

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 18.10.2023 15:04:50

Уникальный идентификатор документа:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета информационных  
технологий

 Д.Г. Демидов

«28» \_\_\_\_\_ мая \_\_\_\_\_ 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Технологии распространения игрового контента»**

Направление подготовки

**09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

Профиль

**«Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии»**

Квалификация (степень) выпускника

**Бакалавр**

Форма обучения

**Очная**

**Москва 2021 г.**

### **1. Цели освоения дисциплины.**

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.

### **2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата.**

Дисциплина «Технологии распространения игрового контента» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется следующих дисциплинах и практиках:

- Разработка игровых приложений под мобильные платформы.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Преддипломная практика.

### **3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.**

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</b>
ПК-2	Способен выполнять работы и управлять работами по созданию	<b>знать:</b> принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;

	(модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	<b>уметь:</b> распространять игровые приложения; <b>владеть:</b> навыками монетизации игрового контента
ПК-4	Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта	<b>знать:</b> принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение; <b>уметь:</b> внедрять рекламные модули в игровое приложение; <b>владеть:</b> навыками продвижения игровых приложений
ОПК-7	Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем	<b>знать:</b> различные платформы распространения игрового контента; <b>уметь:</b> выбирать оптимальный вариант мобильной платформы; <b>владеть:</b> навыками выбора платформы для распространения игрового контента

#### 4. Структура и содержание дисциплины.

Общая трудоемкость дисциплины составляет **4** зачетных единицы, т.е. **144** академических часа (из них 54 часов – самостоятельная работа студентов).

**Седьмой семестр:** лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Структура и содержание дисциплины «Технологии распространения игрового контента» по срокам и видам работы отражены в приложении 1.

#### Содержание разделов дисциплины

1. Авторское право. Юридические последствия. Защита авторского права. Анализ опыта по защите прав
2. Работа с PlayMarket. Регистрация в PlayMarket. Загрузка приложений в PlayMarket
3. Работа с AppStore. Регистрация в AppStore. Загрузка приложений в AppStore
4. Работа с Windows Store. Регистрация в Windows Store. Загрузка приложений в Windows Store
5. Работа с мобильными приложениями.
6. Online-игры

7. Развитие продвижения в социальных сетях. Методы продвижения. Особенности работы в социальных сетях. Стриминг
8. Написание бизнес-проекта. Монетизация продукта.
9. Проект работы «по подписке». Методы анализа результатов работы. Работа с каталогами. WOM маркетинг

## **5. Образовательные технологии.**

Методика преподавания дисциплины «Технологии распространения игрового контента» и реализация компетентного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка к выполнению лабораторных работ в лабораториях вуза;
- использование интерактивных форм текущего контроля в форме аудиторного и внеаудиторного интернет-тестирования.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определен главной целью образовательной программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием дисциплины «Технологии распространения игрового контента» и в целом по дисциплине составляет 50% аудиторных занятий. Занятия лекционного типа составляют 20% от объема аудиторных занятий.

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.**

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

Образцы тестовых заданий, контрольных вопросов и заданий для проведения текущего контроля, экзаменационных билетов, приведены в приложении.

### **6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>
ПК-2	Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы
ПК-4	Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта
ОПК-7	Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин (модулей), практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

### **6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины (модуля), описание шкал оценивания**

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

<b>ПК-2 - Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</b>				
<b>Показатель</b>	<b>Критерии оценивания</b>			
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Знать</b> принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;

<b>Уметь</b> распространять игровые приложения;	Обучающийся не знает как распространять игровые приложения;	Обучающийся демонстрирует как распространять игровые приложения;	Обучающийся демонстрирует как распространять игровые приложения;	Обучающийся демонстрирует как распространять игровые приложения;
<b>Владеть</b> навыками монетизации игрового контента	Обучающийся не владеет навыками монетизации игрового контента	Обучающийся владеет навыками монетизации игрового контента	Обучающийся частично владеет навыками монетизации игрового контента	Обучающийся в полном объеме владеет навыками монетизации игрового контента

