|  |  |
| --- | --- |
| Пермский филиал федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования  «Национальный исследовательский университет  «Высшая школа экономики» | |
| *Факультет экономики, менеджмента и бизнес-информатики* | |
| Иванов Михаил Викторович  Коковин Алексей Николаевич | |
| **РАЗРАБОТКА РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ МЕДИА-ПЛАТФОРМЫ С ТЕМАТИКОЙ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ “devGAG”** | |
| *Практическая работа* | |
| по направлению подготовки *09.03.04 Программная инженерия*  образовательная программа «Программная инженерия» | |
|  | Руководитель  Преподаватель кафедры информационных технологий в бизнесе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  В. П. Коротун |
| Пермь 2019 | |

Подробное и развернутое описание проекта.

Проект заключается в создании *бота/канала* (в мессенджере Telegram), основным контентом которого будут развлекательные посты *об IT/с IT тематикой*. Предположительно, контент будет включать мемы («язык программирования/ ОС/ парадигма программирования Х плохая!»), шутки, посты (информативные и смешные). Предположительно, потому что источником контента будут сами пользователи.

Актуальность проекта

1. Telegram становится все более популярным среди людей, особенно из сферы IT (за счет обеспечения безопасности), поэтому создается все больше сервисов на его основе
2. На данный момент в Telegram существует множество ботов различных тематик, однако такой платформы, которая бы генерировала оригинальный развлекательный контент с IT тематикой и объединяла бы людей из данной сферы, не существует
3. Люди все больше времени проводят, используя свой смартфон. Согласно последним исследованием в этой области, фокус с веб-приложений сместился на мобильные приложения, в число которых входят приложения для обмена сообщениями
4. Каналы с IT-тематикой есть, даже с IT-юмором. Однако они в основном просто репостят из другого ресурса, который является основным (группа ВКонтакте или собственный сайт). Наш проект предполагает оригинальность генерируемого контента.

Цели проекта (в том числе тип цели)

1. Прямая: Получение прибыли
2. Нефинансовая: Создание системы медиа-развлечений для специалистов IT сферы на платформе Telegram
3. Интеллектуальная: Люди из сферы IT найдут место для самореализации в области развлечений, непосредственно связанной с их профессией, посредством генерации контента для бота.

Задачи проекта (по возможности).

1. Привлечение генерирующей контент аудитории
2. Привлечение пассивной аудитории из сферы информационных технологий

Функционально-структурная декомпозиция проекта.

1. Вся система
   1. Контент-бот.
      1. База данных, хранящая:
         1. Контент
         2. Создателей контента
         3. Пользователей и их подписки
      2. Серверное приложение на питоне:
         1. Доступ к Телеграмму и организация пользовательских возможностей
            1. Просмотр ленты
            2. Поиск создателей контента
            3. Просмотр контента конкретного создателя
            4. Подписка на конкретного создателя
         2. Внешний интерфейс доступа для других систем
            1. Для получения контента
            2. Для монетизации
   2. Система получения контента от создателей.
      1. БД «Полученный контент».
      2. Возможность добавления контента через веб интерфейс.
   3. Система модерирования.
      1. Доступ к БД «Полученный контент».
      2. Просмотр записей полученного контента через веб интерфейс.
   4. Система монетизации.
      1. Добавление рекламных постов менеджером по рекламе через веб интерфейс.
      2. Отправка рекламных постов в систему контента.