1. **Паспорт Образовательной программы**

**«Как управлять разработкой мобильного приложения»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **09.10.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | Общество с ограниченной ответственностью «Центр онлайн-обучения Нетология-групп» |
| 1.2 | Логотип образовательной организации | <https://drive.google.com/file/d/1tbT_26-AiHUALMw1qe74H6MJySCBAyBJ/view?usp=sharing> |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7715964180 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Овчинникова Александра Владимировна |
| 1.5 | Ответственный должность | Руководитель направления |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 89850818031 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | a.ovchinnikova@netology.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Как управлять разработкой мобильного приложения |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | **https://netology.ru/programs/mobile\_product\_dgs** |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
|  | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | да, подтверждаем |
| 2.4 | Уровень сложности | Продвинутый |
| 2.5 | Количество академических часов | **72** |
|  | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы (кол-во академических часов) | 19 часов - теоретические занятия;  53 часа - практическая работа студента  (выполнение практических заданий с самопроверкой, итоговое тестирование) |
| 2.6 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | **Стоимость обучения 20 000 рублей**  **Аналогичные программы:**   1. **Курс Mobile Product - 15 000 р.** [**https://productstar.ru/mobile#rec118179702**](https://productstar.ru/mobile#rec118179702) 2. **Разработчик мобильных приложения - 117 000 руб.** [**https://skillbox.ru/course/profession-mobdev/**](https://skillbox.ru/course/profession-mobdev/) 3. **Маркетинг мобильный приложения - 34560 руб.**   [**https://skill-branch.ru/mobile-apps-marketing**](https://skill-branch.ru/mobile-apps-marketing)  На рынке образовательных услуг продуктовый подход к созданию мобильных приложений только набирает оборот, поэтому конкурентов на данный момент практически нет. В большинстве случаев продуктовая составляющая зашита в большие профессии длительностью от 6ти месяцев (технические профессии и профессия продакт менеджер). |
| 2.7 | Минимальное количество человек на курсе | **4** |
| 2.8 | Максимальное количество человек на курсе | **1000** |
| 2.9 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | ранее не запускалась |
| 2.10 | Формы аттестации | **Итоговый тест** |
|  | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Разработка мобильных приложений |

1. **Аннотация программы** 1. Программа разработана на основе профессионального стандарта "Менеджер продуктов в области информационных технологий”, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 20 ноября 2014 года N 915н.

Ключевые компетенции после изучения программы:

1. Разработка требований к продукту
2. Координация планов разработки и продвижения продуктов и согласованной работы соответствующих подразделений
3. Планирование и организация вывода продукта и его обновлений на рынок

2. Программа рассчитана на уверенных пользователей мобильных приложений, слушатель должен быть знаком с магазинами приложений, обладать уровнем английского языка Elementary.

3. Компетенции в области продуктового подхода в разработке мобильных приложений помогут выстроить работу над мобильным приложением, а именно, расскажут как опираясь на идею, создания мобильное приложение и вывести его на рынок. В результате обучения слушатель посмотрит на весь процесс создания / разработки приложения в целом, изучит аналитические инструменты которыми пользуются продакты мобильных приложений. Также с помощью знаний, умений и навыков, полученных на курсе, слушатель сможет грамотно менять мобильное приложение после сбора обратной связи от пользователей. Транслируемые знания необходимы для тех, кто имеет собственный бизнес, кто активно перестраивает свой бизнес с помощью цифровой трансформации, менеджерами и руководителям.

Общество с ограниченной ответственностью

«Центр онлайн-обучения Нетология-групп»

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

«Как управлять разработкой мобильного приложения»

72 часа.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

1. **Цель программы** — приобретениезнаний и умений в области разработки мобильных приложений, навыков управления мобильным приложением, реализации идей создания мобильного приложения и вывода его на рынок, работы над улучшением приложения на основе обратной связи от пользователей.
2. **Планируемые результаты обучения:**

2.1. Знание (осведомленность в областях)

2.1.1. методы проведения количественных и качественных исследований потребителя;

2.1.2. теорию процессов разработки ПО;

2.1.3. устройство и возможности продукта;

2.1.4. теорию жизненного цикла продукта;

2.1.5. продуктовый маркетинг;

2.1.6. инженерия требований;

2.1.7. стратегическое планирование;

2.1.8. теория показателей эффективности;

2.1.9. основы маркетинга;

2.1.10. основы рекламы;

2.1.11. теория маркетингового планирования;

2.1.12. методы долгосрочного планирования;

2.2. Умение (способность к деятельности)

2.2.1. проводить интервью;

2.2.2. обрабатывать количественные данные;

2.2.3. управлять проектами малой и средней сложности;

2.2.4. разрабатывать требования;

2.2.5. разрабатывать бизнес-планы;

2.2.6. ставить задачи;

2.2.7. управлять бюджетом;

2.2.8. расставлять приоритеты в области требований;

2.2.9. планировать проекты;

2.2.10. создавать концепции;

2.2.11. осуществлять стратегическое планирование;

2.2.12. разрабатывать маркетинговые планы;

2.2.13. управлять проектами;

2.2.14. управлять показателями успешности и развитием продукта;

2.2.15. планировать программы проектов

2.3. Навыки (использование конкретных инструментов)

2.3.1 разработка функциональных требований к продукту;

2.3.2. разработка сценариев использования продукта;

2.3.3. создание макетов интерфейса продукта;

2.3.4. разработка требований к качеству продукта;

2.3.5. организация распределения приоритетов требований к продукту

2.3.6. разработка нефункциональных требований к продукту;

