



Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования
«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)

Кафедра бизнес-информатики
Факультет информационных технологий и анализа больших данных

Документ подписан усиленной неквалифицированной электронной подписью.

Организация: «ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Сертификат: zdrLeNgK0PKOVlf2FMMkXqB23NNyHNIX

Утверждено: Проректор по учебной и методической работе, Е.А. Каменева

Дата: 20.05.2026 г.

В.В. Чурин , В.А. Островский

Цифровые платформы

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

09.03.03 - Прикладная информатика,

Образовательная программа «Прикладные информационные системы в экономике и
финансах»

Профиль:

«Прикладные информационные системы в экономике и финансах»

Рекомендовано

*Факультет информационных технологий и анализа больших данных
(протокол № 07 от 22.04.2026 г.)*

Одобрено

*Кафедра бизнес-информатики
(протокол № 05 от 03.03.2026 г.)*



Содержание

1. Наименование дисциплины	3
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	3
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	6
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	6
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	7
5.1. Содержание дисциплины	7
5.2. Учебно – тематический план	9
5.3. Содержание семинаров, практических занятий	10
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	14
6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	14
6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	19
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	20
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	6
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	3
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	31
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)	32
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	32



1. Наименование дисциплины

Цифровые платформы

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
ПКП-9	Способен эффективно работать в Agile-команде	Управляет бэклогом продукта и участвует в планировании спринта	Знать: место итерационной доработки в жизненном цикле цифровой платформы. Методологии итерационной разработки Структуру элементов «Канвы платформенных сервисов» и «Канвы ценностного предложения» как объектов планирования. Принципы MVP (минимально жизнеспособного продукта) в контексте дизайна цифровых экосистем. Уметь: выделять приоритетные элементы экосистемы (сущности, роли) для первоочередной проработки в рамках итерации. Распределять проектирование механизмов защиты и извлечения ценности по этапам развития платформы. Адаптировать профили объектов экосистемы при изменении рыночного контекста.
		Использует инструменты для управления бэклогом и планирования спринтов и использует навыки работы с программными средствами для коммуникации и фасилитации	Знать: программные средства для совместного визуального проектирования бизнес-моделей и схем (канвасов). Способы визуализации связей в экосистеме для обсуждения с заинтересованными сторонами. Роль обратной связи от сторонних разработчиков и участников сообщества в



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
		командных встреч, согласования целей и задач спринта.	уточнении задач спринта. Уметь: использовать цифровые канвасы (бизнес-модели, сетевых эффектов, управления) как инструменты коммуникации внутри команды. Визуализировать «Матрицу мотивации» и «Портрет сущности-роли» для согласования целей проектирования платформы.
ПКП-10	Способен управлять технологическими решениями в продуктовом контексте	Формулирует технические требования как продуктовые решения	Знать: взаимосвязь между выбранной стратегией монетизации и требованиями к цифровой платформе. Способы реализации механизмов защиты и извлечения ценности. Принципы трансформации элементов канвы бизнес-модели платформы в технические характеристики ИТ-продукта. Уметь: трансформировать ценностные предложения в конкретные функциональные требования к сервисам платформы. Обосновывать выбор технологических решений (мобильные системы, киберфизические интерфейсы) их вкладом в экономическую эффективность платформы. Формулировать параметры технических модулей, обеспечивающих запуск и поддержание сетевых эффектов.
		Применяет инструменты для управления требованиями и документирует и использует навыки разработки пользовательских сценариев	Знать: методологию профилирования объектов экосистемы и построения портретов «сущности-роли». Визуальные инструменты документирования платформенных взаимодействий. Правила описания опыта взаимодействия и проектирования обучающих механизмов для участников платформы.



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
			Уметь: разрабатывать детальные пользовательские сценарии для различных ролей. Документировать архитектуру связей и сервисов платформы с использованием специализированных канвасов в графических редакторах. Фиксировать этапы пути пользователя («user journey») для минимизации транзакционных издержек внутри экосистемы.



3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровые платформы» относится к «Профилю "Прикладные информационные системы в экономике и финансах"».

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Заочная форма обучения

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 5 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
Контактная работа – Аудиторные занятия	16	16
<i>Лекции</i>	<i>4</i>	<i>4</i>
<i>Семинары, практические занятия</i>	<i>12</i>	<i>12</i>
<i>Самостоятельная работа</i>	<i>92</i>	<i>92</i>
Вид текущего контроля	Контрольная работа	Контрольная работа
Вид промежуточной аттестации	Зачет	Зачет



5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Цифровая трансформация и экономика данных

Особенности цифровой экономики. Цифровизация vs Цифровая трансформация. Индустрия 4.0 и кибер-физические системы.

