**Trashrex**

Актуальность (стартовый слайд)

Будем честны, проблема мусора на улицах не нова и беспокоит каждого из нас. При этом не всегда коммунальные службы справляются с этой проблемой, траты на уборку растут с каждым годом. Мы решили подумать о том, что бы мы могли сделать, для решения данной проблемы. И мы пришли к следующей идее:

Краткое описание (2 слайд)

Мобильная платформа взаимопомощи и социального взаимодействия TrashRex. Каждый пользователь может помочь уборке мусора в своём городе. Вы можете как отправлять данные о наличии мусора неподалеку, так и самостоятельно облагораживать территорию, убирая мусор.

Целевая аудитория (3 слайд)

Придумывая идею, мы пришли к выводу, что наше приложение станет отличной площадкой для кооперирования эко-активистов, волонтёров и просто неравнодушных к окружающей природе граждан. Их спрос на улучшение экологической обстановки вокруг, как мы считаем, можно организовать в движение по борьбе с локальными загрязнениями.

Технологический стек (4 слайд)

Теперь ближе к технической части. Backend нашего продукта написан полностью на Python, с использованием FastAPI. Frontend было принято писать на React, так как эта библиотека предоставляет широкие возможности для кроссплатформенной разработки. База данных – PostgreSQL.

Функционал приложения. API карт. (5 слайд)

Для удобства пользователя было решено использовать карту от яндекса. Она проста в установке, предоставляет широкий функционал для настройки. Имеет тестовый период с ограниченным количеством запросов, что идеально нам подходило.

Функционал приложения. Сценарий взаимодействия с пользователем. Индивидуальные задачи

Рассмотрим пример индивидуальной задачи на примере взаимодействия двух пользователей: первый пользователь замечает на улице мусор. Он, используя свою геопозицию, создаёт новую метку (фотографирует загрязнение, указывает небольшое описание). Эта метка отправляется на сервер, обрабатывается и становится видимой для всех остальных пользователей. Другой, пользователь №2, замечает метку, находящуюся неподалеку от него и решает заняться устранением проблемы. Он закрепляет за собой в приложении эту задачу и убирает мусор. Но как проверить выполнение работы? Заметим, что первый пользователь был заинтересован в том, чтобы мусор был убран. Поэтому, в первую очередь, дадим ему право решить судьбу работы пользователя №2. После выполнения работы, пользователь №2 отправляет задачу на верификацию, прикрепляя фото-подтверждение. Пользователь 1 на основе этого либо решает, что проблема устранена и она переносится в раздел завершенных, либо решает, что проблема не выполнена и отправляет его на голосование. На голосовании все пользователи могут проголосовать за то, выполнена ли работа или нет. В случае, если набирается определенный % положительных голосов, то задача также переносится в раздел завершенных, а иначе по истечению какого-то срока становится вновь открытой для всех.

Изображение выглядит как текст, диаграмма, линия, План

Автоматически созданное описаниеОдной из особенностей нашей платформы является возможность не только индивидуальной, но и коллективной деятельности. Действия примерно одинаковы: пользователь обнаруживает много мусора в популярном месте (например, в парке), с которым в одиночку не справиться. Он решает организовать субботник и создаёт метку в приложении, заполняя основные данные: описание, дату. Другие пользователи видят эту метку и записываются на субботник так же через приложение. В назначенный момент группа активистов устраняет загрязнениеИзображение выглядит как текст, диаграмма, План, Технический чертеж

Автоматически созданное описание.

Что касается верификации в данном случае, то она не требуется, так как на таком мероприятии, как мы считаем, в уборке будут заинтересованы либо организатор, либо участники, либо все вместе, что ослабляет требования к верификации.

Функционал приложения. Геймификация

Для мотивирования пользователей мы постарались использовать метод геймификации. Мы внедрили в нашу платформу систему опыта, достижений и уровневую систему. За каждую решённую проблему своими руками пользователь будет опыт, за каждую сообщённую проблему пользователь будет получать опыт, но меньше. Это было сделано с целью мотивировать пользователей заниматься непосредственно устранением мусорных проблем, а не распространением фотографий беспорядка. Также каждый организованный и посещённый субботник приносят опыт. Субботники приносят больше опыта, таким образом мы подталкиваем людей к командному взаимодействию с целью устранить более серьёзные загрязнения.

Система достижений позволяет выделить свои заслуги перед другими пользователями на странице профиля (можно прикрепить фото страницы профиля).

SWOT-анализ продукта

**Силы**

Мобильность

Простота использования

Различные способы социального взаимодействия и решения «мусорного вопроса»

Глубокая геймификация (типа облегчит порог входа, длительность использования платформы и привлечёт новых пользователей)

Ослабление финансовой нагрузки на уборку мусора для государства

**Слабости**

Высокая стоимость поддержки

Безопасность личных данных

Низкий уровень мотивации для новых пользователей

Низкий уровень модерации

**Угрозы**

Жизненно необходимая поддержка государства

Вероятность деструктивного использования приложения

**Возможности**

Популярная тема экологии

Развитие собственного бренда

Развитие экологической культуры