

и кроссбраузерными. Разработка приложений Silverlight ведется в бесплатной среде разработки Microsoft Visual Web Developer Express. RIA-приложение позволяет сбалансировать использование вычислительных ресурсов клиента и сервера. Это освобождает вычислительные ресурсы сервера, позволяя обрабатывать большее количество сессий одновременно за счёт одного и того же аппаратного обеспечения. В отличие от традиционных web-приложений, улучшение производительности RIA-приложений достигается за счет кэширования библиотек приложения и обмена данных в сжатом виде. Клиентская часть приложения представляет собой слой логики представления, а серверная часть приложения, в свою очередь, состоит из слоя бизнес-логики и слоя доступа к данным.

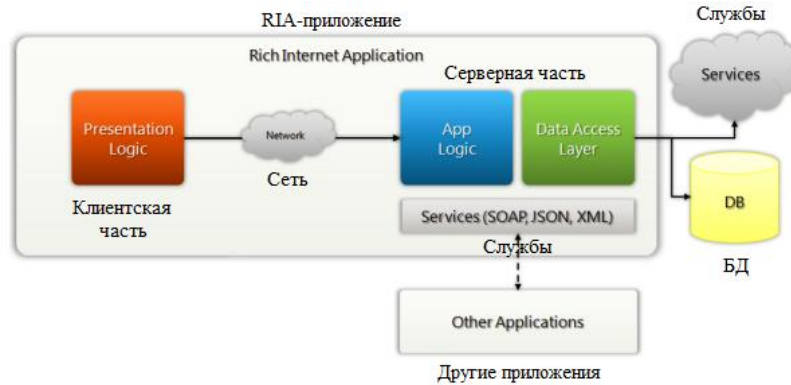


Рис. 1. Архитектура RIA-приложения

Литература

1. Мак-Дональд, М. Silverlight с примерами для профессионалов / М. Мак-Дональд. – Москва: Вильямс, 2010. – 656 с.

СПОСОБЫ МОНЕТИЗАЦИИ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Киреева Е. А.

БГУ, Минск, Беларусь, e-mail: KireevaHelena@gmail.com

Монетизация – это процесс конвертации чего-либо в платёжное средство. Понятие «монетизация» также используется при описании способов заработка в разнообразных интернет-проектах и конвертации трафика (посещений и просмотров) в деньги.

Прежде всего, надо сказать, что какой бы способ заработка на приложениях ни выбрал разработчик – это всегда будет вопрос рекламы. Перечислим основные сценарии монетизации приложений:

- Бесплатное и расширенное платное (делается две версии приложения: бесплатная с ограниченным функционалом и платная с расширенными возможностями).
- Триалы и дополнительный функционал (второй сценарий – похожий, но отличающийся в деталях (в частности, в деталях реализации), – вместо двух приложений создавать одно с расширяемым функционалом).
- Продажа контента (третий популярный сценарий касается встроенной в приложение продажи какого-то дополнительного контента).

- Продажа сервиса (часто бесплатное приложение выступает в роли клиента к сервису. Пользователь платит за дополнительные услуги самого сервиса).

Теперь, когда перечислены основные сценарии монетизации приложений за счет *саморекламы* чего-либо своего, самое время перейти к классическим рекламным сценариям, когда, фактически, разработчик продает доступ к своим пользователям.

Сценарий 1. Классика

Разработчик вставляет внутри своего приложения рекламу других предложений.

Сценарий 2. Брендинг и интеграция

Популярное приложение разработчика предлагает базовый функционал и возможности для внедрения (интеграции) функционала, продвигающего другие сервисы или другие компании.

Сценарий 3. Магазин контента

Продажа чужого контента в приложении с соответствующими отчислениями разработчику.

Сценарий 4. Эксплуатация сервисов и бартер

Разработчик может предлагать свою аудиторию, особенно если она большая, сторонним сервисам.

Бонус

Бонусная тема – реклама своих услуг. Хорошие приложения, даже бесплатные часто оказываются неплохой рекламой самого разработчика или компании, предоставляющей соответствующие услуги.

Иногда различные подходы могут комбинироваться между собой, грань между функционалом, сервисом и контентом, равно как и между своим и чужим может быть весьма условной, потому для разных типов приложений и решаемых ими задач подходят разные способы монетизации.

Литература

1. Новостной сайт и коллективный блог Хабрахабр [Электронный ресурс] / Официальный блог компании Microsoft. – Минск, 2012. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/company/microsoft/blog/134944/>. – Дата доступа: 19.04.2012.
2. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] / Монетизация. – Минск, 2012. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F>. – Дата доступа: 19.04.2012.

ПАТТЕРНЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И MVC В РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА ACTIONSCRIPT 3.0

Лукьянович И. Р., Холод А. А., Бушило И. Д.

БГУ, Минск, Беларусь, e-mail: mechani@rambler.ru;

Иностранное ЧПУП "СТХМ", Минск, Беларусь, e-mail: kramzolya@gmail.com;

Выбор инструментов и технологий реализации программного обеспечения определяет трудоемкость создания и ведения, возможности модификации и расширения, интегрируемость в другие программные комплексы и адаптируемость для работы на различных платформах. На примере создаваемого программного комплекса – оболочки и специализированного редактора формирования роликов позиционных и метрических задач по курсу «Начертательная геометрия» –