2.3.7. проведение рабочих сессий по обсуждению требований;

2.3.8. постановка и прием задач на создание дизайна продукта;

2.3.9. постановка и прием задач на разработку требований к продукту;

2.3.10. управление приоритетами требований к продукту;

2.3.11. контроль хода разработки продукта;

2.3.12. проведение промежуточной и итоговой приемки результатов разработки продукта;

2.3.13. составление реестров отличительных свойств конкурирующих продуктов;

2.3.14. анализ отзывов потребителей о продукте и его конкурентах;

2.3.15. выбор каналов и методов продвижения продукта;

2.3.16. создание требований к развитию продукта;

2.3.17. организация программы работ по развитию продукта;

2.3.18. планирование мероприятий по выводу продукта на рынок;

1. **Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)
   1. Образование: высшее или среднее профессиональное
   2. Квалификация: разработчик ПО, менеджер, тестировщик, аналитик
   3. Наличие опыта профессиональной деятельности: от года
   4. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей - не требуется

**4.Учебный план программы «Как управлять разработкой мобильного приложения»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | |
| **лекции** | **практические занятия с самопроверкой** | **самостоятельная работа с элементами практики** |
| **1.** | Модуль 1. С чего начать мобильное приложение? | 5 | 1 | 2 | 2 |
| **2.** | Модуль 2. Анализ конкурентов, рынка и формирование первой версии мобильного приложения | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **3.** | Модуль 3. Видение продукта и роудмап продукта | 5 | 1 | 3 | 1 |
| **4.** | Модуль 4. Формулирование и проверка гипотез | 4 | 1 | 2 | 1 |
| **5.** | Модуль 5. Юнит-экономика продукта | 7 | 1,5 | 4,5 | 1 |
| **6.** | Модуль 6. Особенности создания версий на платформе iOS, Android | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **7.** | Модуль 7. Подбор разработчиков в команду и управление командой проекта | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **8.** | Модуль 8. Работа с бэклогом и приоритизация | 4,5 | 1,5 | 2 | 1 |
| **9.** | Модуль 9. Работа метриками - от входа в приложение до покупки | 3,5 | 1 | 2 | 0,5 |
| **10.** | Модуль 10. Аналитика мобильных приложений - инструментарий | 4 | 1,5 | 1,5 | 1 |
| **11.** | Модуль 11. Работа с интерфейсами, тестирование и сбор обратной связи от пользователей | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **12.** | Модуль 12. Продвижение мобильных приложений. Таргетинг/ретаргетинг; контекст. | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **13.** | Модуль 13. Продвижение мобильных приложений. ASO | 6,5 | 1,5 | 3 | 1 |
| **14.** | Модуль 14. Как продать свою идею стейкхолдерам и бизнес-заказчикам | 5 | 1,5 | 3 | 0,5 |
| **Итоговая аттестация** | |  | **Итоговое тестирование по программе** | | |
|  | |  |  | | |

**5.Календарный план-график реализации образовательной** программы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование учебных модулей** | **Трудоёмкость (час)** | **Сроки обучения** |
| **1** | Модуль 1. С чего начать мобильное приложение? | 5 | **01.11.20-02.11.20** |
| **2** | Модуль 2. Анализ конкурентов, рынка и формирование первой версии мобильного приложения | 5,5 | **02.11.20-03.11.20** |
| **3** | Модуль 3. Видение продукта и роудмап продукта | 5 | **04.11.20-04.11.20** |
| **4** | Модуль 4. Формулирование и проверка гипотез | 4 | **05.11.20-05.11.20** |
| **5** | Модуль 5. Юнит-экономика продукта | 7 | **06.11.20-06.11.20** |
| **6** | Модуль 6. Особенности создания версий на платформе iOS, Android | 5,5 | **07.11.20-07.11.20** |
| **7** | Модуль 7. Подбор разработчиков в команду и управление командой проекта | 5,5 | **08.11.20-08.11.20** |
| **8** | Модуль 8. Работа с бэклогом и приоритезация | 4,5 | **09.11.20-09.11.20** |
| **9** | Модуль 9. Работа метриками - от входа в приложение до покупки | 3,5 | **10.11.20-10.11.20** |
| **10** | Модуль 10. Аналитика мобильных приложений - инструментарий | 4 | **11.11.20-11.11.20** |
| **11** | Модуль 11. Работа с интерфейсами, тестирование и сбор обратной связи от пользователей | 5,5 | **12.11.20-12.11.20** |
| **12** | Модуль 12. Продвижение мобильных приложений. Таргетинг/ретаргетинг; контекст. | 5,5 | **13.11.20-13.11.20** |
| **13** | Модуль 13. Продвижение мобильных приложений. ASO | 6,5 | **14.11.20-14.11.20** |
| **14** | Модуль 14. Как продать свою идею стейкхолдерам и бизнес-заказчикам | 5 | **15.11.20** |
| **Всего: 14 модулей** | |  |  |

