

ISVU šifra	Naziv predmeta	Status predmeta	Semestar								
291811	Menadžment gaming industrija	Izborni	5								
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)	Samostalni rad (sati)	ECTS								
Stručni	<table><tr><td>P</td><td>S</td><td>V</td><td>E-učenje</td></tr><tr><td>15</td><td>15</td><td>15</td><td></td></tr></table>	P	S	V	E-učenje	15	15	15			4
P	S	V	E-učenje								
15	15	15									
Nastavnik	doc.dr.sc. Mirko Smoljić										
Suradnik											
Cilj predmeta	Ovaj kolegij pruža studentima teorijska i praktična znanja o globalnoj gaming industriji, njenim ekonomskim modelima, razvoju videoigara, e-sportu te poslovnim i pravnim izazovima unutar sektora. Studenti će analizirati industrijske trendove i steći vještine potrebne za poslovanje u ovom rastućem sektoru, koji nadilazi granice tradicionalne zabavne industrije i ima sve veći utjecaj na gospodarstvo i digitalne tehnologije.										
Ishodi učenja	1. Analizirati poslovne modele gaming industrije i njezin ekonomski utjecaj. 2. Razumjeti procese razvoja videoigara i uloge ključnih aktera u industriji. 3. Identificirati pravne i etičke izazove u gaming sektoru, uključujući intelektualno vlasništvo, regulaciju mikro transakcija i e-sport. 4. Evaluirati monetizacijske strategije i marketinške pristupe u gaming industriji. 5. Razviti poslovne strategije za upravljanje gaming projektima.										
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Ne postoje uvjeti za upis predmeta										
Vrste izvođenja predmeta	Predavanja Vježbe u praktikumu Seminar i radionice Samostalni zadaci	Komentari									
Obveze studenata	Sukladno Pravilniku o studijima i studiranju Sveučilišta Sjever, svibanj 2023.										

Sadržaj predmeta				
Nastavna cjelina	Oblici nastave (sati)			
	Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje

Obvezna literatura	1. Tschang, F. T., & Comas, J. (2021). The Business of Games: Economic and Management Issues in the Video Game Industry. Edward Elgar Publishing.
Dopunska literatura	1. Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2023). The Interactive Era: Business Models and Strategies in the Video Game Industry. Springer. 2. Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (2012). The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. Routledge.
Način provjere ishoda učenja	Način provjere ishoda učenja se provodi kroz kontinuiranu provjeru znanja, seminar, vježbe i analize slučaja, te pismeni ispit
Završni / Diplomski rad	Da