ежемесячные/ежегодные) платежи за доступ к игре или ее контенту?

- A.Premium
- B. Подписка (Subscription)
- C. Рекламная модель
- D. Season Pass

Вопрос 6.Что из перечисленного является ключевым элементом модели Game-as-a-Service (GaaS)?

- A. Единоразовая продажа игры
- B. Отсутствие обновлений после релиза
- C. Постоянные контентные обновления, ивенты и сезоны
- D. Полное отсутствие монетизации

Вопрос 7.Какая статья расходов обычно составляет наибольшую долю бюджета разработки игрового проекта?

- A.Закупка оборудования
- B.Аренда офиса
- C.ФОТ (фонд оплаты труда)
- D.Юридические услуги

Вопрос 8. Что из перечисленного относится к прямым расходам на разработку игры?

- A.Аренда офиса
- B. Зарплата продюсера
- C. Оплата услуг фриланс-художника
- D.Коммунальные платежи

Вопрос 9.Какой показатель отражает разницу между выручкой и себестоимостью (прямыми расходами)?

- A.Чистая прибыль
- B. Валовая прибыль (Gross Profit)
- C.ЕБИТДА
- D.Операционные расходы

Вопрос 10. Что показывает прогноз движения денежных средств (Cash Flow)?

- A.Прибыльность проекта
- B.Рентабельность инвестиций
- C. Поступление и выбытие денежных средств во времени
- D.Долю рынка

Для текущего контроля ТКЗ: Раздел 3. Инвестиции и управление рисками

Проверяемая компетенция: ПК-3.2

*Отчет по практической работе (ОПР)**

Тема практической работы 5: Оценка эффективности инвестиций в разработку игрового проекта

Задание :

1. Рассчитайте чистый денежный поток (Net Cash Flow)

Для вашего варианта постройте таблицу денежных потоков ежемесячно (или поквартально) на весь период, включив:

- Инвестиционные затраты (разработка)
- Операционные доходы (выручка)
- Операционные расходы (маркетинг, поддержка, комиссии платформ)
- Чистый денежный поток (Net Cash Flow) = Доходы – Расходы –

Инвестиции

- Накопленный денежный поток (Cumulative Cash Flow)
2. Рассчитайте ключевые показатели инвестиционной эффективности
 3. Проведите анализ чувствительности
 4. Подготовьте инвестиционное заключение

Контрольные вопросы:

1. Что показывает NPV (чистая приведенная стоимость)? Какое значение NPV получилось в вашем проекте? Это хорошо или плохо?
2. Что такое IRR? Сравните полученное значение IRR со ставкой дисконтирования. Эффективен ли ваш проект?
3. Чем отличается простой срок окупаемости от дисконтированного? Какой срок окупаемости получился в вашем проекте?
4. Что такое индекс рентабельности (PI)? Какое значение PI в вашем проекте и что оно означает?
5. Какой показатель, на ваш взгляд, наиболее важен для инвестора: NPV, IRR или срок окупаемости? Почему?
6. К каким параметрам ваш проект наиболее чувствителен? Изменение какого фактора сильнее всего влияет на NPV?
7. Почему важно проводить анализ чувствительности? Какие выводы вы сделали из этого анализа?
8. Какие риски были выявлены в вашем сценарном анализе? При каком сценарии проект перестает быть эффективным?
9. Что произойдет с проектом, если фактические показатели окажутся на 20% хуже прогнозных? Сможет ли проект выжить?
10. Какие меры вы можете предложить для снижения рисков проекта?

Инвестиционные решения

11. Стоит ли инвестировать в ваш проект на основе полученных расчетов? Почему?
12. Какую долю в компании вы готовы предложить инвестору? Насколько эта доля обоснована?
13. Как изменится NPV, если ставка дисконтирования увеличится до 30%? Почему это важно учитывать?
14. Что лучше для вашего проекта: инвестиции от издателя (с роялти 30-50%) или от венчурного фонда (в обмен на долю)? Почему?
15. Какие нефинансовые факторы (команда, рынок, уникальность) могут повлиять на решение инвестора, даже если финансовые показатели хорошие?
16. Учли ли вы в своих расчетах комиссии платформ (App Store, Google

Play, Steam)? Какой процент комиссии вы заложили?

17. Какие налоги необходимо учесть при расчете чистой прибыли?

18. Как часто нужно пересчитывать инвестиционные показатели в процессе разработки и почему?

19. Что такое точка безубыточности? Когда ваш проект ее достигнет?

20. Сформулируйте краткий вывод (2-3 предложения) для инвестора о привлекательности вашего проекта.

