

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования

«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ
И РАДИОТЕХНИКИ»

Инженерно-экономический факультет
Кафедра менеджмента

УДК 659.13/.17

АВТОРЕФЕРАТ

Магистерской диссертации магистранта по специальности:
1-40 81 05

«Информационно-коммуникационные технологии в экономике»

По теме «**Интернет маркетинг IT продукции в мобильных приложениях на примере Game индустрии**»

Магистрант гр. 878701
Руководитель

Тумаш Д.Е.
Турбан Г.В

Минск
2021

Введение

В настоящее время очень актуальным остается вопрос для всех разработчиков мобильных приложений, что делать со своим приложением после его публикации в магазине (магазинах) приложений. Как привлекать активных пользователей, удерживать их, постоянно увеличивать их количество и самое главное зарабатывать на своем продукте деньги.

1. Общая характеристика работы

Актуальность. Создание и развитие мобильных приложений является крупной и активно развивающейся отраслью. В последние несколько лет она быстро растет из-за растущего числа людей, владеющих смартфонами. В связи с этим многие промышленные гиганты взялись за разработку простых мобильных приложений. Но как небольшие компании могут конкурировать с такими огромными компаниями, как Google, Amazon и другими? Сейчас мы кратко обсудим все о трендах мобильных приложений и об их будущем в 2021 году. Используя рассмотренные далее технологии даже небольшой проект определенно выделится среди остальных предложений на рынке

Тренды развития мобильных приложений:

1. 5G-интернет

Вероятно, одной из самых захватывающих особенностей для технологий мобильных приложений в 2021 году является беспроводная сеть 5G.

Главное преимущество 5G-интернета - это скорость передачи данных. Для сравнения, это будет примерно в 60 раз быстрее, чем обеспечивает связь 4G в настоящее время.

Сеть также сможет поддерживать тысячи подключенных устройств. Это означает, что в этом случае меньше шансов столкнуться с какими-либо запаздываниями или проблемами подключения.

Не менее важным будет повышение безопасности данных, которое также обеспечивает сеть 5G. В целом, внедрение этой технологии обеспечит пользователям более безопасные и широкие возможности.

2. AR-технологии

Технология дополненной и виртуальной реальности (AR / VR) существуют довольно давно, и теперь пришло ее время выйти на сцену мобильных приложений. Объявив о Minecraft Earth, компания

Mojang распространила интерес к AR-технологиям 2021 на многих разработчиков мобильных игр. Но возможности данной технологии не ограничиваются играми. Виртуальная реальность может использоваться в таких отраслях, как недвижимость, авиация, космос, туризм и многое другое.

Обладая этим огромным потенциалом, AR/VR технология, безусловно, станет одним из самых горячих трендов в следующем году.

3. Развитие Искусственного Интеллекта

С тех пор, как компания Apple представила Siri разработчикам мобильных приложений, Искусственный Интеллект стал предметом интереса для многих разработчиков.

Искусственный интеллект используется в:

- Персональный помощник приложения
- Расчет и прогнозирование приложений
- Приложения безопасности
- Развлекательные приложения

Ожидается, что в 2021 году Искусственный Интеллект достигнет человеческого уровня интеллекта. Компания Google представила проект "Duplex" (Дуплекс), представляющий собой программу искусственного интеллекта, которая, подобно секретарю, на основе вашего графика может организовать встречу с предприятиями.

Таким образом, разрабатываете ли вы личного помощника, программу для вычислений, или просто игру, вам безусловно следует подумать о внедрении Искусственного Интеллекта в ваш проект.

4. Облачное хранилище информации

Ожидается, что в 2021 году облачное хранилище станет более безопасным, и, благодаря внедрению новых сетей, обеспечит более быструю передачу данных.

Повышенная безопасность и скорость передачи данных будут востребованы крупномасштабными пользователями облачного хранилища, такими как компании, хранящие терабайты данных в Интернете.

Также ожидается появления облачных приложений, которые не будут занимать место на устройстве пользователя, так как они будут храниться в облаке. Это позволит пользователям с ограниченным хранилищем без проблем использовать приложения неограниченного размера.

Облачные приложения безусловно стоят внимания, так как эта функция увеличит количество потенциальных пользователей вашего проекта.

5. Приложения по одному нажатию – мгновенные приложения

Подобно облачным приложениям, мгновенные приложения были представлены для Android. Они позволят конечным пользователям попробовать бесплатную демоверсию приложения по ссылке, не загружая его.

Хотя приложения без установки на самом деле не стали такими популярными, как ожидалось, в настоящее время их разработка растет. Тенденция мгновенных приложений наверняка найдет свое применение в индустрии мобильных игр.

В целом, это нововведение поможет людям опробовать приложение и поможет им сделать выбор – устанавливать их или нет.

