

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 07:21:39  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f499800d116161f876

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»**

Код, направление подготовки	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль)	Медиакоммуникации
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Режиссуры
Выпускающая кафедра	Режиссуры

*Семестр 8*

**Контрольная работа в программе дисциплины**

Контрольная работа по дисциплине «Индустрия компьютерных игр» проходит в письменном виде на занятии. В ходе контрольной работы студенты имеют право пользоваться учебниками, конспектами, интернетом и т. п. После выполнения контрольной работы и ответов по теме, студент получает допуск к зачёту.

Примерные темы контрольных работ:

1. Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование.
2. Формальные компоненты игр.
3. Механика и динамика компьютерных игр.
4. Сюжеты компьютерных игр.
5. Киберспорт (e-Sport).
6. Стриминг (streaming).
7. Развитие технологий виртуальной и дополнительной реальности.

## Вопросы к экзамену

1. Что такое SWOT-анализ, и как он применяется в игровой индустрии?
2. Какие основные виды монетизации игровых проектов существуют?
3. Какие факторы следует учитывать при выборе платформы для игрового проекта?
4. Что такое маркетинговая стратегия в контексте игровой разработки?
5. Какие основные инструменты используются для анализа рынка игр?
6. Какие современные тенденции в игровой индустрии могут повлиять на стратегии разработки?
7. Какие основные шаги нужно предпринять для создания успешной бизнес-модели для игрового проекта?
8. Какие риски могут возникнуть в процессе разработки игр, и как их управлять?
9. Какие методы мониторинга и анализа производительности игрных проектов существуют?
10. Как можно оптимизировать разработку игры с использованием методологий Agile?
11. Какие методы можно применять для создания успешных маркетинговых кампаний игровых продуктов?
12. Как влияют социокультурные факторы на стратегии разработки игр?
13. Какой вклад в разработку игр могут внести новые технологии, такие как виртуальная реальность и искусственный интеллект?
14. Что такое "живая услуга" (live service) в контексте игровой индустрии?
15. Как можно определить целевую аудиторию для игрового проекта?
16. Какие методы сбора обратной связи от игроков можно использовать для улучшения игровых продуктов?
17. Какие креативные подходы можно применять при разработке игровых миров?
18. Какие факторы могут влиять на выбор между моделью продажи игры с оплатой единовременно и фри-ту-плей (free-to-play)?
19. Какие основные этапы включает в себя разработка игрового бюджета?
20. Какие инновационные технологии могут изменить будущее игровой индустрии?
21. Какие аспекты законодательства и авторского права следует учитывать при разработке игровых проектов?
22. Какие методы монетизации мобильных игр наиболее распространены?
23. Какие основные показатели эффективности можно использовать для оценки успеха игрового проекта?
24. Какие методы управления игровыми сообществами (community management) существуют?
25. Какие стратегии можно использовать для продвижения игр на мировом рынке?
26. Каким образом игровые студии могут использовать данные и аналитику для улучшения игр?
27. Какие лучшие практики в управлении командами разработчиков могут способствовать успеху игровых проектов