

Задание 2:

1) Предложение:

- Мы предлагаем платформу для обмена знаниями и опытом между студентами, где они могут обучать друг друга, зарабатывая или тратя "часы" за объяснение материала.
- Наша платформа предоставляет удобный и интуитивно понятный интерфейс для эффективного обучения и обмена знаниями.

2) Целевая аудитория:

- Студенты СевГУ и активная молодежь, заинтересованная в изучении новой информации и обучении других.
- Люди, стремящиеся получить социальную и финансовую выгоду от обмена знаниями.

3) Каналы сбыта:

- Интернет-платформа (веб-сайт, телеграм бот и мобильное приложение).
- Реклама в социальных сетях и на платформах, популярных среди целевой аудитории.
- Сотрудничество с университетами и студенческими организациями для продвижения платформы.

4) Доходы:

- Комиссия за транзакции "часов" между пользователями.
- Платные премиум-функции для пользователей (например, продвинутые инструменты обучения, персонализированные рекомендации).
- Реклама от партнеров и спонсоров, заинтересованных в целевой аудитории платформы.

5) Затраты:

- Разработка и поддержка платформы (веб-сайт, мобильное приложение).
- Маркетинг и продвижение платформы.
- Оплата труда команды проекта.
- Инфраструктурные затраты (серверы, хостинг и т.д.).

Мы выбрали эту бизнес-модель, потому что она позволяет создать уникальную ценность для нашей целевой аудитории, предоставляя им возможность обмениваться знаниями и получать выгоду от этого процесса. Эта модель также

имеет потенциал для масштабирования и привлечения большего числа пользователей.

Преимущества данной бизнес-модели заключаются в том, что она стимулирует активное участие пользователей, создает сообщество заинтересованных людей и предоставляет возможности для монетизации платформы.

Недостатки могут включать сложность в обеспечении качества контента, создаваемого пользователями, и потенциальные проблемы с мотивацией пользователей к активному участию. Для решения этих проблем мы планируем внедрить систему рейтингов и отзывов, модерацию контента, а также разработать систему вознаграждений и геймификации для повышения вовлеченности пользователей.

- 1) Разработчик Backend, серверной части сайта, настройки хостинга, планирование базы данных, ответственный за развитие и продвижение проекта, тайм-менеджмент команды, помощь участникам в разработке, главный спикер в проекте, ведение отчетности, обратная связь – Александр

8.03 – подготовка стека технологий проекта, создание LICENCE файла, сделать MVP TODO

9.03 - ∞ – поиск заинтересованных в разработке участников

12.03 – проектирование базы данных

15.03 – создание системы с передачей часов, регистрационная форма через variable token, настройка сохранения нужной информации в бд

18.03 – подготовка презентационной речи

- 2) Разработчик Frontend сайта, создатель презентаций – Никита

8.03 – обучение нужным знаниям

18.03 – создать первую версию сайта

19.03 – сделать презентацию о проделанной работе