Бизнес-модели (Канва Остервальдера и др.). Асимметричные модели и эффект коммодитизации. Механизмы создания, защиты и извлечения ценности.

Экономическая эффективность ИТ-проектов. Подрывные инновации и конкурентное поведение.

Тема 2. Архитектура и жизненный цикл цифровых платформ

Платформа как объект проектирования. Определение и классификация цифровых платформ. Системная архитектура платформ.

Жизненный цикл платформы и стратегии монетизации. Влияние платформ на традиционные каналы распределения. Госпрограммы цифрового развития (Россия и мир).

Тема 3. Экосистемы и сообщества разработчиков

Социально-техническая среда платформы. Понятие цифровой экосистемы. Роль сторонних разработчиков в защите ценности. Структура сообщества разработчиков и методы его укрепления. Кластеризация и разновидности участников экосистемы. Портреты известных мировых экосистем.

Тема 4. Инструментальное проектирование платформ

Ecosystem Canvas и Матрица мотивации (Motivation matrix). Профилирование сущностей и ролей. Канва ценностного предложения и формирование опыта взаимодействия (UX). Проектирование обучающих механизмов. Канва платформенных сервисов, канва ИТ-архитектуры и канва сетевых эффектов. Канва управления, канва стратегии и операционная модель.

Тема 5. Методологии разработки цифровых платформ

Обзор различных подходов и методологий к разработке цифровых платформ. Трансформация традиционных моделей разработки. Появление и развитие



Agile подходов и "гибких" методологий. Развитие современных методик быстрой разработки.

Тема 6. Управление цифровыми платформами и экосистемами на основе показателей и метрик

Основные метрики и показатели цифровых платформ и экосистем. Подходы к определению метрик и показателей. Методы организации контроля и управления процессами цифровых платформ и экосистем.



5.2. Учебно – тематический план

Заочная форма обучения

п/ п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
1	Цифровая трансформация и экономика данных	15	3	1	2	12
2	Архитектура и жизненный цикл цифровых платформ	15	3	1	2	12
3	Экосистемы и сообщества разработчиков	22	2	0	2	20
4	Инструментальное проектирование платформ	17	3	1	2	14
5	Методологии разработки цифровых платформ	17	3	1	2	14
6	Управление цифровыми платформами и экосистемами на основе показателей и метрик	22	2	0	2	20
В целом по дисциплине		108	16	4	12	92



5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Цифровая трансформация и экономика данных	• Диджитализация vs Цифровизация: почему перевод бумажного архива в PDF еще не делает компанию цифровой? • Кибер-физические системы: на примере современного автомобиля или «умного» дома разберите, где заканчивается «железо» и начинается «цифра». • Сравнительный анализ: в чем ключевое отличие классической канвы Остервальдера от цифровой канвы Лундского университета? • Асимметрия как оружие: как компании (например, Google или Яндекс) извлекают прибыль, предоставляя основные сервисы бесплатно? • Феномен коммодитизации: какие ИТ-продукты сегодня превратились в «ширпотреб» и как компаниям защищать свою маржинальность в этих условиях?	обсуждение, дебаты, лабораторные работы
Архитектура и жизненный цикл цифровых платформ	1. Платформа vs Линейный бизнес: почему Яндекс.Go не является таксопарком, а Airbnb — отелем с точки зрения системной архитектуры?	обсуждение, дебаты, лабораторные работы



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
	2. Барьеры входа: как государственные программы цифрового развития в России влияют на появление новых отечественных отраслевых платформ? 3. Эволюция платформы: какие изменения претерпевает архитектура платформы при переходе от стадии MVP к стадии экспансии? 4. Дилемма монетизации: в какой момент жизненного цикла платформы агрессивная монетизация может убить сетевой эффект?	
Экосистемы и сообщества разработчиков	1. Экосистема как «живой организм»: как классифицировать участников и зачем им нужно друг другу доверять? 2. Сторонние разработчики: почему Apple или Android готовы отдавать 70-85% дохода разработчикам приложений? В чем их скрытая выгода? 3. Контроль vs Свобода: как управлять сообществом разработчиков, чтобы не подавить инновации, но сохранить целостность платформы? 4. Конкуренция экосистем: почему сегодня конкурируют не отдельные товары, а целые экосистемы связей?	обсуждение, дебаты, лабораторные работы