**6.Учебно-тематический план программы «Как управлять разработкой мобильного приложения»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Модуль / Тема** | **Всего, час** | **Виды учебных занятий** | | | **Формы контроля** |
| **лекции** | **практич. занятия с самостоятельной проверкой** | **самост. работа с элементами практики** |
| **1** | **Модуль 1. С чего начать мобильное приложение?** | 5 | 1 | 2 | 2 | **практическое задание с самопроверкой** |
| 1.1 | Рынок мобильных приложений | 2,5 | 0,5 | 1 | 1 |  |
| 1.2 | Особенности работы с приложениями. Подготовка к созданию приложения. | 2,5 | 0,5 | 1 | 1 |  |
| **2** | **Модуль 2. Анализ конкурентов, рынка и формирование первой версии мобильного приложения** | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 | **практическое задание с самопроверкой** |
| 2.1 | Оценка доли рынка | 1,9 | 0,5 | 1 | 0,25 |  |
| 2.2. | Количественные и качественные показатели | 1,7 | 0,5 | 1 | 0,5 |  |
| 2.3 | Анализ среднего рейтинга | 1,9 | 0,5 | 1 | 0,5 |  |
| **3** | **Модуль 3. Видение продукта и роудмап продукта** | 5 | 1 | 3 | 1 | **практическое задание с самопроверкой** |
| 3.1 | Каким должно быть MVP приложения | 2,5 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| 3.2 | Построение Roadmap. Аналитика продукта | 2,5 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| **4** | **Модуль 4. Формулирование и проверка гипотез** | 4 | 1 | 2 | 1 | практическое задание с самопроверкой |
| 4.1 | Метод гипотез и HADI-цикл. | 1,4 | 0,4 | 0,5 | 0,25 |  |
| 4.2. | Ускорение проверки гипотез в приложениях. | 1,8 | 0,3 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.3 | Оценка потенциала и приоритета. | 1,8 | 0,3 | 1 | 0,25 |  |
| **5** | **Модуль 5. Юнит-экономика продукта** | **7** | **1,5** | **4,5** | **1** | практическое задание с самопроверкой |
| 5.1 | Юнит-экономика продукта | 5 | 1 | 2 | 1 |  |
| 5.2 | Основные методы анализа | 2 | 0,5 | 2,5 | 0 |  |
| 6 | **Модуль 6. Особенности создания версий на платформе iOS, Android** | **5,5** | **1,5** | **3** | **1** | практическое задание с самопроверкой |
| 6.1 | Архитектура мобильных приложений | 3 | 1 | 1,5 | 0,5 |  |
| 6.2 | Техническая реализация и загрузка приложений | 2,5 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| **7** | **Модуль 7. Подбор разработчиков в команду и управление командой проекта** | **5,5** | **1,5** | **3** | **1** | практическое задание с самопроверкой |
| 7.1 | Подбор разработчиков в команду и управление командой проекта | 3 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| 7.2 | Методологии работы над проектом | 2,5 | 1 | 1,5 | 0,5 |  |
| **8** | **Модуль 8. Работа с бэклогом и приоритизация** | 4,5 | 1,5 | 2 | 1 | практическое задание с самопроверкой |
| 8.1 | Принципы и роли Scrum | 2,5 | 1 | 1 | 0,5 |  |
| 8.2 | Приоритизация задач | 2 | 0,5 | 1 | 0,5 |  |
| **9** | **Модуль 9. Работа метриками - от входа в приложение до покупки** | 3,5 | 1 | 2 | 0,5 | практическое задание с самопроверкой |
| 9.1 | Зачем нужны метрики | 0,5 | 0,5 | 1 | 0,5 |  |
| 9.2 | Основные методы анализа | 3 | 0,5 | 1 | 0 |  |
| **10** | **Модуль 10. Аналитика мобильных приложений - инструментарий** | 4 | 1,5 | 1,5 | 1 | практическое задание с самопроверкой |
| 10.1 | Инструментарий аналитики мобильных приложений | 1,8 | 0,8 | 1 | 0,5 |  |
| 10.2 | Использование дашбордов в аналитике | 2,2 | 0,7 | 0,5 | 0,5 |  |
| **11** | **Модуль 11. Работа с интерфейсами, тестирование и сбор обратной связи от пользователей** | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 | практическое задание с самопроверкой |
| 11.1 | Дизайн в продукте | 2 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| 11.2 | Тестирование гипотез через дизайн | 3,5 | 1 | 1,5 | 0,5 |  |
| **12** | **Модуль 12. Продвижение мобильных приложений. Таргетинг/ретаргетинг; контекст.** | 5,5 | 1,5 | 3 | 1 | практическое задание с самопроверкой |
| 12.1 | Трафик и привлечение пользователей | 3,5 | 1 | 1,5 | 0,5 |  |
| 12.2 | Привлечение пользователей | 2 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| **13** | **Модуль 13. Продвижение мобильных приложений. ASO** | **6,5** | **1,5** | **3** | **1** | практическое задание с самопроверкой |
| 13.1 | Продвижение приложений за счет оптимизации | 4,5 | 1 | 1,5 | 0,5 |  |
| 13.2 | Работа с отзывами и рейтингом | 2 | 0,5 | 1,5 | 0,5 |  |
| **14** | **Модуль 14. Как продать свою идею стейкхолдерам и бизнес-заказчикам** | **5** | **1,5** | **3** | **0,5** | практическое задание с самопроверкой |
| 14.1 | Подходы к продаже идеи | 2,5 | 1 | 1 | 0,5 |  |
| 14.2 | Реализация продажи | 2,5 | 0,5 | 2 | 0 |  |

**7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Как управлять разработкой мобильного приложения»**

**Модуль 1. С чего начать мобильное приложение?** **(5 час.)**

**Тема 1.1. Рынок мобильных приложений**

Когда нужно создавать мобильное приложение. Какие мобильные приложения подойдут для различных видов бизнеса.

**Тема 1.2. С чего начать разработку мобильных приложений.**

Особенности работы с приложениями. Подготовка к созданию приложения.

