

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Г. В. ПЛЕХАНОВА»
КЕМЕРОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)
ТЕХНИКУМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ЭКОНОМИКИ И ПРАВА

АНАЛИЗ ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Выполнил: студент гр. ИС-181 Иванникова Екатерина
Вадимовна.

Проверил: Дикий Александр Юрьевич

ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Индустрия компьютерных игр (также индустрия интерактивных развлечений) — сектор экономики, связанный с разработкой, продвижением и продажей компьютерных игр.



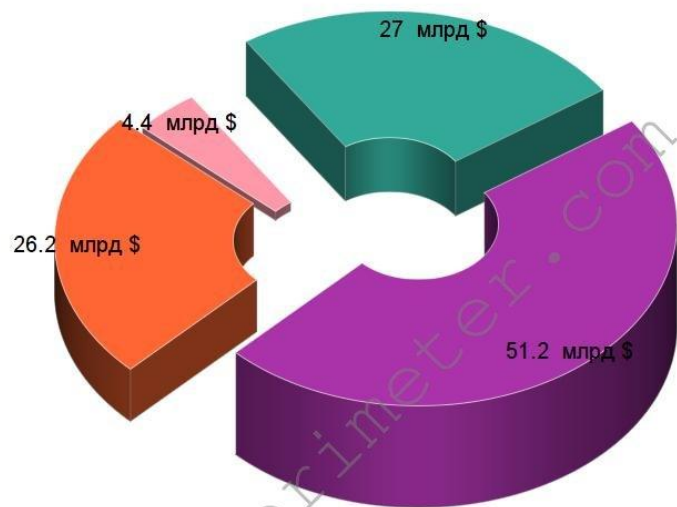
ГЛОБАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

- 1. Чем больше игрок тратит на игры времени, тем более он склонен платить.
- 2. Ключ к успеху – подход к игрокам, как к централизованному сообществу.
- 3. Игры все быстрее становятся любимым времяпровождением людей в мире.

СТАТИСТИКА

Оборот игрового рынка в мире по регионам, 2017

■ Европа, Средний Восток, Африка ■ Латинская Америка ■ Северная Америка ■ Азия, Австралия



- В России, хотя не так активно, как в азиатских странах, спрос на цифровые развлечения растет. В списке стран, где эта сфера экономики развивается наиболее активно, РФ находится на 12 месте. Один российский игрок в 2016 году вносил в индустрию компьютерных игр в среднем по 1100 рублей в месяц. 54% всех пользователей в нашей стране – женщины и 46% - мужчины. Как показали исследования, женская половина геймеров предпочитает браузерные развлечения, а мужская – клиентские.

КУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ

- Многие разработчики рассматривают индустрию компьютерных игр лишь как сектор экономики, в котором можно неплохо заработать. Но на самом деле создание игр — это ещё и инструмент культуры.
- В настоящий момент компьютерные игры заменяют детям сказки, подросткам дают примеры для подражания, взрослым заменяют хобби и заполняют свободное время. Нельзя не заметить, что содержание компьютерных игр производит



КИБЕРСПОРТ



аза типичного домоседа с



ННОСТИ.

ОБРАЗОВАНИЕ

- Компьютерная информация в настоящее время весьма широко используется в школах и детских садах. Разрабатываются различные обучающие программы по всем предметам школьного курса.



ММОРПГ



Членами команды или наносить урон врагам.

ВЫВОД

- Компьютерное обучение расширяет возможности современного образовательного процесса. Игровые технологии творчески могут использоваться в образовательном процессе для воспитания



и развития
и спектр
и, они ни в
онные
ных,
ры лишь
еленное
й в
ения и