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Инструментальное проектирование платформ	1. Матрица мотивации: почему финансовое вознаграждение — не единственный (и часто не лучший) способ привлечь участников на платформу? 2. Профилирование ролей: чем отличается «Портрет сущности-роли» для поставщика и для потребителя на одной и той же платформе? 3. Сетевые эффекты: как спроектировать «петлю вовлечения», чтобы каждый новый пользователь увеличивал ценность платформы для остальных? 4. ИТ-архитектура и бизнес-логика: как «Канва ИТ-архитектуры» помогает визуализировать технические ограничения при реализации продуктовых идей? 5. Обучающий механизм: как платформа «учит» пользователя правильно взаимодействовать с сервисом без чтения длинных инструкций?	обсуждение, дебаты, лабораторные работы
Методологии разработки цифровых платформ	Обсуждение преимуществ и недостатков наиболее распространенных методологий разработки цифровых продуктов: • Гибкие методологии (Agile-семейство): Scrum, Kanban, Hybrid Agile-Waterfall • Методологии для ранней стадии и инноваций: Lean Startup, Design Thinking, Jobs to Be Done	обсуждение, дебаты, лабораторные работы



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
	• Методологии для масштабных и зрелых проектов: SAFe, Discovery/Delivery (Dual-Track Agile) • Альтернативные и современные подходы: Shape Up (Basecamp), AI-Driven Development, Low-Code Orchestration, Waterfall 2.0, Extreme Programming (XP) + DevOps	
Управление цифровыми платформами и экосистемами на основе показателей и метрик	Обсуждение подходов к способам управления и контроля деятельности цифровых платформ и экосистем. Четыре измерения метрик экосистемы: • Охват и участие (Reach & Participation) • Совместное создание ценности и инновации • Здоровье данных и интероперабельность • Доверие, управление и устойчивость Интегральный подход к оценке эффективности. Распространённые ошибки в выборе метрик.	обсуждение, дебаты, лабораторные работы



6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Цифровая трансформация и экономика данных	1. Государственные программы цифрового развития. Сравнительный анализ программы «Цифровая экономика Российской Федерации» и аналогичных инициатив (например, Digital Europe или инициативы Китая). 2. Правовые аспекты платформ. Изучение актуальных антимонопольных расследований в отношении Apple, Google и Amazon (вопросы экосистемного доминирования). 3. Этика и ИИ на платформах. Проблема прозрачности алгоритмов ранжирования и управления поведением пользователей.	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников
Архитектура и жизненный цикл цифровых платформ	1. Эволюция бизнес-моделей. Подробный разбор перехода компаний от модели продажи лицензий (on-premise) к модели подписки (SaaS) и платформенному взаимодействию (PaaS). 2. Подрывные инновации. Поиск и описание примеров «подрывных» стартапов в современных отраслях (FinTech, EdTech, PropTech).	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
	3. Классификация конкурентного поведения. Применение классификации (виоленты, пациенты, эксплеренты, коммутанты) к современным ИТ-гигантам и нишевым стартапам.	
Экосистемы и сообщества разработчиков	1. Технологический стек платформ. Изучение концепции Cloud Native и микросервисной архитектуры как технического фундамента современных платформ. 2. Оpen API как инструмент роста. Роль открытых программных интерфейсов в привлечении сторонних разработчиков и масштабировании экосистемы. 3. Кибер-физические системы в ритейле и логистике. Анализ опыта компаний (например, Яндекс или OZON) по интеграции интернета вещей (IoT) в платформенные сервисы.	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников
Инструментальное проектирование платформ	1. Канва ИТ-архитектуры. Самостоятельная разработка схемы верхнеуровневой архитектуры для выбранного типа платформы (B2B, B2C или C2C). 2. Проектирование механизмов монетизации. Анализ эффективности различных моделей	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
	монетизации для разных типов сетевых эффектов. 3. Механизмы защиты ценности в Open Source экосистемах. Изучение того, как открытые платформы защищают свои наработки и монетизируют сервисы (на примере Red Hat или Android).	
Методологии разработки цифровых платформ	1. Применение методологий разработки. Выбор методологии и фреймворка для управления процессом разработки цифровой платформы. 2. Планирование этапов разработки. Формирование плана разработки и графика реализации разработки цифровой платформы.	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Управление цифровыми платформами и экосистемами на основе показателей и метрик	1. Создание структуры метрик и показателей. Формирование связанной структуры метрики и показателей для выбранной цифровой платформы для контроля процессов достижения целей развития. 2. Автоматизированные системы мониторинга и контроля. Создание концепции автоматизированных механизмов контроля данных метрик и разработка алгоритма автоматического реагирования на достижение предельных значений показателей.	Изучение методических материалов по теме в электронном виде и рекомендуемых разделов основной и дополнительной литературы, интернет – источников