**Модуль 2. Анализ конкурентов, рынка и формирование первой версии мобильного приложения (5,5 часа.)**

**Тема 2.1. Оценка доли рынка**

Как оценить рынок мобильных приложений.  
Какие инструменты использовать для оценки и какие выводы можно сделать.

**Тема 2.2. Количественные и качественные показатели**

Ключевые показатели анализа рынка. Конкурентный анализ.

**Тема 2.3. Анализ среднего рейтинга**

Где искать данные и отзывы о приложениях. Как сделать качественные выводы.

**Модуль 3. Видение продукта и роудмап продукта** **(5 час.)**

**Тема 3.1. Каким должно быть MVP приложения**

Особенности своего продукта и какие функции он должен выполнять.

**Тема 3.2. Построение Roadmap. Аналитика продукта**

Дорожная карта для отслеживания процесса создания приложения. Основные компетенции и инструменты, необходимые для команды разработки.

**Модуль 4. Формулирование и проверка гипотез (4 час.)**

**Тема 4.1. Метод гипотез и HADI-цикл.**

Формулировка и проверка гипотез.

**Тема 4.2. Ускорение проверки гипотез в приложениях.**

Как с помощью приложений проверить гипотезу.

**Тема 4.3. Оценка потенциала и приоритета.**

Методы оценки и проверки результатов тестирования.

**Модуль 5. Юнит-экономика продукта (7 час.)**

**Тема 5.1. Юнит-экономика продукта**

Юнит-экономика продукта.P&L проекта.

**Тема 5.2. Основные методы анализа**

Принятие продуктовых решений на основании показателей юнит-экономики.

**Модуль 6. Особенности создания версий на платформе iOS, Android** **(5,5 час.)**

**Тема 6.1. Архитектура мобильных приложений**

Создание приложения и их интерфейсы с учетом требований платформ.

**Тема 6.2. Техническая реализация и загрузка приложений.**

Особенности работы с Android и IOS.

**Модуль 7. Подбор разработчиков в команду и управление командой разработки мобильного приложения** **(5,5 час.)**

**Тема 7.1. Подбор разработчиков в команду и управление командой проекта**

Как собрать команду специалистов для разработки мобильного приложения.

**Тема 7.2. Методологии работы над проектом**

Управление проектной командой на основе гибких методологий. Инструменты для удобной работы и отслеживания этапов разработки.

**Модуль 8. Работа с бэклогом и приоритизация** **(4,5 час.)**

**Тема 8.1. Принципы и роли Scrum**

Как работать по скраму и составлять бэклог со списком задач для каждого спринта.

**Тема 8.2. Приоритизация задач**

Как оценивать важные задачи и выполнять их в порядке приоритетности.

**Модуль 9. Работа метриками - от входа в приложение до покупки** **(3,5 час.)**

**Тема 9.1. Зачем нужны метрики**

Какие показатели приложения отслеживать и как это делать.

**Тема 9.2. Основные методы анализа**

Каналы продвижения и планировать продвижение мобильного продукта. Оценка эффективность рекламных кампаний.

**Модуль 10. Аналитика мобильных приложений - инструментарий (4 час.)**

**Тема 10.1. Инструментарий аналитики мобильных приложений**

Отчеты Яндекс.Метрики и Google Analytics для отслеживания работы мобильного приложения.

**Тема 10.2. Использование дашбордов в аналитике.**

Визуализация данных с помощью дашбордов.

**Модуль 11. Работа с интерфейсами, тестирование и сбор обратной связи от пользователей (5,5 час.)**

**Тема 11.1. Дизайн в продукте**

Визуальное проектирование интерфейсов. Юзерфлоу

**Тема 11.2. Тестирование гипотез через дизайн**

Улучшение интерфейса мобильного приложения за счет тестирования новых гипотез. Получение и работа с обратной связью пользователей приложения.

**Модуль 12. Продвижение мобильных приложений. Таргетинг/ретаргетинг; контекст. (5,5 часа.)**

**Тема 12.1. Трафик и привлечение пользователей**

Работа со структурой трафика

Органическое привлечение новых пользователей.

**Тема 12.2. Привлечение пользователей**

Работа с классическим маркетингом. Работа с performance marketing. Как вернуть пользователей бесплатно в приложение

**Модуль 13. Продвижение мобильных приложений. ASO** **(6,5 час.)**

**Тема 13.1. Продвижение приложений за счет оптимизации**

Что такое ASO. Что входит в ASO-оптимизацию. Эффективность ASO. Продвинутая ASO-оптимизация

**Тема 13.2. Работа с отзывами и рейтингом**

Работа с отзывами и рейтингом приложения**.** Популярные ошибки при оптимизации приложений

**Модуль 14. Как продать свою идею стейкхолдерам и бизнес-заказчикам** **(5 час.)**

**Тема 14.1. Подходы к продаже идеи**

Разница подходов к продаже идеи внутри компании и вовне.   
**Тема 14.2. Реализация продажи.**  
Как защитить свой продукт, увеличить бюджет.

