

ПРОЕКТ

Мобильное приложение ОО «БРСМ» «БаРСёМа»

1. ОБОСНОВАНИЕ И АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Необходимость выполнения настоящего проекта обусловлена потребностью создания единого пространства для освещения деятельности ОО «БРСМ» путем создания мобильного приложения игрового формата, которое станет универсальным источником информации о деятельности организации, привлечет внимание молодежи к проектам и будет способствовать популяризации ее деятельности.

2. РАБОЧАЯ ГРУППА ПРОЕКТА

Иванова Анна Алексеевна - автор проекта, общее руководство рабочей группой, координация проекта, разработка технического задания, предпроектное обследование, маркетинговый анализ

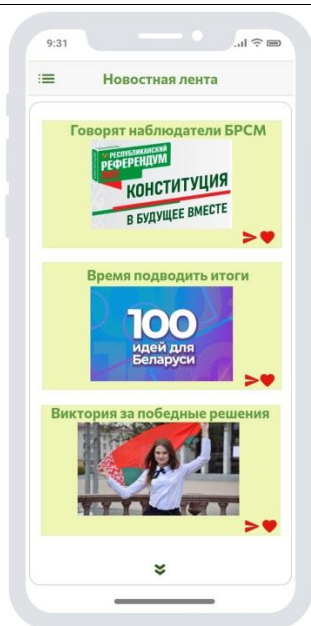
Рабочая группа:

Белодед Илья Александрович	Создание игровых сцен, ситуаций, проработка общей концепции приложения
Бувевич Олег Владиславович	Создание дизайна главного персонажа БаРСёМа, веб-разработка приложения
Филянович Наталья Павловна	Backend разработка программного обеспечения

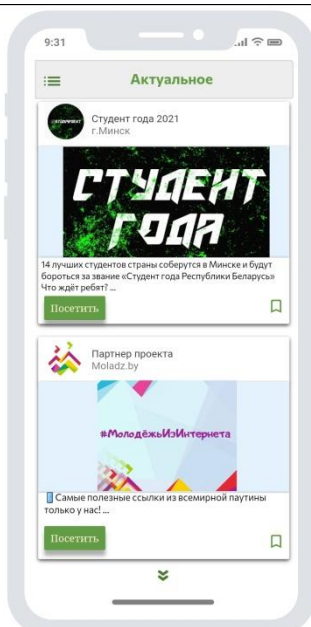
3. КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА

Мобильного приложения ОО «БРСМ» «БаРСёМа»

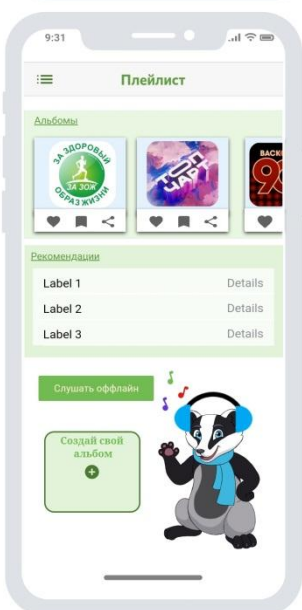
Мобильное приложение ОО «БРСМ» «БаРСёМа» - является программным обеспечением, которое специально разработано для конкретной мобильной платформы (iOS, Android). Предназначено для пользования на смартфоне и планшете. Мобильное приложение ОО «БРСМ» «БаРСёМа» будет включать в себя следующие разделы:



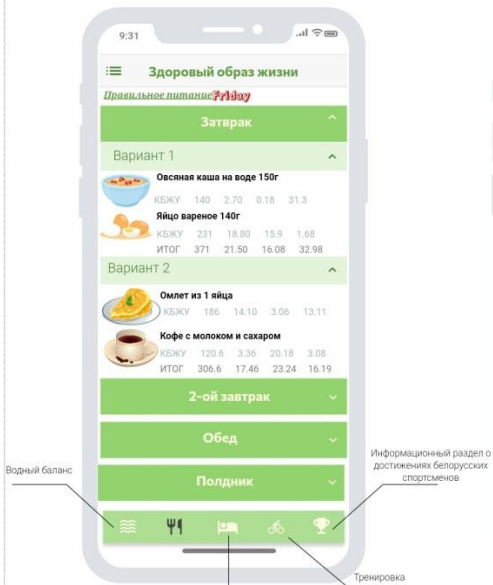
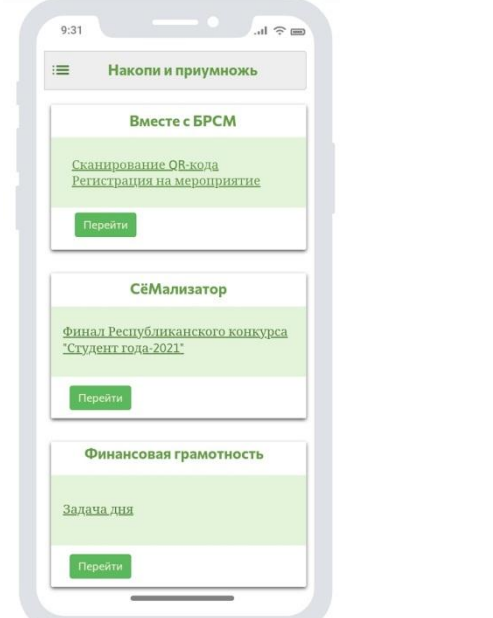
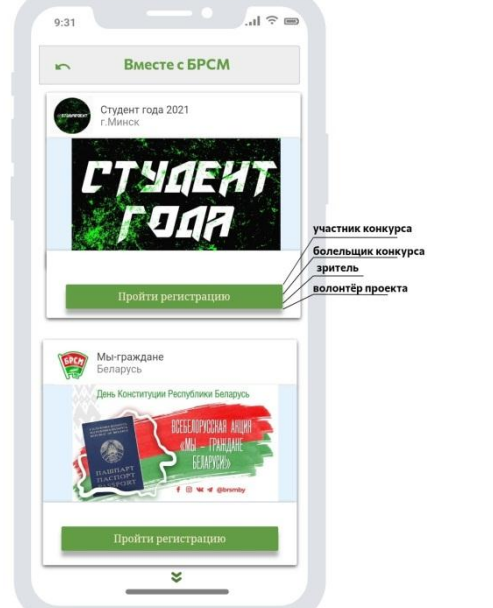
«Новостная лента». Данный раздел будет включать в себя своевременную, часто обновляемую информацию о прошедших событиях ОО «БРСМ».

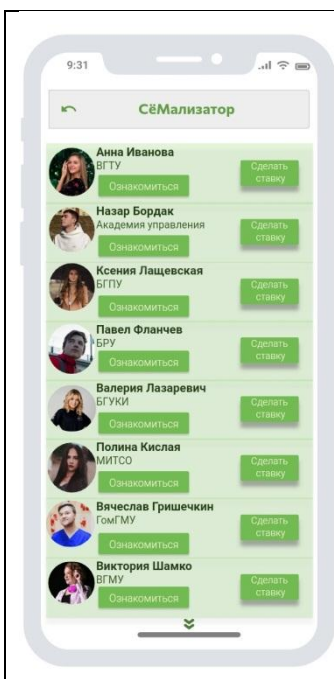


«Актуальное». Данный раздел включает в себя предстоящие проекты ОО «БРСМ» с актуальной информацией о мероприятии, кратким описанием события, знакомством с партнёрами. Также планируется анонс знаковых мероприятий страны, анонсирование мероприятий партнёров приложения и организаций-друзей союза молодёжи.

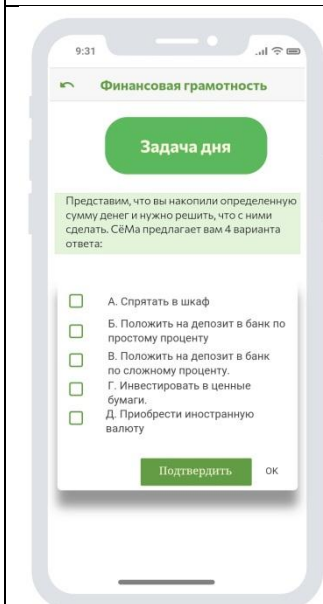


«Плейлист **БаРСёМы**». Главной отличительной особенностью является работа в оффлайн. «Плейлист дня» **БаРСёМа** составляет самостоятельно на основании интересов пользователей и рекомендаций союза молодёжи. Возможно автоматическое подключение плейлиста с музыкой для тренировок при использовании раздела «ЗОЖ».

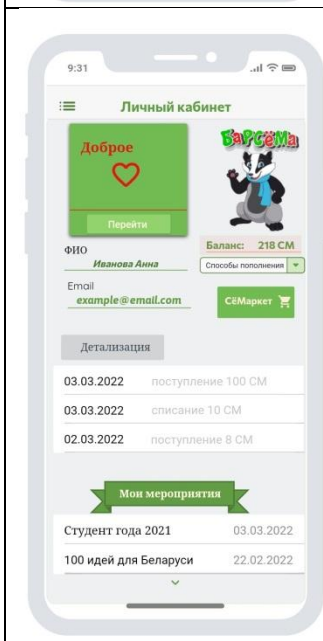
 <p>Водный баланс</p> <p>Информационный раздел о достижениях белорусских спортсменов</p> <p>Здоровый сон</p> <p>Тренировка</p>	<p>«Здоровый образ жизни». В данном разделе каждый пользователь приложения имеет возможность заниматься спортом с БаРСёМой. Включены подразделы: «Водный баланс», «Правильное питание», «Здоровый сон», «Тренировка», «Информационный раздел о достижениях белорусских спортсменов». Возможность синхронизации с «умными» часами.</p> <p>В перспективе планируется создание интерактивного подраздела (СёМалиада), где по заданию игрового персонажа пользователи будут соревноваться в разных спортивных дисциплинах (с возможностью синхронизации с «умными» часами, использованием видеохостинга и фотогалереи).</p>
	<p>Раздел «Накопи и приумножь». В данном разделе пользователь сможет заработать игровую валюту - сёмакоин.</p> <p>Раздел будет включать в себя следующие подразделы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Вместе с БРСМ»; - «СёМализатор»; - «Финансовая грамотность».
 <p>участник конкурса</p> <p>болельщик конкурса</p> <p>зритель</p> <p>волонтер проекта</p>	<p>Подраздел «Вместе с БРСМ». Благодаря данному разделу пользователь приложения может зарабатывать игровую валюту, посещая мероприятия ОО «БРСМ» или участвуя в них. Данная функция будет доступна при помощи сканирования QR-кодов на билетах и пригласительных или регистрации по геолокации, в случае, если мероприятие со свободным входом. Также, если программа является конкурсной, при регистрации болельщика определённого конкурсанта в случае его победы получают дополнительные баллы.</p>