**ПК-4 - Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта**

<b>Показатель</b>	<b>Критерии оценивания</b>			
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Знать</b> принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует неполное принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;
<b>Уметь</b> внедрять рекламные модули в игровое приложение;	Обучающийся не знает типы и внедрять рекламные модули в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует внедрять рекламные модули в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует внедрять рекламные модули в игровое приложение;	Обучающийся демонстрирует внедрять рекламные модули в игровое приложение;

<b>Владеть</b> навыками продвижения игровых приложений	Обучающийся не владеет навыками продвижения игровых приложений	Обучающийся владеет навыками продвижения игровых приложений	Обучающийся частично владеет навыками продвижения игровых приложений	Обучающийся в полном объеме владеет навыками продвижения игровых приложений
<b>ОПК-7 - Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем</b>				
<b>Показатель</b>	<b>Критерии оценивания</b>			
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Знать</b> различные платформы распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует различные платформы распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует различные платформы распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует различные платформы распространения игрового контента;	Обучающийся демонстрирует различные платформы распространения игрового контента;
<b>Уметь</b> выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;	Обучающийся не знает выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;	Обучающийся демонстрирует выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;	Обучающийся демонстрирует выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;	Обучающийся демонстрирует выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;
<b>Владеть</b> навыками выбора платформы для распространения игрового контента	Обучающийся не владеет навыками выбора платформы для распространения игрового контента	Обучающийся владеет навыками выбора платформы для распространения игрового контента	Обучающийся частично владеет навыками выбора платформы для распространения игрового контента	Обучающийся в полном объеме владеет навыками выбора платформы для распространения игрового контента

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

### **Форма промежуточной аттестации: экзамен.**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине (модулю), при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю) проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине (модулю) методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

*К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Технологии распространения игрового контента» (указывается что именно – прошли промежуточный контроль, выполнили лабораторные работы, выступили с докладом и т.д.)*

<b>Шкала оценивания</b>	<b>Описание</b>
<i>Отлично</i>	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.
<i>Хорошо</i>	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.
<i>Удовлетворительно</i>	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.
<i>Неудовлетворительно</i>	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в



	<p>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.</p>
--	---

**Фонды оценочных средств представлены в приложении 2 к рабочей программе.**

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.**

### **а) 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429874&sr=1)

### **б) дополнительная литература:**

2. Тарасов Г. Разработка приложений для iOS — ИНТУИТ, 2014 г. [Электронный ресурс] URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/3664/906/info>

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.**

### **Программное обеспечение**

Microsoft Windows 7 (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine)

Autodesk 3DS MAX (по подписке)

Blender (свободное ПО GNU GPL 2)

Unity (свободное ПО Free Personal License)

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.

## **9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов**

**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).

### **10. Методические рекомендации для преподавателя**

Изучение дисциплины «Технологии распространения игрового контента» обучающимися направления подготовки бакалавров 09.03.02 «Информационные системы и технологии» предусмотрено рабочим учебным планом в 6 семестре 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.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки бакалавров **09.03.02 «Информационные системы и технологии»**.

**Программу составил:**

к.т.н., доцент



/Д.А. Денисов/

**Программа утверждена на заседании кафедры «Информатика и информационные технологии» «29» августа 2020 г., протокол № 1А.**

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой  
«Информатики и информационных технологий»,  
к.т.н.



/ Е.В. Булатников/



<b>1.16</b>	Работа с мобильными приложениями.	7	11	2			2								
1.17	Online-игры	7	11			2	2					+			
1.18	Развитие продвижения в социальных сетях	7	12			2	2								
1.19	Методы продвижения	7	13	2			2								
1.20	Особенности работы в социальных сетях	7	13			2	2								
1.21	Стриминг	7	14			2	2								
1.22	Написание бизнес-проекта	7	15	2			2								
1.23	Монетизация продукта	7	15			2	2								
1.24	Проект работы «по подписке»	7	16			2	2								
1.25	Методы анализа результатов работы	7	17	2			2					+			
<b>1.26</b>	Работа с каталогами	7	17			2	2								
1.27	WOM маркетинг	7	18			2	2					+			
	<i>Форма аттестации</i>														Э
	<b>Всего часов по дисциплине в седьмом семестре</b>			18		36	54								

