**Golf tournament for Start-up**

**PHẦN I: THÔNG TIN CHUNG**

**Tên dự án : SocialJect**

**Loại hình :** *Ý tưởng*

**Lĩnh vực :** *Dịch vụ, mạng xã hội, tìm kiếm thông tin*

**Thông tin về các thành viên tham gia dự án:**

1. Họ và tên người thành lập: Phạm Hữu Duy Khánh

2. Số điện thoại: 0789671831 Email: khanhphd.robert@gmail.com

3. Danh sách thành viên trong nhóm:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **SĐT** | **Email** |
| 1 | Trần Ngọc Tiến | 0969061384 | ngoctien27122001@gmail.com |
| 2 | Hà Tiến Đạt | 0898980321 | hatiendat2k1@gmail.com |
| 3 | Lưu Hiển Long | 0915217360 | luuhienlong201@gmail.com |
| 4 | Phạm Hữu Duy Khánh | 0789671831 | khanhphd.robert@gmail.com |

**PHẦN II: THÔNG TIN DỰ ÁN**

**1. Tóm tắt dự án:**

SocialJect là một ứng dụng di động với mong muốn đem lại cho các bạn trẻ một kênh thông tin, xã hội trung gian, nhằm kết nối họ với các dự án xã hội, cộng đồng và các cuộc thi cho học sinh, sinh viên, dựa theo nhu cầu cá nhân

Không những thế, tầm nhìn dài hạn của SocialJect là xây dựng nên một cộng đồng mạng xã hội, nơi mà các tổ chức dự án, cuộc thi có thể tìm kiếm sự hỗ trợ từ nhau, chia sẻ ý nghĩa và tác động xã hội mà dự án mình mang lại. Từ đó, giúp người trẻ nhận thức rõ hơn về các hoạt động có ích cho cộng đồng và nâng cao giá trị bản thân

**2. Tổng quan dự án:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **VẤN ĐỀ**    *- Tạo nên một kên thông tin, nơi người dùng có thể tìm kiếm các dự án cộng đồng tiện lợi hơn. – Giúp các dự án tìm sự hỗ trợ nhanh và dễ dàng* | **GIẢI PHÁP - HOẠT ĐỘNG CHÍNH**    *Cung cấp nền tảng ứng dụng di động* | **GIÁ TRỊ**  **MANG LẠI**  *- Giúp người dùng tìm kiếm dễ dàng hơn các dự án, dựa vào nhu cầu cá nhân. Các khách hàng đăng tải dự án có thể tìm kiếm sự hỗ trợ đa dạng và rộng mở*  *- Tăng cao sự kết nối về mặt xã hội cho thế hệ trẻ, nhận thức về ý nghĩa của hoạt động cộng đồng* | | **LỢI THẾ**  **CẠNH TRANH**    *-Tính cá nhân hóa*  *-Mợ rộng sự kết nối một cách chủ động cho các dự án với nhau nói chung và người tham gia nói riêng* | **PHÂN KHÚC KHÁCH HÀNG**  *-Độ tuồi: từ 15 đến 25*  *-Ngành nghề: tập trung ở phân khúc học sinh, sinh viên*  *- Giới tính: Không giới hạn* |
| **NGUỒN LỰC CHÍNH**    *- Công nghệ*  *- Con người*  *- Tài chính* | **CÁC KÊNH THÔNG TIN VÀ KÊNH PHÂN PHỐI**    *- Các trang mạng xã hội*  *-Trường học và các tổ chức* |
| **CẤU TRÚC CHI PHÍ**    *- Phát hành ứng dụng*  *- Quảng cáo*  *- Bảo trì kĩ thuật* | | | **DÒNG DOANH THU**  *Phí dịch vụ, quảng cáo* | | |

**3. Chi tiết dự án:**

**a)** **Tính cần thiết của sản phẩm/ dịch vụ.**

**-** Hiện tại chưa có một nền tảng nào có thể giúp các bạn trẻ tìm kiếm thông tin dự án, cuộc thi một cách nhanh chóng, tiện lợi, minh bạch

- Rất khó để cập nhật thông báo từ các dự án đang theo dõi, đặc biệt là qua các nền tảng mạng xã hội phân tán như Facebook, các website …

- Cộng đồng các chủ dự án xã hội chưa có cơ hội được liên kết nhau, các học sinh sinh viên chưa biết cách cập nhật các dự án khác ngoài trường mình

🡪 Social-Ject ra đời.

**b) Sự khác biệt (tính độc đáo, sáng tạo) – khả năng cạnh tranh.**

**-** Ưu điểm của Social-Ject mà các nền tảng hiện tại khác không có:

***1. Về người dùng tìm và tham gia dự án:***

- SocialJect tập trung vào sự cá nhân hóa nhu cầu cá nhân

- SocialJect còn cung cấp tính năng theo dõi dự án, giúp người dùng luôn được cập nhật thông tin về các sự kiện mà dự án sẽ tổ chức

***2. Về khách hàng đăng tải dự án:***

* SocialJect cung cấp đơn điền ứng tuyền thành viên với chức năng tùy chỉnh cho các chủ dự án, câu lạc bộ.
* Đặc biệt hơn hết, các bài đăng không chỉ có thể tuyển thành, mà còn có thể tìm kiếm sự hỗ trợ về mặt tài chính, hỗ trợ truyền thông.

