Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Отчёт о проекте

iOS-приложение “Present4me”

*Выполнил Федяев Егор Александрович*

*Научный руководитель Галкин Александр Сергеевич*

Москва 2019

**Проблемное поле**

Приложение «Present4me» помогает пользователям делиться идеями подарков со своими друзьями. Таким образом, решается проблема получения и поиска подарка: те, кто выкладывают пожелания, получают именно то, что хотят, а их друзья экономят свое время. Подписанные пользователи могут оценить, какой подарок они могут себе позволить, посмотреть фотографии и перейти по ссылке на страницу подарка. Кроме того, идеи подарков предлагают пользователям именно тогда, когда они действительно нужны: пользователи создают список событий, на которые они бы хотели получить подарок. Событие может быть самым разным, от годовщины свадьбы до профессионального праздника, но главное то, что оно сразу появится в ленте друзей. В Present4me актуальные события появляются в ленте первыми, что помогает не забыть о важных праздниках в жизни близких людей.

Данный функционал будет наиболее востребован для людей среднего возраста с широкими кругом общения и семьей. Они больше других ценят социальные связи, а также свое время. Зачастую поиск подарка для коллеги или члена семьи может занимать много времени и сил, из-за чего процесс становится тяжелым бременем для человека. Более того, все усилия могут быть потрачены впустую, если подарок не подойдет. Особенно сложно выбирать подарок тем, кто хорошо обеспечен и имеет все необходимое для жизни. Именно ситуация такого тяжелого выбора натолкнула меня на идею Present4me. Я увидел настоящую «боль» человека перед собой: дело, которое должно приносить радость, оборачивается проблемой. Тогда я поставил себе задачу создать продукт, который поможет справиться с этой болью и который будет удобно использовать. Этим продуктом и стало приложение Present4me.

**История** **работы**

Приложение Present4me я начал реализовывать еще в сентябре прошлого года, однако разработка затянулась на более долгий срок, чем ожидалось.

Первой причиной длительности процесса создания приложения стало отсутствие достаточных навыков и опыта в начале пути. Многие части приложения разрабатывались путем проб и ошибок, однако именно это помогло мне значительно улучшить навыки программирования на языке Swift.

Другой причиной стало то, что мне хотелось создать по-настоящему красивый и удобный продукт. Для этого параллельно с программированием я изучал UI и UX дизайн. Одним из главных событий прошлого года стало посещение интенсива по дизайну мобильных приложений в Британской Высшей Школе Дизайна, на котором я значительно улучшил свои навыки во многих аспектов создания приложения. Это был неоценимый опыт, который позволил мне во много пересмотреть всю дизайн концепцию приложения.

Последней причиной, почему затянулся процесс создания приложения, стала общая занятость и высокая нагрузка. Я собирался закончить проект за полгода и приступить к следующему, который я и указал в первоначальной заявке, однако вскоре я понял, что беру на себя слишком много задач. Поэтому проект On My Way пока остается отложен на неопределенный срок, в то время как я завершаю работу над Present4me.

**Целевая** **аудитория**

Целевой аудиторией продукта являются мужчины и женщины от 27 до 45 лет с средним достатком и выше. Забота, внимание, дружба – их главные ценности. У них большая семья, и они стремятся поддерживать и укреплять связи с близкими. Это высокообразованные жители крупных городов в России, Европе и США. Именно в этих странах рынок подарков растет наиболее активно, следовательно люди заинтересованы в приложении. Так, по оценкам исследовательской компании Step-by-step потенциал роста рынка подарков в России составляет 15% в год. Также стоит отметить, что независимо от уровня дохода, более образованные люди дарят больше подарков. Возможно, это связано с тем, что у них более широкая сеть социальных контактов.

**Описание** **продукта**

Основная задача Present4me — помогать получать и выбирать другим желанный подарок. Пользователи создают и публикуют свой список желаний, исходя из которого другие пользователи могут купить и подарить его. Кроме подарка, сервис предоставляет важную информацию о предстоящих событиях, благодаря чему пользователь не забывает поздравлять друзей с важными для их близких праздниками.