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

Направление подготовки: 09.03.02 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ

ОП (профиль): « Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии»

Форма обучения: очная

Вид профессиональной деятельности: научно-исследовательская; проектно-технологическая

Кафедра: Информатика и информационные технологии

## **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

### **ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

#### **Технологии распространения игрового контента**

**Состав: 1. Паспорт фонда оценочных средств**

**2. Описание оценочных средств:**

2.1. Вопросы к экзамену

2.5. Лабораторные работы

**Составители:**

**Доцент, к.т.н. Денисов Д.А.**

Москва, 2020 год

## ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

ТЕХНОЛОГИИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИГРОВОГО КОНТЕНТА					
ФГОС ВО 09.03.02 «Информационные системы и технологии»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие <b>общепрофессиональные компетенции:</b>					
КОМПЕТЕНЦИИ		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства**	Степени уровней освоения компетенций
ИН-ДЕКС	ФОРМУЛИРОВКА				
ПК-2	Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-	<p><b>знать:</b> принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента;</p> <p><b>уметь:</b> распространять игровые приложения;</p> <p><b>владеть:</b> навыками монетизации игрового контента</p>	лекция, лабораторная работа, самостоятельная работа	Л	<p><b>Базовый уровень</b> - воспроизводство полученных знаний в ходе текущего контроля</p> <p><b>Повышенный уровень</b> - практическое применение полученных знаний в процессе подготовки, выполнения и защиты лабораторных работ - свободное использование приобретенных знаний, навыков, умений, применение их в ситуациях повышенной сложности</p>
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие <b>профессиональные компетенции:</b>					

ПК-4	Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта	<p><b>знать:</b> принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение;</p> <p><b>уметь:</b> внедрять рекламные модули в игровое приложение;</p> <p><b>владеть:</b> навыками продвижения игровых приложений</p>	лекция, лабораторная работа, самостоятельная работа	Л	<p><b>Базовый уровень:</b> - воспроизводство полученных знаний в ходе текущего контроля</p> <p><b>Повышенный уровень</b> - практическое применение полученных знаний в процессе подготовки, выполнения и защиты лабораторных работ - свободное использование приобретенных знаний, навыков, умений, применение их в ситуациях повышенной сложности</p>
ОПК-7	Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем	<p><b>знать:</b> различные платформы распространения игрового контента;</p> <p><b>уметь:</b> выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;</p> <p><b>владеть:</b> навыками выбора платформы для распространения игрового</p>	лекция, лабораторная работа, самостоятельная работа	Л	<p><b>Базовый уровень:</b> - воспроизводство полученных знаний в ходе текущего контроля</p> <p><b>Повышенный уровень</b> - практическое применение полученных знаний в процессе подготовки, выполнения и защиты лабораторных работ - свободное использование приобретенных знаний, навыков, умений, применение их в ситуациях повышенной сложности</p>

\*\* - Сокращения форм оценочных средств см. в перечне оценочных средств по дисциплине



**Перечень оценочных средств по дисциплине «Технологии распространения игрового контента»**

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Лабораторные работы (Л)	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде демонстрации полученных навыков при решении поставленных практических задач.	Задания к лабораторным работам

Кафедра Информатики и информационных технологий

<b>ПК-2 - Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Экзамен</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<p><b>знать:</b> принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента; <b>уметь:</b> распространять игровые приложения; <b>владеть:</b> навыками монетизации игрового контента</p>	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.
<b>ПК-4 - Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Экзамен</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<p><b>знать:</b> принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение; <b>уметь:</b> внедрять рекламные модули в игровое приложение; <b>владеть:</b> навыками продвижения игровых приложений</p>	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.
<b>ОПК-7 - Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Экзамен</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			

		2	3	4	5
<p><b>знать:</b> различные платформы распространения игрового контента;</p> <p><b>уметь:</b> выбирать оптимальный вариант мобильной платформы;</p> <p><b>владеть:</b> навыками выбора платформы для распространения игрового контента</p>	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.

