Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 05.08.2026 13:04:06
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационных технологий»
_____ / Д.Г. Демидов /
« 26 » февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Распространение и монетизация мобильных приложений»

Направление подготовки/специальность
09.04.02 «Информационные системы и технологии»

Профиль/специализация
Мобильные технологии

Квалификация
Магистратура

Формы обучения
Очная

Москва, 2026

Разработчик(и):

к.т.н., доцент кафедры
«Информатики и информационных технологий»  / Д.А. Арсентьев /

Согласовано:
Заведующий кафедрой
«Информатики и информационных технологий»,к.т.н.  / Е.В. Булатников/

Содержание

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3 Структура и содержание дисциплины 5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость 5
3.2 Тематический план изучения дисциплины 6
3.3 Содержание дисциплины 6
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 6
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 7
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение 7
4.1. Нормативные документы и ГОСТы 7
4.2. Основная литература 7
4.3. Дополнительная литература 7
4.4. Электронные образовательные ресурсы 8
4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 8
4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 8
5. Материально-техническое обеспечение 8
6. Методические рекомендации 8
6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 8
6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 9
7. Фонд оценочных средств 9
7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 9
7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 9
7.3. Оценочные средства 11

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Распространение и монетизация мобильных приложений» следует отнести:

- формирование знаний о принципах распространения информации;
- формирование навыков формирования игрового контента.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Распространение и монетизация мобильных приложений» следует отнести:

- изучение способов распространения игрового контента;
- внедрение рекламных и маркетинговых элементов в игровой контент;
- монетизация игрового контента.

Обучение по дисциплине «Распространение и монетизация мобильных приложений» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-7. Способен разрабатывать и применять математические модели процессов и объектов при решении задач анализа и синтеза распределенных информационных систем и систем поддержки принятия решений	ИОПК-7.1. Знает основные принципы разработки математических моделей в области профессиональной деятельности ИОПК-7.2. Умеет разрабатывать математические модели процессов и объектов при в рамках профессиональной деятельности ИОПК-7.3. Имеет навыки владения программным обеспечением для моделирования процессов и объектов информационных систем смешанной реальности
ПК-2. Способен управлять сервисами ИТ	ИПК-2.1. Знает классификацию, уровни и основы управления сервисами ИТ в проектах по производству продуктов для мобильных технологий ИПК-2.2. Умеет управлять сервисами ИТ в проектах по производству продуктов для мобильных технологий ИПК-2.3. Имеет навыки использования программного обеспечения для управления сервисами ИТ в проектах по производству продуктов для мобильных технологий
ПК-4. Способен управлять ИТ-инновациями	ИПК-4.1. Знает основные тенденции развития ИТ для использования в мобильных технологиях, мировых лидеров рынка ИТ по разработке мобильных технологий ИПК-4.2. Умеет анализировать, выявлять и внедрять мобильные информационные технологии в организациях различного масштаба ИПК-4.3. Имеет навыки критической оценки потенциала новых ИТ для использования в мобильных технологиях, прогнозирования стратегий развития мобильных ИТ в организациях различного масштаба
ПК-8. Способен управлять программно-техническими, технологическими и человеческими ресурсами	ИПК-8.1. Знает способы повышения мотивации, сбережения и оптимизации использования ресурсов проекта для использования в мобильных технологиях ИПК-8.2. Умеет рационально использовать ресурсы для достижения результата в профессиональной

	деятельности при работе над проектом для использования в мобильных технологиях ИПК-8.3. Имеет навыки использования программного обеспечения для автоматизации процессов управления ресурсами в проектах по производству продуктов для мобильных технологий

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОПОП:

- Разработка мобильных приложений для Android
- Мобильные приложения дополненной реальности
- Разработка мобильных приложений для iOS
- Защита интеллектуальной собственности
- Мобильные операционные системы
- Разработка игровых мобильных приложений
- Производственная практика (преддипломная)
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **5** зачетных единиц, т.е. **180** академических часов (из них 126 часов – самостоятельная работа студентов).