6. Приложения для времяпрепровождения – Timewasters

Это так называемые мини-игры без какой-либо иной причины, кроме как траты времени. Эта тенденция возросла в 2019 году и, похоже, будет развиваться дальше. Потребность в быстрых играх, в которые вы можете за пару минут окунуться, пока, например, ждете своего автобуса, всегда актуальна. Что делает их еще более популярными, так это то, что вам даже не нужно затрачивать много ресурсов для создания таких игр. А иногда такое приложение может принести вам большую прибыль.

7. Мобильные приложения IoT – Интернет вещей

Интернет вещей (IoT) - это технология, позволяющая управлять различными устройствами с помощью телефона. В таком быстро развивающемся мире, где даже производитель соков должен быть представлен в

Интернете, спрос на эту технологию неоспоримо будет расти.

Основным направлением Интернет вещей становится в таких отраслях, как здравоохранение, образование, производство, машиностроение.

В ближайшие годы спрос на мобильные приложения будет расти. Это способствует повышению защищенности данных и улучшению качества обслуживания клиентов.

Конкуренция между разработчиками приложений также станет более интенсивной.

Таким образом, можно выделить такие советы для создания мобильных приложений: первое и основное, это технологии. Второе это сочетание удачно выбранного направления развития и вашей страсти к вашему проекту безусловно приведут к созданию успешного и уникального продукта.

Объект исследования: Приложение дочерней компании группы «RBI».

Предмет исследования: приложение Tacticool.

Цель исследования: Разработать методы и варианты продвижения и поддержания интереса пользователей.

Задачи исследования:

Разработка новых методов продвижения и поддержания интереса позволяет сэкономить расходы на рекламную продукцию, уменьшает затраты человеко-часов. Потребность в решении задач подобного рода остро стоит перед многочисленными компаниями и организациями. В связи с этим сформулированы следующие задачи диссертационного исследования:

- Изучить теоретический материал, исследования и наработки.
- Проанализировать существующие на рынке варианты, их возможности и инструменты.
- Разработать рекомендации по продвижения и поддержанию пользователей.

Цели и задачи диссертационного исследования продиктованы актуальными потребностями экономики IT-сферы. Изложенные в диссертации результаты имеют практическую и экономическую значимость. Результаты диссертационного исследования апробированы, доложены на научно-практических конференциях, опубликованы в научных журналах

1. Краткое содержание работы

В **первой главе** на основании литературного обзора рассмотрены

варианты и способы используемые в данный момент. Классифицированы основные виды и типы. Рассмотрены общепринятые подходы к завлечению пользователей, их проблемы и преимущества.

В результате теоретического исследования, детальной проработки основ продвижения приложений и веб-сайтов, получено что применение новых способов позволяет увеличить прибыль и конкурентоспособность приложения путем снижения издержек и повышение заинтересованности пользователей, что позволяет компании снизить свои операционные и финансовые риски и приобрести большую маневренность в конкурентной борьбе. На основании экономически обоснованных критериев сформулированы этапы автоматизации бизнес-процесса и ключевые показатели их эффективности.

Во **второй главе** детально рассмотрены возможности и перспективы внедрения и использования существующих методов. Представлен сводный анализ. На основании метода сравнительного анализа было принято решение использовать методы модернизации и оптимизации уже созданного приложения.

В **третьей главе** по итогам проведенного анализа предложена модернизация и доработка существующего приложения и также варианты его продвижения и поддержания интереса пользователей. Вся используемая информация в данной главе является интеллектуальной собственностью группы компаний "RBI".

2. Положения, выносимые на защиту

На основе методов анализа существующих методов предложен

способ поддержания интереса пользователей, основанный на оптимизации и модернизации существующего приложения, а также удаление или корректировка неэффективных этапов либо совмещения этапов, которые выполняют схожие либо идентичные действия, а также дополнение новыми способами.

На защиту выносятся способ поддержания интереса и завлечения пользователей.

Заключение

На основании анализа теоретического материала даны понятия продвижение мобильных приложений, завлечение клиентов в приложение, поддержание интереса. Дана классификация способов продвижения и удержания пользователей. Сформулированы основные этапы.

На основании сравнительного анализа способов продвижения и удержания пользователей, представленных на рынке, предложен комплекс мер по усовершенствованию существующих методов используемы в группе компания "RBI".

Публикации автора диссертации:

[1] Тумаш Д.Е. Суббота И.М Игрофикация //Публикация статьи в научном журнале «Интернаука». – № 11(187). – М., Изд. «Интернаука», 2021.

[2] Тумаш Д.Е. Суббота И.М Влияние дизайна на восприятие человека //Публикация статьи в научном журнале «Интернаука». – № 11(187). – М., Изд. «Интернаука», 2021.

Библиотека БГУИР