### Вопросы к экзамену

по дисциплине «Технологии распространения игрового контента»

1. Авторское право
2. Юридические последствия
3. Защита авторского права
4. Анализ опыта по защите прав
5. Работа с PlayMarket
6. Регистрация в PlayMarket
7. Загрузка приложений в PlayMarket
8. Работа с AppStore
9. Регистрация в AppStore
10. Загрузка приложений в AppStore
11. Работа с Windows Store
12. Регистрация в Windows Store
13. Загрузка приложений в Windows Store
14. Работа с мобильными приложениями.
15. Online-игры
16. Развитие продвижения в социальных сетях
17. Методы продвижения
18. Особенности работы в социальных сетях
19. Стриминг
20. Написание бизнес-проекта
21. Монетизация продукта
22. Проект работы «по подписке»
23. Методы анализа результатов работы
24. Работа с каталогами
25. WOM маркетинг



<b>ПК-2 - Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Лабораторные работы</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>знать:</b> принципы работы с различными сервисами распространения игрового контента; <b>уметь:</b> распространять игровые приложения; <b>владеть:</b> навыками монетизации игрового контента	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.
<b>ПК-4 - Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Лабораторные работы</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>знать:</b> принципы интеграции рекламных модулей в игровое приложение; <b>уметь:</b> внедрять рекламные модули в игровое приложение; <b>владеть:</b> навыками продвижения игровых приложений	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.
<b>ОПК-7 - Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем</b>					
<b>Контролируемый результат обучения</b>	<b>Контролируемые темы (разделы) дисциплины</b>	<b>Лабораторные работы</b>			
		<b>Критерии оценивания</b>			

		2	3	4	5
<b>знать:</b> различные платформы распространения игрового контента; <b>уметь:</b> выбирать оптимальный вариант мобильной платформы; <b>владеть:</b> навыками выбора платформы для распространения игрового контента	1-9	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки.	Обучающийся демонстрирует полное наличие знаний.

## Лабораторные работы

по дисциплине «Технологии распространения игрового контента»

### 1. Тематика лабораторных работ по разделам и темам

Тема №1

Лабораторная работа 1. Юридические последствия

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Авторское право.

Тема №1

Лабораторная работа 2. Защита авторского права

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Защита интеллектуальной собственности.

Тема №2

Лабораторная работа 3. Работа с PlayMarket

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Особенности работы в магазине.

Тема №2

Лабораторная работа 4. Регистрация в PlayMarket

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Вопросы регистрации.

Тема №2

Лабораторная работа 5. Загрузка приложений в PlayMarket

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Загрузка приложений.

Тема №3

Лабораторная работа 6. Работа с AppStore

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Особенности работы в магазине.

Тема №3

Лабораторная работа 7. Регистрация в AppStore

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Вопросы регистрации.

Тема №3

Лабораторная работа 8. Загрузка приложений в AppStore

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Загрузка приложений.

Тема №4

Лабораторная работа 9. Регистрация в Windows Store

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Особенности работы в магазине.

Тема №4

Лабораторная работа 10. Загрузка приложений в Windows Store

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Вопросы регистрации.

Тема №6

Лабораторная работа 11. Online-игры

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Загрузка приложений.

Тема №7

Лабораторная работа 12: Развитие продвижения в социальных сетях

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Соц сети и варианты работы.

Тема №7

Лабораторная работа 13. Особенности работы в социальных сетях

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Соц сети и варианты работы.

Тема №7

Лабораторная работа 14. Стриминг

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Стриминг.

Тема №8

Лабораторная работа 15. Монетизация продукта

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Расчет проекта.

Тема №9

Лабораторная работа 16. Проект работы «по подписке»

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Создание проекта подписок.

Тема №9

Лабораторная работа 17. Работа с каталогами

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Варианты продвижения в каталогах

Тема №9

Лабораторная работа 18. WOM маркетинг

Оцениваемая компетенция – ПК-2, ПК-4, ОПК-7.

Вопросы к защите лабораторной работы: Виды маркетинга.

## **2. Методические рекомендации по выполнению лабораторных работ**

В соответствии с заданием разработать проект распространения игрового контента, осуществить начальные фазы продвижения. В отчет включить формулировку заданий, этапы выполнения, скриншоты экрана с этапами работы.