Подраздел «СёМализатор». В данном разделе каждому игроку будет зачисляться игровая валюта для игры только в разделе «СёМализатор». Основная цель раздела - ознакомление пользователей с участниками актуальных проектов ОО «БРСМ». В своём роде раздел представляет собой онлайн-голосование, приняв участие в котором, пользователь приложения может сделать ставку на победителя, заблаговременно изучив всех участников проекта, таким образом, приумножив игровой бонус. Далее все заработанные средства идут в общий кошелёк приложения.



Подраздел «Финансовая грамотность». В данном подразделе каждый день будут появляться задачи, при решении которых пользователь может заработать или потерять игровую валюту, но приобрести знания получая ответы **БаРСёМы**. Отличать инвестирование от сбережения и кредитования, сформировать понятие об инвестициях, источниках и методах финансирования инвестиций - это малый перечень с чем познакомится пользователь. Приумножение или потеря игровой валюты будет зависеть от правильности решения задач раздела.



Раздел «Личный кабинет». Включает в себя:

- персональную информацию;
- баланс сёмакоинов;
- детализацию поступлений и списаний сёмакоинов;
- список посещённых мероприятий;
- магазин, в котором можно потратить заработанные средства на оплату членского взноса, покупку мерча проектов союза молодёжи, скидочных сертификатов организаций-партнеров, билетов на мероприятия ОО «БРСМ», мастер-классы, лекции со специалистами разных областей, персонализацию персонажа.

Также в данном разделе предлагается благотворительный подраздел «Доброе сердце», где пользователь может ознакомиться с текущими сборами средств и в них поучаствовать.

4. ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

- 1) Определяем маркетинговые задачи.
- 2) Разрабатываем концепцию приложения и механизм вовлечения аудитории.
- 3) Формируем Техническое Задание и сценарии использования приложения.
- 4) Проектируем эффективный интерфейс.
- 5) Создание web-дизайна приложения.
- 6) Программирование внутреннего функционала приложения.
- 7) Тестирование на предмет возможных ошибок.
- 8) Окончательная отладка приложения.
- 9) Создание документации по приложению.
- 10) Регистрация в необходимых магазинах мобильных приложений.
- 11) Релиз мобильного приложения, размещение приложения в магазине.
- 12) Расширение функционала, выпуск обновлений, подготовка приложения для продвижения.
- 13) Привлечение целевой аудитории.
- 14) Осуществление взаимодействия с пользователями.
- 15) Дальнейшее развитие и продвижение приложения.

5. ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ СМЕТА РАСХОДОВ

В зависимости от выбранного пути реализации проекта существуют следующие варианты:

- 1) Краудфандинг - 0 долларов:
 - «Улей»;
 - «Талака».
- 2) Университетские лаборатории - 7000 долларов. Например, лаборатория УО «ВГТУ».
- 3) Специализированные компании - 10000 - 20000 долларов:
 - APPFOX;
 - ITECH.mobile.

На примере последней компании разберем стоимость разработки приложения:

- I) Проектирование интерфейса приложения - 1500 долларов.
- II) Программирование мобильного приложения на iOS - 4500 долларов.
- III) Программирование мобильного приложения на Android - 4500 долларов.
- IV) Программирование серверной части проекта - 3000 долларов.
- V) Тестирование - 900 долларов.
- VI) Техническая поддержка - 1800 долларов.
- VII) Продвижение - 900 долларов.

6. ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА

- 1) Регистрация членов ОО «БРСМ».
- 2) Реклама в госучреждениях.
- 3) Реклама в социальных сетях (ВКонтакте, Инстаграм, Тик-Ток и иных платформах).
- 4) Продукт появится в категории «Новинок» на площадках-распространителях, в местных ТОПах по итогу скачиваний.

7. ПАРТНЕРЫ ПРОЕКТА

Государственные и коммерческие структуры при заключении партнерских договоров о рекламе в приложении.

Партнёры проектов ОО «БРСМ».