**Описание практико-ориентированных заданий и кейсов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Номер темы/модуля** | **Наименование практического занятия** | **Описание** |
| 1. | Модуль 1. С чего начать мобильное приложение? Особенности продуктовой работы с приложениями | Старт мобильного приложения | 1) Расписать по своей идее мобильного приложения:  Основная причина разработки приложения Основные проблемы, с которыми сталкивается бизнес Основные метрики успешности  Кто в команде 2) Расписать бизнес модель приложения  3) Расписать тип приложения |
| 2 | Модуль 2. Анализ конкурентов, рынка и формирование первой версии мобильного приложения | Анализ конкурентов | С помощью сервисов оценить основные бизнес-качества конкурентов, расписать плюсы и минусы своего приложения и обозначить стратегию отстройки от конкурентов |
| 3 | Модуль 3. Видение продукта и роудмап продукта | Видение продукта | Распишите для своего приложения: 1) Основную функциональность  2) Базовые метрики аналитики  3) Опишите как будет выглядеть MVP и обоснуйте |
| 4 | Модуль 4. Формулирование и проверка гипотез | Формулирование и проверка гипотез | Сформулируйте 2-3 гипотезы по своему приложению и распишите их по HADI циклам |
| 5 | Модуль 5. Юнит-экономика продукта | Юнит-экономика продукта | Распишите юнит-экономику по своему проекту. Какими будут основные метрики и почему |
| 6 | Модуль 6. Особенности создания версий на платформе iOS, Android | Архитектура приложения | Распишите архитектуру своего приложения. На каких платформах вы будете делать приложение? Обоснуйте выбор. |
| 7 | Модуль 7. Подбор разработчиков в команду и управление командой разработки мобильного приложения | Команда приложения | Распишите структуру команды проекта. Кто будет в команде, какие роли, какие обязанности? Какую методологию будете выбирать для работы над проектом разработки мобильного приложения и почему? |
| 8 | Модуль 8. Работа с бэклогом и приоритизация | Работа с бэклогом и приоритизация | Сформируйте бэклог задач по проекту на полгода. Приоритезируйте задачи по важности |
| 9 | Модуль 9. Работа метриками - от входа в приложение до покупки | Работа с метриками | Сформулируйте основные метрики для своего продукта и обоснуйте. Сформулируйте три самых важных вопроса, на которые мы ищем ответы. (Пример: почему пользователи уходят и какие метрики мне показывают этот процесс?) |
| 10 | Модуль 10. Аналитика мобильных приложений - инструментарий | Аналитика мобильных приложений - инструментарий | Протестируйте инструменты аналитики из лекции и выберите удобные для себя. Обоснуйте свой выбор по  маркетинговым продуктовым глубинным инструментам и инструментам мониторинга |
| 11 | Модуль 11. Работа с интерфейсами, тестирование и сбор обратной связи от пользователей | Интерфейс продукта | Сделайте userflow для своего приложения |
| 12 | Модуль 12. Продвижение мобильных приложений. Таргетинг/ретаргетинг; контекст. | Каналы привлечения | Распишите, какие каналы будете использовать для своего приложения и основные метрики по каждому каналу |
| 13 | Модуль 13. Продвижение мобильных приложений. ASO | ASO | Распишите, как будете оптимизировать приложение для ASO по следующим пунктам: 1 Текстовая оптимизация  2 Графическая оптимизация  3 Работа с средним рейтингом и отзывами  4 Оптимизация конверсии в установку  5 Работа с платным трафиком |
| 14 | Модуль 14. Как продать свою идею стейкхолдерам и бизнес-заказчикам | Работа со стейкхолдерами | Распишите план по чек-листу из лекции для своего приложения для подготовки к продаже |

**8. Оценочные материалы по образовательной программе**

**8.1. Вопросы тестирования по модулям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ модуля** | **Вопросы входного тестирования** | **Вопросы промежуточного тестирования** | **Вопросы итогового тестирования** |
| **1.1** | Что нужно, чтобы зайти в интернет? | **нет** | Какого из нижеприведенных типов трафика не существует? |
| **1.2** | Что делает сочетание клавиш CTRL + V? | **нет** | Соотнесите термины юнит-экономики и их значения |
| **1.3** | Что является признаком отсутствия интернета на устройстве? | **нет** | Вы продакт-менеджер. У вас проблема. Отток пользователей из приложения растет, обгоняя приток новых пользователей. Вы не знаете, в чем причина, и у вас нет идей, как это исправить. Продукт получает много негативных отзывов от аудитории. Что будем делать? |
| **1.4** | Где используются горячие клавиши? | **нет** | Для чего нужен Customer Development? |
| **1.5** | Как еще называются горячие клавиши? | **нет** |  |
| **1.6.** | Чем отличаются поисковики Яндекс и Google? | **нет** |  |
| **1.7** | Как понять, что перед вами письмо от мошенников? | **нет** |  |
| **1.8.** | Что такое «Двухфакторная аутентификация»? | **нет** |  |
| **1.9.** | Чем облачное хранилище данных отличается от хранения данных на компьютере? | **нет** |  |
| **1.10.** | Как удалить файлы из облачного хранилища? | **нет** |  |
| **1.11** | Как добавить файл в облачное хранилище? | **нет** |  |
| **1.12** | Что такое Google Диск? | **нет** |  |
| **1.13** | Какая из представленных ниже программ является мессенджером? | **нет** |  |
| **1.14.** | Что такое «демонстрация экрана» в программах для созвонов, например, в Skype? | **нет** |  |
| **1.15** | В чем разница между программами для созвонов Skype и Zoom? | **нет** |  |

**8.2.**  **Описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оценочное средство | Шкала оценивания | |
| отсутствие усвоения (ниже порогового) оценка «не зачтено» | неполное усвоение (пороговое), хорошее усвоение (углубленное), отличное усвоение (продвинутое) оценка «зачтено» |
| самостоятельные  практические задания | не выполнено самостоятельное практическое задание (не загружено в личный кабинет слушателя), не прикреплены ссылки на выполненные задания | выполнено задание, отвечено на несколько вопросов, приведенных в задании, имеются расчеты. |
| итоговое тестирование | менее 70% правильных ответов | более 70% правильных ответов |

**8.3.**  **Примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе**.

Контрольные задания по модулям не предусмотрены.