**c) Kế hoạch thực hiện (sản xuất, truyền thông, bán hàng, tài chính (3 năm), nhân sự, v.v.).**

1. **Sản xuất:**

* *MVP (Minimum Viable Product) của ứng dụng:*
* Người dùng tìm kiếm, tham gia dự án: [DEMO](https://drive.google.com/file/d/19UPqsNUGsfiNiCt8qeDmmBdXfaWD1N6l/view?usp=sharing)
* *Qúa trình phát triển ứng dụng dự tính:*
* **14/9:** Hoàn thành bản DEMO trên. Timeline cụ thể có thể tham khảo [ở đây](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p_MU9iYkWI05FBvizdftaPVfQyChci1uALh79DcV6kc/edit?usp=sharing)

1. **Nhân sự:**

* Nhóm hiện tại các thành viên còn thiếu kinh nghiệm trong việc phát triển ứng dụng, nên SocialJect đang tìm kiếm các thành viên:
* 2-3 lập trình viên React Native có kinh nghiệm, kiến thức cơ bản trở lên
* 1 bạn chuyên về kinh tế thị trường, quảng cáo
* 1 bạn chuyên về tài chính

1. **Truyền thông:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Năm** | **Sau (tháng)** | **Người dùng active/ tuần** | **Mục tiêu** | **Thực hiện** | |
| **Theo giai đoạn** | **Cố định** |
| 1 | 3 | 0 | Trở thành ứng dụng cần thiết cho K20 IU | - Thuyết phục CLB trong IU đăng kí sử dụng ứng dụng để đăng dự án. Nhờ họ PR trên Facebook fanpage - Vận động K20 mới vào trường | - PR cho các dự án trong trường qua fanpage Social-Ject |
| 4 | 10 - 30 |  |
| 6 | 20 - 50 | Được toàn trường biết đến và sử dụng | - Thuyết phục trường PR bằng phương tiện truyền thông như TV, máy tính các phòng học, thang máy - Dán/ phát poster xung quanh trường |  |
| 2 | 6 | 100 | - Được biết đến và sử dụng bởi các sinh viên của các trường trực thuộc Đại học Quốc Gia HCM ngoài Đại học Quốc Tế - Hợp tác với các CLB, dự án nhỏ, với lượt theo dõi fanpage < 1k | - Thuyết phục CLB đăng kí sử dụng ứng dụng để đăng dự án. Nhờ họ PR trên Facebook fanpage - Trợ giúp các nhân lực và tiềm lực cho các dự án nhỏ - Xây dựng mối quan hệ tốt với các dự án trong, ngoài trường IU. Chia sẻ thường trực các câu chuyện và công việc của họ, của sinh viên tham gia (blogging) - Quảng cáo trên ứng dụng và trang web khác có nội dung liên quan |  |
| 6 | 200 | - Hợp tác với các trường ngoài ĐHQG trong khu vực HCM - Hợp tác với các CLB, dự án vừa, với lượt theo dõi fanpage trên dưới 5k |  |
| 3 | 6 | 2000 - 3000 | Hợp tác với các CLB, dự án, tố chức vừa, với lượt follow 10k - 15k | - Viral videos - Facebook ads - Hợp tác với các kênh truyền thông lớn cho giới trẻ như YBOX, ... |  |
| 6 | 5000 - 6000 | - Hợp tác với các CLB, dự án, tổ chức lớn, với lượt follow trên dưới 50k - Hợp tác với một số CLB, tổ chức uy tín như Yseali, Aisiec... |  |

1. **Mục tiêu phát triển và số lượng người dùng (3 năm):**

*- Người dùng là học sinh, sinh viên*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Khoảng thời gian** | **Mục tiêu** | **Download** | **Số lượng người dùng đăng kí** | **Active user/ ngày** | **Lượt tìm kiếm/ ngày** |
| 2-3 tháng đầu | Làm ra sản phẩm đăng lên CH Play |  | 0 | 0 | 0 |
| 4 tháng | Hoàn thiện sản phẩm, nhận feedback từ người dùng | 150-200 | 100-200 | 3 - 9 | 6 - 18 |
| 6 tháng | đạt 500 người dùng, thử nghiệm chèn quảng cáo | 500-600 | 200-500 | 6 - 14 | 12 - 28 |
| 6 tháng đầu | đạt 1000 người dùng | 1000-1200 | 1000 | 40 - 70 | 85 - 140 |
| 6 tháng sau | 2000 | 2000-2500 | 2000 | 85 - 140 | 170 - 285 |
| 6 tháng đầu | 10000 | 20 000 | 12000 - 15000 | 570 - 860 | 1710 - 2570 |
| 6 tháng sau | 20000 | 50 000 | 30000 - 40000 | 1 400 - 1700 | 1. - 5100 |