Почему Present4me выделяется на фоне других проектов? Высокие ожидания от приложения обусловлены тем, что идея оригинальна и востребована. Праздники, а следовательно и подарки, — неотъемлемая часть жизни почти любого человека. Но как бы не было приятно дарить и получать подарки, зачастую этот процесс сопряжен с некоторыми проблемами. Неудачного подарка боится как и тот, перед кем стоит его выбор, так и тот, кому он предназначен. И поэтому Present4me это решение для всех. Более того, это приложение позволяет не просто покупать правильный подарок, но и делать это буквально в два клика. А часы, которые пользователь экономит на выборе подарка, благодаря Present4me, могут быть потрачены на что-то не менее приятное или полезное. В результате, использование приложения сделает поиск подарков намного быстрее, а процесс выбора и получения подарков гораздо удобнее.

На данный момент реализованы вход и регистрация по номеру телефона, взаимодействие с базой данных Firebase, в том числе возможность создания подарка, создания события, а также изменения данных профиля пользователя. Кроме того, одной из основных функций является возможность быстрого поиска друзей в списке контактов. Каждый может быстро подписываться на своих друзей, которые пользуются Present4me, и сразу видеть все их предстоящие события в ленте. Приложение локализована на русском и английском языках.

Каждый сценарий взаимодействия пользователя с приложением реализован и исправно работает. Когда пользователь заходит в приложение, система просит его ввести номер телефона, на который придет СМС-код для входа или регистрации в систему. Пользователь вводит телефон и получает код, который вводит на следующем этапе. Если пользователь с введенным номером телефона еще не имеет аккаунта, либо удалил его, открывается экран регистрации. На экране регистрации пользователь вводит имя, фамилию и дату рождения, после чего переходит на главный экран – лент событий друзей. Там он сможет видеть предстоящие события и подарки, которые ждут те, на кого он подписан. На втором экране находится список подарков пользователя. Нажав кнопку плюс, он может добавить новый, указав название и цену. Кроме того, пользователь может добавить описание подарка, его фотографию и ссылку на него. На третьем экране находится список друзей пользователя. Там он может посмотреть информацию о странице одного из своих друзей, либо найти и подписаться на других пользователей. В правом верхнем углу есть кнопка для перехода на страницу рекомендаций, где пользователь может найти своих друзей из списков контактов. Последний экран – профиль пользователя. На нем можно добавить новые события, нажав на ячейку «добавить событие», а также управлять аккаунтом. Чтобы добавить событие, необходимо указать его название и дату. Что касается управления аккаунтом, то пользователь может изменять данные профиля, фотографию, а также выйти из аккаунта, либо удалить его.