Примеры заданий по итогам всей образовательной программе.

1. Какого из нижеприведенных типов трафика не существует?

а) Browse

б) Search

в) App Referral

г) Web Referral

д) Local

1. Соотнесите термины юнит-экономики и их значения:

|  |  |
| --- | --- |
| Revenue | Прибыль, которую приносит клиент за всё время работы с ним |
| ARPU | Оборот от продажи товаров или услуг |
| LTV | Стоимость привлечения клиента |
| ARPC | Конверсия |
| ARPU | Возврат маркетинговых инвестиций |
| CAC | Число привлеченных пользователей |
| С | Средний доход на одного пользователя |
| UA | Возврат маркетинговых инвестиций |
| CPA | Стоимость привлечения одного пользователя |
| ROMI | Средний доход на одного клиента |

**8.4.**  **Тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий**

Модуль 1.

1) Расписать по своей идее мобильного приложения: основная причина разработки приложения, основные проблемы, с которыми сталкивается бизнес, основные метрики успешности, кто в команде 2) расписать бизнес модель приложения 3) Расписать тип приложения

Модуль 2.

С помощью сервисов оценить основные бизнес-качества конкурентов, расписать плюсы и минусы своего приложения и обозначить стратегию отстройки от конкурентов

Модуль 3.

Распишите для своего приложения:

1) Основную функциональность

2) Базовые метрики аналитики

3) Опишите как будет выглядеть MVP и обоснуйте

Модуль 4.

Сформулируйте 2-3 гипотезы по своему приложению и распишите их по HADI циклам

Модуль 5.

Распишите юнит-экономику по своему проекту. Какими будут основные метрики и почему

Модуль 6.

Распишите архитектуру своего приложения. На каких платформах вы будете делать приложение? Обоснуйте выбор.

Модуль 7.

Распишите структуру команды проекта. Кто будет в команде, какие роли, какие обязанности? Какую методологию будете выбирать для работы над проектом и почему?

Модуль 8.

Сформируйте беклог задач по проекту на полгода. Приоритизируйте задачи по важности

Модуль 9.

Сформулируйте основные метрики для своего продукта и обоснуйте.

Сформулируйте три самых важных вопроса, на которые мы ищем ответы. (Пример: почему пользователи уходят и какие метрики мне показывают этот процесс?)

Модуль 10.

Протестируйте инструменты аналитики из лекции и выберите удобные для себя.

Обоснуйте свой выбор по маркетинговым, продуктовым, глубинным инструментам и инструментам мониторинга

Модуль 11.

Сделайте userflow для своего приложения

Модуль 12.

Распишите, какие каналы будете использовать для своего приложения и основные метрики по каждому каналу

Модуль 13.

Распишите, как будете оптимизировать приложение для ASO по следующим пунктам:

1 Текстовая оптимизация

2 Графическая оптимизация

3 Работа с средним рейтингом и отзывами

4 Оптимизация конверсии в установку

5 Работа с платным трафиком

Модуль 14.

Распишите план по чек-листу из лекции для своего приложения для подготовки к продаже

**8.5.**  **Описание процедуры оценивания результатов обучения.**

Итоговый контроль знаний проводится в форме тестирования. Тест состоит из 15 вопросов. Итоговый зачет оценивается не дифференцировано, как отражение факта сдачи зачета, отметкой «зачтено» или «не зачтено»;

Отметка «зачтено» выставляется при условии выполнения 70% тестовых заданий.

Отметка «не зачтено» выставляется при условии выполнения менее 70% тестовых заданий.

**9.Организационно-педагогические условия реализации программы**

**9.1. Кадровое обеспечение программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Фамилия, имя, отчество (при наличии)** | **Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)** | **Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)** | **Фото в формате jpeg** | **Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных** |
| **1** | Обухов Сергей | Owner & Founder в HandyPet | Основатель сервиса HandyPet, Занимался разработкой и запуском крупных интернет-магазинов в b2b и b2c |  | Да |
| **2** | Наумов Никита Сергеевич | Product Owner Wink в Ростелеком | 2 премии Рунета, 3 премии Большая цифра |  | Да |
| **3** | Абрамзон Евгений | CPO Online Mvideo-Eldorado в Эльдорадо | Более 6 лет опыта продуктовой работы. Запуск с нуля и развитие мобильного приложения Мвидео |  | Да |
| **4** | Зимин Дмитрий | Старший продукт-менеджер (B2C) в Яндекс.Маркет | 6 лет продуктового опыта: от стартапов до корпораций (SaaS, Web, Mobile) |  | Да |
| **5** | Шарифулин Анатолий | CEO & Co-founder в AppFollow | С 2009 года занимается разработкой и развитием мобильных приложений. Работал техническим директором в Точка Кипения и в Ostrovok.ru. Специалист по ASO-оптимизации и конкурентном анализе приложений. |  | Да |
| **6** | Кармо Шариф Халиль | COO в GetShop.TV | Один из руководителей компанией GetShop.TV Основной задачей компании является конвертация зрителей и их интереса к рекламируемым продуктам в покупателей. За свои история компания привлекала более 140 миллионов рублей инвестиций. Клиенты компании крупнейшие мировые бренды: P&G, Volkswagen Group, Adidas, KFC, Jaguar Land Rover, Dyson, Beeline, MTS и другие  Финалист конкурса конкурс для ИТ компаний помогающим ритейлерам - Retail Bog Challenge, а также V международного конкурс инноваций Телеком |  | Да |

