

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Российский университет дружбы народов имени Патриса  
Лумумбы»**

Институт мировой экономики и бизнеса  
\_\_\_\_\_  
(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Монетизация игр и рынок игровой рекламы

\_\_\_\_\_  
(наименование дисциплины/модуля)

**Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:**

38.03.01 Экономика  
\_\_\_\_\_  
(код и наименование направления подготовки/специальности)

**Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):**

Цифровая экономика  
\_\_\_\_\_  
(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2023 г.

## 1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Монетизация игр и рынок игровой рекламы» является целостное представление о специфике рынка игровой рекламы, о механизмах монетизации игр и получение базовых навыков написания дизайн-документа игровой экономики.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Монетизация игр и рынок игровой рекламы» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов
		УК-1.2. Анализирует и контекстно обрабатывает информацию для решения поставленных задач с формированием собственных мнений и суждений
		УК-1.3. Предлагает варианты решения задачи, анализирует возможные последствия их использования
ПК-4	Управление проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров	ПК-4.1. Понимает методы сбора, анализа, систематизации, хранения и поддержания в актуальном состоянии финансовой информации экономического субъекта
		ПК-4.2. Использует информационные технологии (программное обеспечение) в объеме, необходимом для составления финансовой отчетности
ПК-7	Способен организовать деятельность малой группы, созданной для реализации конкретного экономического проекта	ПК-7.1. Знает принципы и подходы к формированию эффективных команд, основы построения эффективных коммуникаций
		ПК-7.2. Умеет организовать работу малого коллектива, рабочей группы; разрешать конфликты в организационной среде; эффективно делегировать полномочия; использовать внутреннюю и внешнюю мотивацию при управлении трудовыми ресурсами организации; организовать выполнение конкретного порученного этапа работы, организовать работу малого коллектива, рабочей группы
		ПК-7.3. Владеет навыками самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнения поручений, навыками самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнений поручений

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Монетизация игр и рынок игровой рекламы» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 ОП ВО.

В рамках ОП ВО обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Монетизация игр и рынок игровой рекламы».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Линейная алгебра Информатика Микроэкономика Математический анализ Экономическая география Глобальные процессы в мировой экономике Зарубежное страноведение Теория игр Ознакомительная практика	Электронная коммерция Электронная коммерция и цифровые рынки Финансовая математика Управление IT-проектами Институциональная экономика Теория игр Международные платежные системы Компьютерные инструменты в бизнес-аналитике (Big Data) Статистика Мировая экономика (на английском языке) Макроэкономика Теория вероятностей и математическая статистика Международные экономические отношения Рынок блокчейн-технологий Система управления базами данных Производственная практика Преддипломная практика Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной работы бакалавра
ПК-4	Управление проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях,	Маркетинговый и SMM анализ в принятии инвестиционных решений	Информационные технологии и разработка ПО Современные языки программирования (часть 2)

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
	когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров	Культура коммуникаций в цифровой сфере Теория игр	Компьютерные инструменты в бизнес-аналитике (Big Data) Международные финансовые отношения в цифровой экономике Инновационный менеджмент Рыночный анализ Блокчейн-проектов Преддипломная практика Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной работы бакалавра
ПК-7	Способен организовать деятельность малой группы, созданной для реализации конкретного экономического проекта	Основы риторики и коммуникации Маркетинговый и SMM анализ в принятии инвестиционных решений Культура коммуникаций в цифровой сфере Теория игр	Трансформация финансового менеджмента в условиях цифровизации экономики Развитие профессиональной карьеры в цифровой экономике Преддипломная практика Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной работы бакалавра

#### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Монетизация игр и рынок игровой рекламы» составляет 3 зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО для **ОЧНОЙ** формы обучения

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр(-ы)			
		1	2	3	4
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	34			34	
в том числе:					
Лекции (ЛК)	17			17	
Лабораторные работы (ЛР)					
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17			17	
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	56			56	
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	18			18	
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	ак.ч.	<b>108</b>		<b>108</b>	
	зач.ед.	<b>3</b>		<b>3</b>	

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
Раздел 1. Основы монетизации.	Тема 1.1. Базовые понятия о монетизации.	ЛК
	Тема 1.2. Основные виды субъектов и категорий товарно-денежных отношений.	ЛК, СЗ
Раздел 2. Архетипы пользователей и рынок игровой рекламы.	Тема 2.1. Сегментация пользователей.	ЛК,СЗ
	Тема 2.2. Мессаджинг.	ЛК, СЗ
	Тема 2.3. Формирование рынка игровой рекламы, основные правила и особенности.	ЛК,СЗ
Раздел 3. Монетизация в играх.	Тема 3.1. Разница по видам продукта, по платформам, по таргетингу.	ЛК,СЗ
	Тема 3.2. Основные приемы.	ЛК,СЗ

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	а. 101 Ноутбук Asus F6A Мультимедиа проектор Casio XJ-S400UN Мультимедиа проектор Casio XJ-V100W Проекционный экран ГЕНА 244*244 Экран с электропроводом Draper 203*1 Акустическая система Defender Mercury 35 MkII Телевизор Philips
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	а. 330 Мультимедиа проектор Casio XJ-M250 Экран настенный Digis Dsob-1106

Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве ___ шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	а. 21 Системный блок Iru Intel i7 3160 MHz/16 GB/600 GB/DVD/audio Монитор 23" Asus VS239HV Мультимедиа проектор Casio XJ-V100W Экран моторизованный Digis Electra 200*150 Dsem-4303 MS Windows 10 64bi Microsoft Office 201 Microsoft Project 201 Expert Systems Корпорация Галакти SAP Смета - стройофис Система БЭСТ-ОФИС SPSS for Windows 7-Zip FastStone Image Viewer FreeCommander Adobe Reader K-Lite Codec Pack
Для самостоятельной работы обучающихся	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	а. 327 Мультимедиа проектор Benq MW526 Экран настенный Digis Dsob-1106

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основная литература:

1. Михеенко М., Миллионы миллиардов. Как стартовать в игровой индустрии, работая удаленно, заработать денег и создать игру своей мечты/ Максим Михеенко при участии Майкла Касалино/ Прогресс книга, 2021, с.320 – ISBN 978-5-4461-1747-5
2. Савченко А., Игра как бизнес. От мечты до релиза/ Российский компьютерный бестселлер. Геймдизайн/Бомбора, 2022, с. 336 - ISBN: 978-5-04-102129-0

### Дополнительная литература:

1. Шелл Д., Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все/Шелл Джесси/ Альпина Паблишер, 2022.
2. Какую платформу выбрать для создания мобильной игры [Электронный ресурс] / Лайфхакер — ежедневный блог о том, как использовать интернет-сайты и компьютерные технологии с наибольшей эффективностью и пользой. — Режим доступа: <https://lifehacker.ru/mobiledev/>
3. Конверсия: что это [Электронный ресурс] / In-scale — маркетинговое агентство. —

Режим доступа: <https://in-scale.ru/blog/konversiya-chto-eto-ikak-poschitat>

4. Количество активных android устройств [Электронный ресурс] / Vc.ru — интернет-издание о бизнесе, стартапах, инновациях, маркетинге и технологиях. — Режим доступа: <https://vc.ru/flood/23871-android-2b>

5. Монетизация приложения [Электронный ресурс] / AppTractor — медиа о разработке и продвижении новых IT-проектов. — Режим доступа: <https://apptractor.ru/marketing-monetization/monetizatsiya-prilozheniya-zolotayazhila-dlya-razrabotchika.html>

6. Монетизация что это такое [Электронный ресурс] / FininRu — сайт про вклады и инвестирование, кредиты и кредитные карты, денежные и онлайн переводы, страхование и бонусные карты, налоги и банковские продукты. — Режим доступа: <https://fininru.com/chto-eto-takoe/monetizatsiya>

7. Монетизация с помощью рекламы внутри приложения [Электронный ресурс] / Google play — Магазин приложений, игр, книг, музыки и фильмов компании Google и других компаний, позволяющий владельцам устройств с операционной системой Android устанавливать и приобретать различные приложения. — Режим доступа: <http://blog.applead.net/monetizaciya-prilozheniya/>

8. Статистика [Электронный ресурс] / Безопасный Интернет — сайт Интернете. — Режим доступа: <http://security.mosmethod.ru/internet-zavisimosti/statistika>

9. Что такое CTR [Электронный ресурс] / Глоссарий — сайт с узкоспециализированным направлением в интернет-маркетинг. — Режим доступа: <http://glossary-internet.ru/terms/C/3176/>

10. Что такое системный трей Windows и для чего он нужен? [Электронный ресурс] / Chocho — полезные советы для активных пользователей Интернета. — Режим доступа: <https://chocho.ru/chto-takoe-sistemnyj-trejwindows>

*Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:*

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров:

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС Юрайт <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» [www.studentlibrary.ru](http://www.studentlibrary.ru)
- ЭБС «Лань» <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы:

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации <http://docs.cntd.ru/>
- поисковая система Яндекс <https://www.yandex.ru/>
- поисковая система Google <https://www.google.ru/>
- реферативная база данных SCOPUS <http://www.elsevierscience.ru/products/scopus/>

*Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля\*:*

1. Курс лекций по дисциплине «Монетизация игр и рынок игровой рекламы».

2. Задания по дисциплине «Монетизация игр и рынок игровой рекламы».

\* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

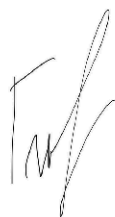
## **8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Оценочные материалы и балльно-рейтинговая система\* оценивания уровня сформированности компетенций (части компетенций) по итогам освоения дисциплины «Монетизация игр и рынок игровой рекламы» представлены в Приложении к настоящей Рабочей программе дисциплины.

\* - ОМ и БРС формируются на основании требований соответствующего локального нормативного акта РУДН.

### **РАЗРАБОТЧИКИ:**

Доцент



Главина С.Г.

---

Должность, БУП

---

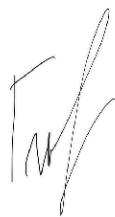
Подпись

---

Фамилия И.О.

### **РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:**

Руководитель программы



Главина С.Г.

---

Должность, БУП

---

Подпись

---

Фамилия И.О.