

# **Бизнес-план**

## **Цифровые легенды Петербурга**

Разработка веб-интерфейса интерактивной игры для взаимодействия с объектами культурной среды города Санкт-Петербурга с помощью технологии дополненной реальности (AR)

Автор:

Кузнецов Андрей Александрович

+7 981 120-06-45

kaa@divervlz.ru

г. Санкт-Петербург  
2025 год

## **1. Цели проекта**

Разработать веб-приложение с применением технологии дополненной реальности для взаимодействия с памятниками и скульптурами города Санкт-Петербурга.

Повысить вовлеченность жителей и гостей города в исследование традиций и объектов культурного и исторического наследия северной столицы за счет применения современных технологий.

Получить дополнительный источник финансирования для восстановления памятников и скульптур, а так же на реализацию иных социальных программ.

## **2. Актуальность проекта**

– Рост туризма

- В 2022 году Санкт-Петербург посетили 8,1 млн туристов.
- В 2023 году – 9,4 млн туристов.
- В 2024 году прогнозируется 10,2 млн туристов.

– Традиция и значимость объектов

- Скульптура Чижик-Пыжик — без сомнения, один из популярных туристических объектов.
- Гости и жители города с уважением относятся к традиции бросания монет к постаменту скульптуры, веря в то, что их желание сбудется, если монета попадет на постамент скульптуры.

– Современные технологии

- Использование AR для наложения цифровых объектов на реальные объекты создает уникальный опыт взаимодействия для пользователей.

### **3. Описание проекта**

#### **– Механизм работы приложения**

- Сканирование QR-кода или переход по ссылке из источника.
- При сканировании QR-кода пользователь переходит на веб-страницу, где в дополненной реальности отображаются: информационные материалы об объекте, интерактивные элементы и иммерсивные события.

#### **– Интерактивные функции**

- Виртуальный "бросок монеты" с использованием камеры мобильного телефона.
- Возможность пожертвования через платежную систему (списание суммы со счета пользователя).

#### **– Целевая аудитория**

- Мужчины и женщины всех возрастов и уровней дохода, обладающие смартфоном и интересующиеся культурными активностями.

### **4. План продвижения**

- Основной акцент: таблички с QR-кодами возле объектов.
- Дополнительные каналы: социальные сети, офлайн издания, рекламные материалы в гостиницах и туристических агентствах.

### **5. Этапы реализации проекта**

#### **– Разработка веб-приложения**

- Дизайн, программирование, интеграция технологии AR.
- Тестирование и отладка.

- Создание инфраструктуры
  - Изготовление и размещение информационных табличек с QR-кодами.
  - Дизайн и изготовление печатных материалов.
- Маркетинговая кампания
  - Запуск рекламы, подготовка публикаций в соцсетях и СМИ.
- Техническая поддержка
  - Обслуживание приложения, устранение сбоев.

Срок реализации проекта: 6 месяцев.

## **6. Бюджет**

- Разработка веб-приложения: 700,000 ₽.
- Изготовление табличек и печатной продукции: 50,000 ₽.
- Рекламная кампания: 150,000 ₽.
- Подключение к платежной системе: 100,000 ₽.

Общие затраты: 1,000,000 ₽.

## **7. SWOT-анализ**

- Сильные стороны
  - Использование доступных и современных технологий.
  - Уникальность идеи.
  - Традиция с бросанием монетки к постаменту скульптуры имеет культурное значение и привлекает множество туристов.
  - Положительный пользовательский опыт (эмоции, азарт).
- Слабые стороны

- Потенциальный низкий спрос на приложение.
- Зависимость от стабильности интернета и работы AR.
- Риски технических сбоев.
- Возможности
  - Масштабируемость: добавление других памятников Санкт-Петербурга, связанных с традицией.
  - Отсутствие конкурентов на текущий момент.
- Угрозы
  - Кибератаки и мошенничество.
  - Негативные отзывы и неудовлетворенность пользователей.

## **8. Потенциал масштабирования**

- Приложение можно адаптировать для других памятников города, таких как Кот Елисей, Медный Всадник и другие скульптуры с исторической и туристической значимостью.
- Возможность использования в других городах России с популярными культурными объектами.

## **9. Заключение**

Проект сочетает культурную ценность с современными технологиями, предлагая жителям и туристам новый способ взаимодействия с историческим наследием Санкт-Петербурга. Дополненная реальность позволяет усилить вовлеченность и привлечь средства для восстановления памятников, делая проект устойчивым и масштабируемым.