Третий семестр: лекции – 18 часов, практические работы/семинары – 36 часов, форма контроля – экзамен.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр
			3
1	**Аудиторные занятия**	**54**	**54**
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия	36	36
1.3	Лабораторные занятия		
2	**Самостоятельная работа**	**126**	**144**
3	**Курсовое проектирование**	**КП**	**КП**
4	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**экзамен**	**экзамен**
	Итого:	**180**	**180**

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Семестр 3.						
1.1	Тема 1. Технологии распространения игрового контента	32	2	8			22
1.2	Тема 2. Локализация игрового контента	26	2	4			20
1.3	Особенности продвижения игрового контента в социальных сетях	26	2	4			20
1.4	Особенности продвижения игрового контента на игровых площадках	28	4	4			20
1.5	Исследование потребительского рынка игровых приложений	34	4	8			22
1.6	Оценка рисков и эффективности продвижения игрового контента	34	4	8			22
Итого		**180**	**18**	**36**			**126**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1.

Технологии распространения игрового контента

Тема 2.

Локализация игрового контента

Тема 3.

Особенности продвижения игрового контента в социальных сетях

Тема 4.

Особенности продвижения игрового контента на игровых площадках

Тема 5.

Исследование потребительского рынка игровых приложений

Тема 6.

Оценка рисков и эффективности продвижения игрового контента

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Семинарские/практические занятия

1. Технологии распространения игрового контента
2. Локализация игрового контента

3. Особенности продвижения игрового контента в социальных сетях
4. Особенности продвижения игрового контента на игровых площадках
5. Исследование потребительского рынка игровых приложений
6. Оценка рисков и эффективности продвижения игрового контента

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовой проект выполняется по теме магистерской диссертации.

Примерная тематика курсовых проектов

Разработка мобильного приложения для салона красоты
Разработка мобильного приложения для зоопарка
Разработка мобильного приложения для магазина одежды
Разработка мобильного приложения для подарков ручной работы
Разработка мобильного приложения для беременных
Разработка мобильного приложения для подсчета калорий
Разработка мобильного приложения трекера привычек

4 Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1.Нормативные документы и ГОСТы

1 Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

2 Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования (уровень магистратуры) по направлению подготовки 09.04.02 Информационные системы и технологии, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. N 917 (в редакции приказа от 26 ноября 2020 г., 8 февраля 2021 г.);

3 Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. № 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры;

4.2.Основная литература

1. Сухорукова М., Тябин И. Предпринимательство в области мобильных приложений и облачных сервисов — Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, 2014 г. — 224 с. [Электронный ресурс] URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429874&sr=1

4.3.Дополнительная литература

1. Керри, Лен и Кардер, Лью Л. "Игрофикация: Как применить игры в бизнесе и образовании" - Москва: Альпина Паблишер, 2014.

2. Стивенс, Дэвид. "Маркетинг в гейм-индустрии: Стратегии и методы" - Санкт-Петербург: Питер, 2015.

3. Бурк, Джастин. "Взлом игрового мира: Как сделать свою игру успешной" - Москва: ДМК Пресс, 2019.

4.4.Электронные образовательные ресурсы

1. Распространение и монетизация мобильных приложений LMS Московского политеха. URL: https://online.mospolytech.ru/enrol/index.php?id=7845

4.5.Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Microsoft Windows 7 (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine)
2. Autodesk 3DS MAX (по подписке)
3. Blender (свободное ПО GNU GPL 2)
4.Unity (свободное ПО Free Personal License)

4.6.Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. ОП "Юрайт" https://urait.ru/
2. IPR Smart https://www.iprbookshop.ru/
3. ЭБС "Лань" https://e.lanbook.com/

5. Материально-техническое обеспечение

Компьютерные классы № 2662, 2610: столы, стулья, аудиторная доска, возможность использования переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор для демонстрации слайдов (BENQ); ноутбук для демонстрации слайдов (существующие альтернативы: ASUS, ACER, HP)), персональные компьютеры, рабочее место преподавателя: стол, стул.

6. Методические рекомендации

6.1.Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Лекционные занятия проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Посещение лекционных занятий является обязательным.

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом.

Регулярная проработка материала лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите практических работ по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Самостоятельная работа по дисциплине «Распространение и монетизация мобильных приложений» осуществляется:

- в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися;
- защиты преподавателю практической работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания).

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

- Выполнение семинарских/практических работ
- Промежуточное тестирование (посредством изучения теоретических материалов в системе LMS)
- Итоговое тестирование

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Итоговая оценка по дисциплине рассчитывается как среднее взвешенное всех оценок в соответствующем курсе LMS Московского политеха с применением весовых коэффициентов, представленных ниже:

- Практические работы → 0,8
- Итоговое тестирование → 0,05
- Ознакомление с теорией → 0,15

Оценка за каждую практическую работу выставляется исходя из фактического выполнения всех поставленных задач с учётом сроков исполнения: за каждую 1 неделю просрочки задания из оценки вычитается 10 баллов.