**9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебно-методические материалы** | |
| Методы, формы и технологии | Методические разработки,  материалы курса, учебная литература |
| Видеолекции для асинхронного обучения  Практические задания | Видеолекции по модулям 1-14  Презентации по модулям 1-14 |
| Тестирования | Голдратт Э. Цель. Процесс непрерывного совершенствования.  Файнштейн Вадим. Мобилизация. Как создать приложение, которым будут пользоваться. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Информационное сопровождение** | |
| Электронные  образовательные ресурсы | Электронные  информационные ресурсы |
| Ресурсы LMS ООО “Нетология” | Идеи для мобильных приложений 2020 <https://prof-mk.ru/trendy-mobilnykh-prilozheniy/>  Десять трендов дизайна мобильных приложений 2020 <https://vc.ru/design/99219-desyat-trendov-dizayna-mobilnyh-prilozheniy-2020>  11 тенденций мобильной разработки в 2020 году <https://proglib.io/p/11-tendenciy-mobilnoy-razrabotki-v-2020-godu-2020-01-23>  Тренды мобильной разработки 2020 <https://abiatec.by/blog/mobiletrends2020>  Невзлетевший продукт подсказал новый рынок: россияне придумали сервис для диабетиков Undermyfork и привлекли $400 тысяч [https://vc.ru/services/154403-nevzletevshiy-produkt-podskazal-novyy-rynok-rossiyane-pridumali-servis-dlya-diabetikov-undermyfork-i-privlekli-400-tysyach](https://vc.ru/services/154403-nevzletevshiy-produkt-podskazal-novyy-rynok-rossiyane-pridumali-servis-dlya-diabetikov-undermyfork-i-privlekli-400-tysyach?comments=)  Ухудшающие A/B тесты – самый недооцененный инструмент менеджера продукта <https://gopractice.ru/ab-test/>  Почему ваши A/B тесты требуют больше времени, чем могли бы - Блог про продакт-менеджмент, продуктовую аналитику, маркетинг и рост <https://gopractice.ru/exposing_users_to_abtest/>  Шаблон расчета на базе шаблона И. Красинского <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m6E45rZiUKf3cBVHx6CUHUP_W17ALp_k9kpPKwMRfQc/edit#gid=416682730>  Сервисы для расчета юнит-экономики <https://uecalc.com> и <https://mrrly.io>  Симулятор юнит-экономики <https://teachmegrow.com/game>  Блог по юнит-экономике <https://khanin.info/>  Юнит-экономика или поиск точек кратного роста. Илья Красинский <https://www.youtube.com/watch?v=h8VWl0GFW3Y>  Чек-лист для ASO-оптимизации <https://appfollow.io/blog/2020-app-store-optimization-checklist>  Гид по ASO-оптимизации в 2020 <https://appfollow.io/ru/blog/aso-mobile-optimization-and-mobile-marketing-guide-2019>  Как улучшить ASO и увеличить установки <https://blog.appfollow.ru/aso-audit-for-app-store-google-play-2e4240916ea9>  Как получить фичеринг <https://blog.appfollow.ru/ios-11-featured-today-41782c192b74>  Как улучшить средний рейтинг <https://blog.appfollow.ru/appfollow-ratings-reviews-part-2-e7877a9ceefb>  Как сделать арабскую локализацию <https://appfollow.io/ru/blog/how-to-optimize-the-application-in-arabic-without-knowing-the-language-and-increase-the-installation-by-490> |

**9.3.Материально-технические условия реализации программы**

Занятия по программе проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый слушатель обеспечен доступом к образовательной платформе <https://netology.ru/>.

|  |  |
| --- | --- |
| Вид занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| Видеолекции | доступ в личный кабинет LMS ООО “Нетология” |
| Самостоятельные работы | MS Office, MS Excel |

**III.Паспорт компетенций (Приложение 2)**

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

«Как управлять разработкой мобильного приложения»

72 часа.

