

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 – 11,6 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: 900,000 ₽.
- Изготовление табличек и печатной продукции: 150,000 ₽.
- Рекламная кампания: 300,000 ₽.
- Подключение к платежной системе, наладка: 150,000 ₽.

Общие затраты: 1,500,000 ₽.

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.