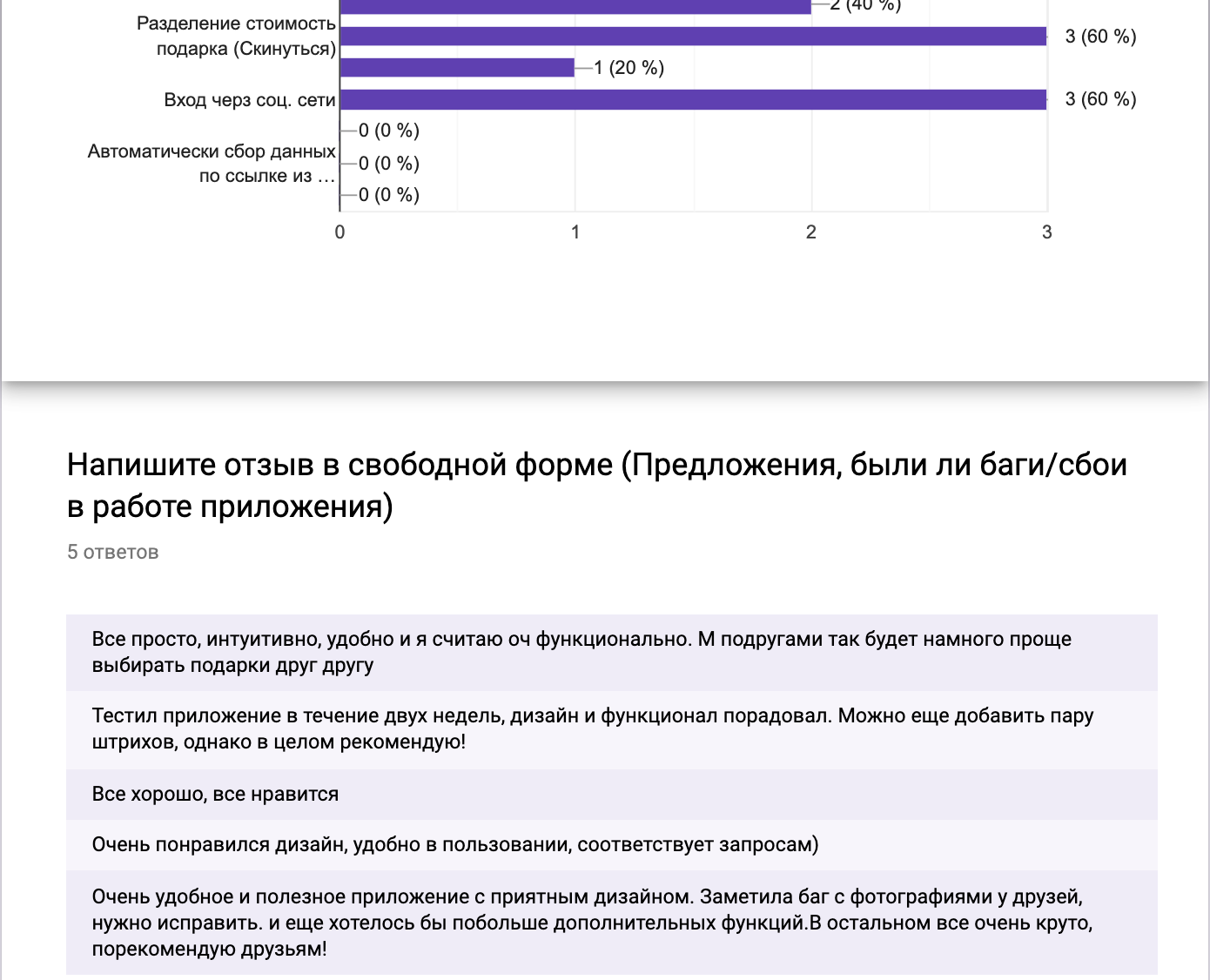
**Рефлексия**

Самым трудным в разработке Present4me для меня стало то, что я не мог отдать все своем время исключительно проекту. Временами было действительно сложно все успевать, однако я уверен, что усилия были не напрасны. В первую очередь Present4me стало платформой для развития моих навыков в мобильной разработке: по мере создания приложения я постоянно открывал что-то новое в разных сферах этого вида деятельности. Конечно, не всегда получалось находить ответы быстро и иногда приходилось часами изучать документацию, чтобы наконец исправить одну ошибку. Однако теперь я уверен в своих силах и готов как на продолжение работы над Present4me, так и на реализацию новых интересных проектов.

**Развитие** **проекта**

На данный момент начинается бета-тестирование Present4me. Для того, чтобы пользователи были полностью удовлетворены продуктом, необходимо собрать достаточно информации о том, как они взаимодействуют с приложением, и узнать, что их устраивает, а что нет. Результаты тестирования помогут полностью доработать продукт и выложить его в App Store. Для получения самого полного результата будут использованы несколько методов тестирования, в том числе A/B тестирование и usability-тест. Релиз в App Store состоится перед новым годом, когда пользователи будут наиболее заинтересованы в продукте.

**Отзывы пользователей**

****