Общество с ограниченной ответственностью “ЦОО Нетология-групп”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Разработка требований к продукту | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная |  | |
| профессиональная | профессиональная | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность постановки и нахождения путей решения прикладных задач на пути разработки продукта (мобильного приложения).  Слушатель должен:  *знать:*  - методы проведения количественных и качественных исследований потребителя;  - теорию процессов разработки ПО;  - устройство и возможности продукта;  - теорию жизненного цикла продукта;  *уметь:*  - проводить интервью;  - обрабатывать количественные данные;  - управлять проектами малой и средней сложности;  - разрабатывать требования;  - разрабатывать бизнес-планы;  - ставить задачи;  - управлять бюджетом;  *владеть:*  - навыками разработки функциональных требований к продукту;  - навыками разработки сценариев использования продукта;  - навыками создания макетов интерфейса продукта;  - навыками разработки требований к качеству продукта;  - навыками организации распределения приоритетов требований к продукту | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень | знает: методы проведения количественных и качественных исследований потребителя  умеет: проводить интервью, обрабатывать количественные данные  владеет: навыками разработки сценариев использования продукта |
|  | | Базовый уровень | знает: теорию жизненного цикла продукта  умеет: разрабатывать требования  владеет: навыками разработки функциональных требований к продукту |
|  | | Продвинутый | знает: устройство и возможности продукта  умеет: управлять проектами малой и средней сложности, ставить задачи  владеет: навыками организации распределения приоритетов требований к продукту, навыками разработки требований к качеству продукта |
|  | | Профессиональный | знает: теорию процессов разработки ПО  умеет: разрабатывать бизнес-планы, управлять бюджетом  владеет: навыками создания макетов интерфейса продукта |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Компетенции цифровой грамотности, Компетенции владения иностранным языком. Программа предполагает, что слушатель уже владеет данными компетенциями. | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Тест | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Координация планов разработки и продвижения продуктов и  согласованной работы соответствующих подразделений | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная |  | |
| профессиональная |  | |
| профессионально-специализированная | профессионально-специализированная | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность определять приоритетные задачи разработки и постановки задач  Слушатель должен:  *знать:*  - продуктовый маркетинг;  - инженерию требований;  - стратегическое планирование;  - теорию показателей эффективности;  *уметь:*  - расставлять приоритеты в области требований;  - планировать проекты;  - создавать концепции;  - осуществлять стратегическое планирование;  *владеть:*  - навыками разработки нефункциональных требований к продукту;  - навыками проведения рабочих сессий по обсуждению требований;  - навыками постановки и приема задач на создание дизайна продукта  - навыками постановки и приема задач на разработку требований к продукту  - навыками управления приоритетами требований к продукту  - навыками контроля хода разработки продукта  - навыками проведения промежуточной и итоговой приемки результатов разработки продукта | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень | знает: теорию показателей эффективности  умеет: планировать проекты  владеет: навыками контроля хода разработки продукта |
|  | | Базовый уровень | знает: стратегическое планирование  умеет: расставлять приоритеты в области требований  владеет: навыками разработки нефункциональных требований к продукту |
|  | | Продвинутый | знает: инженерию требований  умеет: создавать концепции  владеет: навыками проведения рабочих сессий по обсуждению требований, навыками постановки и приема задач на создание дизайна продукта |
|  | | Профессиональный | знает: продуктовый маркетинг  умеет: осуществлять стратегическое планирование  владеет: навыками постановки и приема задач на разработку требований к продукту, навыками управления приоритетами требований к продукту, |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Компетенции цифровой грамотности. Программа предполагает, что слушатель уже владеет данными компетенциями. | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Тест | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Наименование компетенции | | Планирование и организация вывода продукта и его обновлений на рынок | |
| 2. | Указание типа компетенции | общекультурная/  универсальная |  | |
| общепрофессиональная |  | |
| профессиональная | профессиональная | |
| профессионально-специализированная |  | |
| 3. | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | | Под компетенцией понимается способность определять приоритетные задачи по поддержанию жизненного цикла продукта  Слушатель должен:  *знать:*  - основы маркетинга;  - основы рекламы;  - теорию маркетингового планирования;  - методы долгосрочного планирования;  *уметь:*  - планировать программы проектов;  - разрабатывать маркетинговые планы;  - управлять проектами;  - управлять показателями успешности и развитием продукта;  *владеть:*  - навыками составления реестров отличительных свойств конкурирующих продуктов  - навыками анализа отзывов потребителей о продукте и его конкурентах  - навыками выбора каналов и методов продвижения продукта  - навыками создания требований к развитию продукта  - навыками организации программы работ по развитию продукта  - навыками планирования мероприятий по выводу продукта на рынок | |
| 4. | Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням | | Уровни сформированности компетенции  обучающегося | Индикаторы |
|  | | Начальный уровень | знает: теорию маркетингового планирования  умеет: планировать программы проектов  владеет: навыками составления реестров отличительных свойств конкурирующих продуктов |
|  | | Базовый уровень | знает: основы рекламы  умеет: разрабатывать маркетинговые планы  владеет: навыками анализа отзывов потребителей о продукте и его конкурентах |
|  | | Продвинутый | знает: основы маркетинга  умеет: управлять проектами  владеет: навыками выбора каналов и методов продвижения продукта, навыками создания требований к развитию продукта |
|  | | Профессиональный | знает: методы долгосрочного планирования  умеет: управлять показателями успешности и развитием продукта  владеет: навыками организации программы работ по развитию продукта, навыками планирования мероприятий по выводу продукта на рынок |
| 5. | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | | Компетенции цифровой грамотности, Компетенции владения иностранным языком.Программа предполагает, что слушатель уже владеет данными компетенциями. | |
| 6. | Средства и технологии оценки | | Тест | |

**VI.Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы** (результаты профессионально-общественной аккредитации образовательной программы, включение в системы рейтингования, призовые места по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др.) (при наличии)

**V. Рекомендации к программе от работодателей**

**VI. Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан**

Сценарий профессиональной траектории гражданпо результатам освоения программы Разработка мобильных приложений

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| **текущий статус** | **цель** |
| **Трудоустройство** | |
| состоящий на учете в Центре занятости | трудоустроенный, самозанятый (фриланс), ИП/бизнесмен |
| безработный |
| безработный по состоянию здоровья |
| **Развитие компетенций в текущей сфере занятости** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | сохранение текущего рабочего места |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| работающий по найму в организации, на предприятии | повышение заработной платы |
| работающий по найму в организации, на предприятии | смена работы без изменения сферы профессиональной деятельности |
| временно отсутствующий на рабочем месте (декрет, отпуск по уходу за ребенком и др.) | сохранение и развитие квалификации |
| **Переход в новую сферу занятости** | |
| освоение новой сферы занятости | самозанятый, ИП/бизнесмен, расширение кругозора |

**VII.Дополнительная информация**