Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 15.07.2025 16:22:09
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационные технологии»
_____ / Д.Г. Демидов /
«__» _____ 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологии распространения игрового контента»

Направление подготовки/специальность
09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Профиль/специализация
Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная

Москва, 2025 г.

Разработчик(и):

ст. преподаватель  / А.А. Колодочкин /

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

Содержание

Оглавление

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

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Технологии распространения игрового контента» следует отнести:

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

К **основным задачам** освоения дисциплины «Технологии распространения игрового контента» следует отнести:

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

Обучение по дисциплине «Технологии распространения игрового контента» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3. Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров	**ИПК-3.1.** Знает способы управления проектами по созданию игровых компьютерных продуктов в игровой компьютерной индустрии **ИПК-3.2.** Умеет управлять проектами в области игровой компьютерной индустрии согласно техническому заданию **ИПК-3.3.** Имеет навыки использования программного обеспечения для управления проектами в игровой компьютерной индустрии

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Технологии распространения игрового контента» относится к блоку Б1 дисциплин (модулей), к части, формируемой участниками образовательных отношений для обязательного изучения.

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

- Введение в программирование;
- Технологии прикладного программирования;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Веб-программирование и дизайн;
- Моделирование в игровой компьютерной индустрии;
- Технологии программирования компьютерных игр;
- Стратегии разработки игровых проектов;
- Методология DevOps;
- Разработка игровых приложений под мобильные платформы;
- Физическое моделирование компьютерных игр;
- Игровая логика и искусственный интеллект;
- Разработка онлайн игр;
- Производственная практика (проектно-технологическая);
- Производственная практика (преддипломная);
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			7
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**36**
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	18	18
2	**Самостоятельная работа**	**36**	**36**
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Зачет**	**Зачет**
	Итого:	**72**	**72**

3.2 Тематический план изучения дисциплины

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	
1.1	Тема 1. Технологии распространения игрового контента	10	2		2		6
1.2	Тема 2. Локализация игрового контента	12	2		4		6
1.3	Тема 3. Особенности продвижения игрового контента в социальных сетях	14	4		4		6
1.4	Тема 4. Особенности продвижения игрового контента на игровых площадках	14	4		4		6
1.5	Тема 5. Исследование потребительского рынка игровых приложений	12	4		2		6
1.6	Тема 6. Оценка рисков и эффективности продвижения игрового контента	10	2		2		6
Итого		**72**	**18**		**18**		**36**

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 площадка**х**
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 Лабораторные 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)

Курсовые проекты (работы) учебным планом не предусмотрены.

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 бакалавриата) по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. № 926;
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. Порядок проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры, утвержденный приказом Минобрнауки России от 29 июня 2015 г. № 636;

5. Положение о практической подготовке обучающихся, утвержденное приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 885/390;
6. Академический учебный план Направление подготовки: 09.03.02 Информационные системы и технологии Профиль: Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии Форма обучения: очная;
7. Устав и локальные нормативные акты Московского Политеха.

4.2 Основная литература

1. Сухорукова, М. В. Предпринимательство в области мобильных приложений и облачных сервисов: учебное пособие / М. В. Сухорукова, И. В. Тябин. — 2-е изд. — Москва: ИНТУИТ, 2016. — 43 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/100384

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. Технологии распространения игрового контента. LMS Московского политеха. URL: https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10689

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: 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 лабораторных 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 «Технологии распространения игрового контента» осуществляется:

- в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися;
- защиты преподавателю лабораторной 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 лабораторных работ
- Промежуточное тестирование (посредством изучения теоретических материалов в системе LMS)
- Итоговое тестирование

Форма промежуточной аттестации: зачет.

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.

Оценка за каждую лабораторную 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 оценки за зачет студенту необходимо набрать минимально 55 баллов по дисциплине и завершить итоговый тест с результатом не менее 55%.

Шкала оценивания	Диапазон баллов	Описание

Не зачтено	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.
Зачтено	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.
	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.
	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.

7.3 Оценочные средства

7.3.1 Вопросы к зачету

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?