

Тренинг GameHub: Маркетинг игр Программа

30 – 31 марта, 2017: ОНПУ, ИКС, корпус 3, 9-й этаж, ауд. 907.

Тренер: к.э.н., старший преподаватель кафедры маркетинга Златова И.А.

при поддержке команды GameHub-ONPU

1й день		
13:30 – 13:45	Презентация: Коротко о проекте GameHub. Сущность маркетинга игр и виды игр	Тренер
13:45 – 14:00	Работа в команде: Ключевые метрики эффективности маркетинга игр	Все
14:00 – 14:15	Презентация: “Ключевые показатели в маркетинге игр”	Тренер
14:15 – 14:30	Презентация: Бизнес-модель КАНВА в системе маркетинга игр	Тренер
14:30 – 15:00	Работа в команде: Разработка модели КАНВА на примере университета	Все
15:00 – 15:30	Работа в команде: Коротко о платформе Unity. Игра в игру “ТТМА Arena”	Все
15:30 – 16:00	Работа в команде: Идеи улучшений для игры с целью максимального вовлечения пользователей и монетизации	Все
16:00 – 16:30	Презентация: Виды улучшений игры	Тренер
16:30 – 17:00	Презентация: Виды ценовых стратегий в игре и методы монетизации игр	Тренер
17:00 – 17:30	Итоги первого дня	Все
2й день		
13:30 – 14:00	Презентация: Ключевые инструменты для вовлечения пользователя в игру	Тренер
14:00 – 14:15	Презентация: Виды платформ для размещения игры	Тренер
14:15 – 14:45	Работа в команде: Разработка идеи игры и ее презентация	Все
14:45 – 15:00	Презентация: Кейс “PR-кампания игры Pokemon Go”	Тренер
15:00 – 15:30	Работа в команде: Идеи для продвижения игры	Все
15:30 – 16:00	Презентация: Методы продвижения игр	Тренер
16:00 – 16:30	Презентация: Принципы видео игры по Джеймсу Полу Джи	Тренер
16:30 – 17:00	Работа в команде: Игра в Candy Crash	Все
17:00 – 17:30	Подведение итогов второго дня	Тренер