6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

1. Понятие цифровой экономики
2. Цифровизация, диджитализация и цифровая трансформация
3. Индустрия 4.0. Кибер-физические системы
4. Мобильные решения как пример кибер-физической системы
5. Цифровые технологии
6. Канва бизнес-модели Остервальдера
7. Механизмы защиты ценности
8. Механизмы извлечения ценности
9. Традиционные и цифровые бизнес-модели известных компаний
10. Ассиметричная бизнес-модель
11. Коммодитизация
12. Общие подходы к оценке экономической эффективности ИТ- и цифровых проектов
13. Подрывные инновации
14. Государственные программы цифрового развития в России и за рубежом
15. Понятие цифровой платформы
16. Воздействие отраслевых цифровых платформ на каналы распределения
17. Классификации цифровых платформ
18. Жизненный цикл развития цифровой платформы
19. Методология создания цифровой платформы
20. Основные подходы к управлению процессами цифровой платформы
21. Метрики и показатели цифровой платформы
22. Стратегии монетизации цифровых платформ
23. Структура цифровых экосистем известных компаний
24. Роль сторонних разработчиков в развитии экосистем и защите ценности
25. Способы укрепления экосистемы сторонних разработчиков
26. Цифровая платформа в контексте системной архитектуры
27. Экосистема платформенных связей (Ecosystem Canvas)
28. Кластеризация участников экосистем
29. Разновидности участников экосистем
30. Профилирование объектов экосистемы
31. Портрет экосистемы «сущности-роли» (Ecosystem Entity-Role Portrait)
32. Матрица мотивации (Motivation matrix)
33. Выбор основных отношений для фокусировки
34. Проектирование обучающего механизма
35. Формирования опыта взаимодействия с платформой



- 36. Моделирование канвы бизнес-модели платформы
- 37. Канва ценностного предложения
- 38. Канва платформенных сервисов
- 39. Канва сетевых эффектов
- 40. Канва управления платформами

Дополнительная информация

Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях Кафедры бизнес-информатики.



7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижения в процессе освоения образовательной программы содержится в разделе 2. «Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине».

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки индикаторов достижения компетенций, умений и знаний

Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПКП-9. Способен эффективно работать в Agile-команде	Управляет бэклогом продукта и участвует в планировании спринта	Знать: место итерационной доработки в жизненном цикле цифровой платформы. Методологии итерационной разработки Структуру элементов «Канвы платформенных сервисов» и «Канвы ценностного предложения» как объектов планирования. Прин-	«Формирование проектного бэклога MVP платформы» На основе выбранной бизнес-модели платформы выделите критически важные «сущности и роли» и «механизмы защиты ценности». Сформируйте из них последовательный перечень (бэклог) для проектирования, обосновав, какие элементы должны быть проработаны в первую очередь для запуска сетевых эффектов.



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		ципы MVP (минимально жизнеспособного продукта) в контексте дизайна цифровых экосистем. Уметь: выделять приоритетные элементы экосистемы (сущности, роли) для первоочередной проработки в рамках итерации. Распределять проектирование механизмов защиты и извлечения ценности по этапам развития платформы. Адаптировать профили объектов экосистемы при изменении рыночного контекста.	



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	Использует инструменты для управления бэклогом и планирования спринтов и использует навыки работы с программными средствами для коммуникации и фасилитации командных встреч, согласования целей и задач спринта.	Знать: программные средства для совместного визуального проектирования бизнес-моделей и схем (канвасов). Способы визуализации связей в экосистеме для обсуждения с заинтересованными сторонами. Роль обратной связи от сторонних разработчиков и участников сообщества в уточнении задач спринта. Уметь: использовать цифровые канвасы (бизнес-модели, сетевых эффектов, управления) как инстру-	«Фасилитация проектного решения через визуальные модели» Спроектируйте «Матрицу мотивации» для участников вашей платформы в цифровой среде. Представьте её как результат «командного согласования»: выделите цветом или комментариями наиболее спорные связи в отношениях участников, требующие оперативного решения или изменения в текущей итерации дизайна платформы.