*- Người dùng là cá câu lạc bộ, chủ dự án, cuộc thi*

|  |  |
| --- | --- |
| **Năm** | **Mục tiêu** |
| **1** | 30 CLB IU |
| **2** | - 170 CLB trong + ngoài IU - 100 dự án 100 follow |
| - 200 CLB của 10 trường trong TP HCM --> Tổng: 370 - 100 dự án 5000 theo dõi--> TỔng: 200 |
| **3** | - 400 CLB của 20 trường TP HCM--> Tổng: 770  - 50 dự án 10 000 - 15 000 theo dõi--> Tổng: 250 |
| - 400 CLB của 20 trường TP HCM --> TỔng: 1170 - 50 dự án 50 000 theo dõi --> TỔng: 300 |

1. **Tài chính:** (Dự tính)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Chi phí** | **Công đoạn** | **Công việc** | **Năm** | | |
| **1** | **2** | **3** |
| **Khởi động** | Đăng kí ứng dụng | - CH Play: 580 000 - App store: 2 290 000 | - App store: 2 290 000 | - App store: 2 290 000 |
| **Phát triển sản phẩm** | Cơ sở dữ liệu | 0 | 100 000 | 1 000 000 |
| Phát triển | 1 000 000 | 1 000 000 | 2 000 000 |
| **Tiếp thị** | Di chuyển | 1 000 000 | 1 000 000 | 1 000 000 |
| In poster | 1 200 000 | 0 | 0 |
| Quảng cáo Facebook | 0 | 2 400 000/ năm (chạy 5 ngày/ tháng) Tiếp cận: 2500 | 2 400 000/ năm  (chạy 5 ngày/ tháng)  Tiếp cận: 2500 |
| Viral video | 0 | 1 000 000 | 1 000 000 |
| Email (MailChimp) | 0 | 235 000 VNĐ/ tháng | 235 000 VNĐ/ tháng |
| **Tổng từng năm** |  | ***4 000 000*** | ***6 000 000*** | ***7 000 000*** |
| **Tổng 3 năm** |  | ***23 000 000 VNĐ*** |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Doanh thu** | **Hình thức thu** | **Cụ thể** | **Năm** | | |
|  |  | **1** | **2** | **3** |
| Quảng cáo  (CPM = 110000 VNĐ) | Interstitial | 1 188 000 | 12 474 000 | 152 064 000 |
|  | In-app video |
|  | Rewarded video ad |
| Tài trợ | - Tiếp thị cho các sản phẩm có nội dung liên quan | 0 | Chưa ước tính | Chưa ước tính |
| Thu thập và bán dữ liệu người dùng | - Thu thập, bán các dữ liệu hành vi người dùng (trừ dữ liệu cá nhận) | 0 | Chưa ước tính | Chưa ước tính |
| Tính năng tính tiền |  | 0 | Chưa ước tính | Chưa ước tính |
|  | **Tổng cộng** |  |  |  |  |
|  | ***165 726 000*** |  |  |  |  |

**d) Những khó khăn, thuận lợi trong nghiên cứu và phát triển dự án.**

**1. Thuận lợi:**

* Tinh thần nhiệt huyết và đoàn kết của thành viên trong nhóm
* Sử dụng công nghệ giàu tài nguyên để phát triển sản phẩm

1. **Khó khăn:**

* Nhóm thiếu thành viên có kinh nghiệm về kĩ thuật và công nghệ
* Nhóm chưa có nhiều kiến thức về mặt nghiên cứu kinh tế, thị trường và tài chính trong quá trình phát triển và duy trì sản phẩm

**e) Những tác động xã hội mà dự án mang lại.**

*1. Gia tăng sự kết nối giữa những người trẻ với nhau:*

- Phân khúc khách hàng của SocialJect sẽ tập trung ở giới trẻ, cụ thể là lứa học sinh, sinh viên, thế hệ đang giầu nhiệt huyết, tò mò, năng động, và đồng thời, lười biếng, ngại giao tiếp và yếu kĩ năng mềm.

- Tham gia một dự án nào đó không chỉ giúp các bạn trẻ có thể trau dồi nhiều kĩ năng, học hỏi kinh nghiệm mà còn có thêm nhiều mối quan hệ tốt, vốn là điều cực kì quan trọng trong sự nghiệp và cuộc sống.

🡪 Social-Ject giúp các bạn trẻ tìm kiếm dự án xã hội, cuộc thi phù hợp 🡪 Mở rộng các mối quan hệ và học tập nhiều hơn

*2. Tạo thành một cộng đồng tương thân tương ái, nâng cao nhận thức của người trẻ*

- Tính năng chia sẻ câu chuyện blog sẽ giúp gia tang sự nhận thức của giới trẻ về cuộc sống, con người xung quanh

- Tạo nên một cộng đồng để các dự án, câu lạc bộ, các bạn trẻ có thể hỗ trợ nhau qua hình thức kêu gọi vốn từ cộng đồng