Для получения положительной экзаменационной оценки студенту необходимо набрать всего минимально 55 баллов по дисциплине и завершить итоговый тест с результатом не менее 55%.

Критерии оценки ответа на экзамене:

Шкала оценивания	Диапазон баллов	Описание
Неудовлетворительно	0-54	Не достигнуто пороговое значение хотя бы для одного уровня формируемых на момент проведения аттестации компетенций. Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает

		значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
Удовлетворительно	55-69	Среднее значение для всех формируемых на момент проведения аттестации уровней компетенций – 3. Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, в котором освещена основная, наиболее важная часть материала, но при этом допущена одна значительная ошибка или неточность.
Хорошо	70-84	Среднее значение для всех формируемых на момент проведения аттестации уровней компетенций – 4. Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует неполное, правильное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, либо если при этом были допущены 2-3 несущественные ошибки.
Отлично	85-100	Среднее значение для всех формируемых на момент проведения аттестации уровней компетенций – 5. Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.

Курсовой проект является завершающей частью обучения по данной дисциплине с получением дифференцированного зачета, отражающего оценку знаний и навыков студента, приобретенных в ходе изучения материала. Курсовой проект позволяет студенту продемонстрировать умение применять полученные знания на практике и решать задачи, связанные с темой курсовой работы.

Процесс выполнения курсового проекта начинается с выбора темы, которая должна быть актуальной и соответствовать учебной программе. Студенту предоставляется возможность самостоятельно выбрать тему проекта или выбрать из предложенных преподавателем вариантов. После выбора темы студент составляет план работы, который включает в себя этапы выполнения проекта, сроки и список необходимой литературы.

В ходе выполнения курсовой работы студент проводит исследование по выбранной теме, анализирует собранные данные, разрабатывает методику решения задачи, проводит практические эксперименты (если необходимо), проектирование и разработку, обобщает полученные результаты.

Завершающим этапом является подготовка отчета по курсовому проекту, который включает в себя следующие разделы:

- Введение, где обосновывается актуальность выбранной темы и ставятся цели и задачи проекта.

- Теоретическая часть, в которой излагаются основные теоретические положения и методы, используемые в проекте.
- Практическая часть, где описывается методика исследования, результаты экспериментов и их анализ.
- Заключение, в котором подводятся итоги работы, делаются выводы и формулируются рекомендации.
- Список использованной литературы, в котором перечисляются все источники, использованные при подготовке проекта.

Оценка курсового проекта выставляется на основе комплексной экспертной оценки преподавателя, который учитывает качество выполнения работы, глубину анализа, оформление отчета и соответствие работы целям и задачам, поставленным в начале проекта. Оценка может быть выставлена в виде "отлично", "хорошо", "удовлетворительно" или "неудовлетворительно" в зависимости от уровня выполнения проекта студентом.

7.3.Оценочные средства

7.3.1 Вопросы к экзамену

1. Какие основные стратегии можно использовать для продвижения игрового контента?
2. Какие каналы маркетинга эффективны для привлечения игровой аудитории?
3. Какова роль социальных медиа в продвижении игрового контента?
4. Какие методы можно использовать для повышения видимости игрового контента в поисковых системах?
5. Как влияет инфлюенсер-маркетинг на продвижение игровых продуктов?
6. Какие рекламные форматы эффективны для игрового контента?
7. Как можно использовать события и конференции для продвижения игровых продуктов?
8. Какие ролевые игры могут сыграть сообщества фанатов в продвижении игрового контента?
9. Какие методы аналитики используются для измерения эффективности продвижения игровых продуктов?
10. Как влияют отзывы и рейтинги пользователей на успех игрового контента?
11. Как вовлечь пользователей в активное распространение игрового контента через «реферальные программы»?
12. Какие возможности предоставляет использование геймификации в продвижении игрового контента?
13. Как влияют официальные трейлеры и игровые демонстрации на продвижение игровых продуктов?

14. Как использовать email-маркетинг для продвижения игрового контента?

15. Какие роли играет PR-стратегия в продвижении игровых продуктов?

16. Какие платформы и магазины являются наиболее эффективными для распространения игрового контента?

17. Как создать визуально привлекательный и запоминающийся бренд игрового продукта?

18. Как влияют обзоры и оценки игровых блогеров на продвижение игрового контента?

19. Как использовать аналитику и тестирование для оптимизации продвижения игровых продуктов?

20. Какие последние тенденции и инновации в области продвижения игрового контента следует учитывать?