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		менты коммуникации внутри команды. Визуализировать «Матрицу мотивации» и «Портрет сущности-роли» для согласования целей проектирования платформы.	
ПКП-10. Способен управлять технологическими решениями в продуктовом контексте	Формулирует технические требования как продуктовые решения	Знать: взаимосвязь между выбранной стратегией монетизации и требованиями к цифровой платформе. Способы реализации механизмов защиты и извлечения ценности. Принципы трансформации элементов канвы бизнес-модели платформы в технические характе-	«Трансляция бизнес-механизмов в технические требования» Выберите одну из стратегий монетизации и один механизм защиты ценности для вашего проекта платформы. Задача: Сформулировать 3 конкретных технических требования к платформе, которые обеспечат работу этих механизмов (например, требования к биллинговой системе, системе верификации пользователей или алгоритму ранжирования). Обоснуйте, как каждое техническое требование соотносится с выбранной бизнес-моделью.



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		ристики ИТ-продукта. Уметь: трансформировать ценностные предложения в конкретные функциональные требования к сервисам платформы. Обосновывать выбор технологических решений (мобильные системы, киберфизические интерфейсы) их вкладом в экономическую эффективность платформы. Формулировать параметры технических модулей, обеспечивающих за-	



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		пуск и поддержание сетевых эффектов.	
	Применяет инструменты для управления требованиями и документирования и использует навыки разработки пользовательских сценариев	Знать: методологию профилирования объектов экосистемы и построения портретов «сущности-роли». Визуальные инструменты документирования платформенных взаимодействий. Правила описания опыта взаимодействия и проектирования обучающих механизмов для участников платформы. Уметь: разрабатывать детальные пользовательские сценарии	«Разработка пользовательского сценария для ключевой роли экосистемы» На основе «Портрета сущности-роли» выберите одну ключевую роль (например, «Пиринговый производитель»).



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		рии для различных ролей. Документировать архитектуру связей и сервисов платформы с использованием специализированных канвасов в графических редакторах. Фиксировать этапы пути пользователя («user journey») для минимизации транзакционных издержек внутри экосистемы.	



Примеры практико-ориентированных заданий

Кейс: «Питч цифровой музыкальной платформы для инвесторов»

Вы – команда амбициозного стартапа, который создает инновационную цифровую музыкальную платформу. Через неделю – ключевая встреча с инвесторами, и вам нужно убедить их, что ваш проект стоит вложений.

Задача: подготовить яркую и убедительную презентацию, которая покажет не только ваше понимание цифровой экономики, но и стратегическое видение платформы.

«Как устроена наша экосистема?»

Инвесторы любят четкие схемы и понятные роли. Вам нужно визуализировать платформенные связи и объяснить, кто и как будет взаимодействовать в вашей экосистеме.

- Нарисуйте (можно от руки или цифровую) схему платформенных связей (Mapping the Ecosystem).
- По каким критериям вы выделяете ключевые роли в экосистеме?
- Как вы обеспечите рост и вовлеченность всех сторон?

Примеры вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

1. Разработка цифровой бизнес-модели в области инвестиционного кредитования
2. Разработка цифровой бизнес-модели в области страхового бизнеса
3. Разработка цифровой бизнес-модели в области продуктового ритейла
4. Разработка цифровой бизнес-модели в области розничного кредитования
5. Разработка цифровой бизнес-модели в области логистики поставок
6. Разработка цифровой бизнес-модели в области образования
7. Разработка цифровой бизнес-модели в области розничных продаж
8. Разработка цифровой бизнес-модели в области консалтинга
9. Разработка цифровой бизнес-модели в области аудита
10. Разработка цифровой бизнес-модели в области железнодорожных перевозок
11. Разработка цифровой бизнес-модели в области сельского хозяйства
12. Разработка цифровой бизнес-модели в области коммунальных услуг
13. Разработка цифровой бизнес-модели в области гостиничного сервиса
14. Разработка цифровой бизнес-модели в туриндустрии
15. Разработка цифровой бизнес-модели в области медиабизнеса
16. Разработка цифровой бизнес-модели в области кинопроката
17. Разработка цифровой бизнес-модели в области вендинга
18. Разработка цифровой бизнес-модели в области разработки программного обеспечения