Формат представления результатов

- Пояснительная записка объемом 5-10 страницы.
- Краткая презентация (5-8 слайдов) для устной защиты.

Конспектирование учебного материала

Краткое текстовое представление переработанной информации по Разделу 3. Инвестиции и управление рисками

**Отчет по практической работе (ОПР)*

Данный вид контроля представляет собой задания, которые выполняются на практических занятиях под руководством преподавателя самостоятельно в форме домашних работ обучающихся.

При выставлении баллов за эти работы учитываются следующие критерии:

- Правильность выполнения заданий
- Владение методами, запланированными в рабочей программе дисциплины
- Владение специальными терминами и использование их при ответе.
- Умение объяснять, давать аргументированные ответы
- Логичность и последовательность ответа

Максимальное количество баллов за лабораторную работу – 5

5 баллов оценивается работа, которая показывает прочные знания основных аспектов изучаемой предметной области, отличается полнотой раскрытия владения темой; владение методами и технологиями; умение объяснять сущность явлений и процессов, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.

4-3 балла оценивается работа, обнаруживающая прочные знания основных аспектов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой владения темой; владение методами и технологиями; умение объяснять сущность явлений и процессов, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в работе.

2-1 баллов оценивается работа, свидетельствующую, в основном, о знании основных аспектов изучаемой предметной области, отличающейся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками методами и технологиями, недостаточным умением давать аргументированные ответы и

приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании работы.

Для дополнительных баллов :

Коллоквиум :

1. Понятие инвестиций в игровой индустрии
2. Виды и источники финансирования игровых проектов
3. Самофинансирование : преимущества и ограничения
4. Краудфандинг как источник финансирования: платформы, механики, условия успеха
5. Государственные гранты и меры поддержки игровых проектов в РФ
6. Венчурные инвестиции (VC) в игровые проекты: особенности, критерии отбора, стадии
7. Понятие эффективности инвестиций в игровые проекты
8. Чистая приведенная стоимость (NPV): понятие, формула, интерпретация
9. Внутренняя норма доходности (IRR): понятие, методика расчета, критерии эффективности
10. Срок окупаемости инвестиций: простой и дисконтированный
11. Индекс рентабельности (PI): понятие и критерии эффективности
12. ROI (рентабельность инвестиций) в игровых проектах
13. Ставка дисконтирования: понятие, факторы влияния, выбор для игровых проектов
14. Понятие и классификация рисков в игровых проектах
15. Рыночные риски игровых проектов
16. Продуктовые риски игровых проектов
17. Командные риски в разработке игр
18. Финансовые риски игровых проектов
19. Юридические риски и риски интеллектуальной собственности
20. Методы идентификации рисков в игровых проектах
21. Качественные методы оценки рисков
22. Количественные методы оценки рисков
23. Анализ чувствительности (Sensitivity Analysis) в оценке инвестиционных проектов
24. Методы снижения рисков (митигация) в игровых проектах
25. Бизнес-план игрового проекта: структура и ключевые разделы

Для промежуточной аттестации:

Письменный опрос

Проверяемые компетенции:ПК-1.1, ПК-3.2

1. Классификация игровых проектов по платформам, масштабу и жанрам

2. Эволюция моделей монетизации в игровой индустрии: от коробочных продуктов к цифровой дистрибуции
3. Подписочные модели в играх: экономика и влияние на индустрию
4. Гиперказуальные игры и гибридные модели монетизации
5. Современные тренды игровой индустрии (ИИ, облачный гейминг, кросс-платформенность)
6. Понятие юнит-экономики в игровых проектах
7. Региональные различия в игровых метриках
8. Premium-модель: преимущества, недостатки, области применения
9. Free-to-Play модель: принципы монетизации и психология микротранзакций
10. Рекламная модель монетизации: типы рекламы и метрики эффективности
11. Гибридная модель монетизации: особенности и преимущества
12. Структура бюджета разработки игрового проекта
13. Этапы разработки и распределение бюджета (
14. Прямые и косвенные расходы в игровых проектах
15. Структура финансовой модели игрового проекта
16. Прогнозирование пользовательской базы и доходов
17. Прогноз движения денежных средств (Cash Flow)
18. Источники финансирования игровых проектов: обзор
19. Краудфандинг как источник финансирования игровых проектов
20. Венчурные инвестиции в игровые проекты: особенности и критерии
21. Понятие эффективности инвестиций в игровые проекты
22. Классификация рисков в игровых проектах
23. Рыночные риски игровых проектов
24. Продуктовые риски в разработке игр
25. Анализ чувствительности в оценке инвестиционных проектов