

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич  
Должность: Директор  
Дата подписания: 30.10.2023 10:40:52  
Уникальный программный ключ:  
b683afe664d7e9f64175886cf9626a198149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ  
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет *Математики и информационных технологий*  
Кафедра *Прикладной информатики и программирования*

**Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)**

дисциплина ***Б1.В.03 Маркетинг и монетизация приложений виртуальной и дополненной реальности***

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

***01.04.02*** ***Прикладная математика и информатика***  
код наименование направления

Программа

***Программирование и дизайн виртуальной и дополненной реальности***

Форма обучения

***Очная***

Для поступивших на обучение в  
***2023 г.***

Стерлитамак 2023

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций**

<b>Формируемая компетенция (с указанием кода)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине (модулю)</b>
ПК-5. Способен управлять процессами, связанными с полным циклом разработки цифровых продуктов	ПК-5.1. Знает основные стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы.	Обучающийся должен знать основные стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы.
	ПК-5.2. Умеет применять стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы.	Обучающийся должен уметь применять стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы.
	ПК-5.3. Владеет навыками составления технической документации на различных этапах жизненного цикла информационной системы.	Обучающийся должен владеть навыками составления технической документации на различных этапах жизненного цикла информационной системы.

**2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина относится к вариативной части, изучается на 1 курсе во 2 семестре.

Цели изучения дисциплины:

Усвоение студентами методов разработки стандартов, норм и правил, а также технической документации, связанной с маркетингом и монетизацией приложений виртуальной и дополненной реальности.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 2 семестре

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зач. ед., 144 акад. ч.

<b>Объем дисциплины</b>	<b>Всего часов</b>
	<b>Очная форма обучения</b>
Общая трудоемкость дисциплины	144
Учебных часов на контактную работу с преподавателем: лекций	12

практических (семинарских)	
лабораторных	16
другие формы контактной работы (ФКР)	1,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	34,8
экзамен	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	80

<b>Формы контроля</b>	<b>Семестры</b>
экзамен	2

#### 4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

##### 4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
<b>1</b>	<b>Маркетинг и монетизация приложений виртуальной и дополненной реальности</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>80</b>
1.1	Основные характеристики приложений VR/AR как цифрового продукта.	6	0	0	0
1.2	Разработка и практическая реализация комплекса маркетинга на рынке цифровых продуктов	6	0	16	80
	<b>Итого</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>80</b>

##### 4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Маркетинг и монетизация приложений виртуальной и дополненной реальности</b>	
1.1	Основные характеристики приложений VR/AR как цифрового продукта.	Сущность рынка. Особенности рынка приложений VR/AR. Анализ рыночных возможностей, сегментирование, отбор целевых сегментов, позиционирование. Особенности для рынка приложений VR/AR. Подходы к анализу рынка мобильных приложений. Особенности определения целевой аудитории.
1.2	Разработка и практическая реализация комплекса маркетинга на рынке цифровых продуктов	Основные понятия стратегий в маркетинге. Особенности стратегии на рынке мобильных приложений. Подходы к формированию продуктовой политики. Подходы к формированию ценовой политики. Основные модели монетизации приложений VR/AR. Виды моделей монетизаций. Характеристики основных

		<p>моделей и примеры применения на практике.  Оценка эффективности моделей монетизации.  Ключевые показатели эффективности для модели монетизации. Выбор оптимального варианта.</p>
--	--	---

Курс лабораторных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
<b>1</b>	<b>Маркетинг и монетизация приложений виртуальной и дополненной реальности</b>	
1.2	Разработка и практическая реализация комплекса маркетинга на рынке цифровых продуктов	<p>На основе выбранного проекта команда студентов работают над продвижением созданного продукта на основе VR/AR. Учитываются следующие моменты:  Специфика продвижения приложений VR/AR на разных стадиях жизненного цикла. Подходы к продвижению на каждом этапе жизненного цикла.  Выбор формы продвижения в зависимости от особенности мобильного приложения. Виды продвижения мобильных приложений. Подходы к формированию оптимальной модели продвижения в зависимости от вида продукта.</p>