19. Разработка цифровой бизнес-модели в области поддержки ИТ-инфраструктуры
20. Разработка цифровой бизнес-модели в области телекоммуникаций
21. Разработка цифровой бизнес-модели в области управления взаимоотношения с клиентами



8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Фокина, Д.А. Цифровые бизнес-экосистемы : Учебно-методическое пособие / Д.А. Фокина Электрон. дан. Москва : Русайнс, 2025 120 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/962082> ISBN 978-5-466-11198-9. [БИК ID: RU\bookru\bibl\962082]
2. Баланов, А. Н. Цифровые платформы и системы [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов / Баланов А. Н. Санкт-Петербург : Лань, 2024 452 с. Книга из коллекции Лань - Информатика <https://e.lanbook.com/book/424577> ISBN 978-5-507-49532-0. [БИК ID: RU-LAN-BOOK-424577]
3. Лычкина, Наталья Николаевна Информационные системы управления производственной компанией : учебник и практикум для вузов / под редакцией Н. Н. Лычкиной. Электрон. дан. Москва : Юрайт, 2026 273 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/583305> (дата обращения: 27.02.2026). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/583305> ISBN 978-5-534-00764-0 : 1499.00. [БИК ID: RU2fURAIT2f583305]
4. Чекмарев, Анатолий Владимирович Управление цифровыми проектами и процессами : учебник для вузов / А. В. Чекмарев. 2-е изд., пер. и доп Электрон. дан. Москва : Юрайт, 2026 424 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/586395> (дата обращения: 27.02.2026). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/586395> ISBN 978-5-534-18522-5 : 2199.00. [БИК ID: RU2fURAIT2f586395]

Дополнительная литература:

1. Тебекин, Алексей Васильевич Управление качеством : учебник для вузов / А. В. Тебекин. 2-е изд., пер. и доп Электрон. дан. Москва : Юрайт, 2026 340 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/582719> (дата обращения: 27.02.2026). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/582719> ISBN 978-5-534-21729-2 : 1809.00. [БИК ID: RU2fURAIT2f582719]
2. Воронов, Михаил Владимирович Автоматическое управление. Управление организационными системами. Цифровые платформы : учебник для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, И. А. Небаев. Электрон. дан. Москва : Юрайт,



- 2026 475 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/589867> (дата обращения: 27.02.2026). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/589867> ISBN 978-5-534-19845-4 : 2429.00. [БИК ID: RU2fURAIT2f589867]
3. Казарин, Олег Викторович Надежность и безопасность программного обеспечения : учебник для вузов / О. В. Казарин, И. Б. Шубинский. 2-е изд. Электрон. дан. Москва : Юрайт, 2026 352 с (Высшее образование) URL: <https://urait.ru/bcode/586060> (дата обращения: 27.02.2026). Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт, для авториз. пользователей <https://urait.ru/bcode/586060> ISBN 978-5-534-19386-2 : 1859.00. [БИК ID: RU2fURAIT2f586060]
4. Смирнов, Е.Н. Глобальные цифровые платформы в мировой экономике данных : Монография / Е.Н. Смирнов Электрон. дан. Москва : Русайнс, 2022 281 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/944730> ISBN 978-5-4365-6419-7. [БИК ID: RU\bookru\bibl\944730]
5. Смирнов, Е.Н. Мировая экономика на распутье современных вызовов и рисков. Том 2. Глобальные цифровые платформы и парадоксы регулирования международного обмена в условиях цифровизации : Монография / Е.Н. Смирнов Электрон. дан. Москва : Русайнс, 2021 182 с. Режим доступа: book.ru Internet access <https://book.ru/book/942056> ISBN 978-5-4365-8751-6. [БИК ID: RU\bookru\bibl\942056]

Нормативные правовые акты:

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru>
2. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/> (<http://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
3. Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>
4. 6. Российская государственная библиотека: <http://rsl.ru/>;



10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Студентам необходимо руководствоваться «Методическими рекомендациями по планированию и организации внеаудиторной самостоятельной работы по образовательным программам бакалавриата и магистратуры в Финансовом университете» (Приказ ректора № 1040_о от 11.05.2021) и данной рабочей программой дисциплины.



11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем

Комплект лицензионного программного обеспечения:

1. Kaspersky
2. Astra Linux
3. Libre Office

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Информационно-правовая система «Гарант»
2. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»

Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

1. не предусмотрены

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. **Компьютерный класс** для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенный оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры, набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)
2. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)
3. Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде Университета.