# Назначение приложения

Наше приложение служит одной простой цели – привязке виртуальных данных к реальному положению на местности. Таким образом, **Светлячки** – это недостающий способ физически закрепить, представить информацию в пространстве вокруг нас для ее обнаружения, используя лишь устройство с [геолокацией](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_(%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0)) и доступом в интернет.

В качестве таких данных могут выступать любые данные, для которых важна пространственно-временная составляющая, чтобы получатель узнал их незамедлительно в определенном месте:

* скидки в магазине поблизости
* быстрое объявление о поиске партнеров по занятию спортом
* объявление о сервисе или товаре, который покупателю важно предварительно увидеть, но нет времени/желания целенаправленно ехать за ним.
* иностранное слово, которое легче запомнить, привязав к какому-то месту
* конкретное знание о данном месте, которое может быть полезно другим.
* и т.д.

# Пост (Светлячок)

Пост – это единица информации в Приложении, прикрепленная к месту.

Пост обладает следующими **характеристиками**:

* Url. Адрес в интернете. Может быть публичным, приватным. Информационная составляющая.
* Положение. Значение геолокации. Может быть статическим, динамическим. Пространственная составляющая.
* Статус. Определяется близостью владельца поста к Положению поста. Может быть «Радом», «Удален». Временная составляющая.
* Тип. См. ниже. Информационная составляющая.

**Типы постов**:

* [объявление](file:///C:\projects\buzzar1\buzzar3\buzzar\docs\lorem) (изображение светлячка с отрывным объявлением)
* Скидка (светлячок с тэгом sale)
* памятка (светлячок со стикером и булавкой)
* знакомство (деловой светлячок с визиткой / сексуальная девочка-жук с телефоном/жук-студент, ищущий работу репетитором и т.д.)
* сообщение (светлячок в аэропорте с табличкой с именем).

# Польза

В **долгосрочной перспективе** Приложение призвано служить следующим целям:

1. **Социальная**. Приложение обеспечит более полную социальную интеграцию людей разной культуры, языка, национальности и вероисповедания, находящихся на одной географической области, посредством создания общей для них информационной мульти язычной среды и использования ресурса общения в реальности. Таким образом мы пытаемся решить глобальные проблемы:
2. Глобализации и ассимиляции людей в обществе.
3. Виртуализации социальных процессов, в том числе – общения.
4. **Осведомленность**. Виртуальные данные, на данный момент присутствующие в интернете, недоступны большинству из-за невозможности использования технологий.
5. **Личная**. Не всем легко найти подходящего человека для совместного времяпровождения, людей близких по духу. Реальная встреча может помочь определить и закрепить подходящие отношения. Возможные направления взаимодействия при встрече:
6. Обмен идеями (любыми представлениями, сведениями, убеждениями).
7. Обмен волевыми импульсами, при которых люди согласуют свои действия. К этому может относится совместное участие в спорте, прогулках, отдыхе.
8. Возможность получать знания здесь и сейчас.
9. Любое другое мгновенное взаимодействие пользователей в реальности.
10. **Экономическая**. Имеется в виду дисконт по локации и объявления купли-продажи. Посредством приложения предоставляется альтернатива онлайн и реальным средствам торговли, т.е. экономия денег, времени и т.д.
11. **Рекламная**. Пользователи, привлеченные на Url, обнаруженные по принципу физической близости, являются принципиально новым трафиком, не представленным существующими средствами поиска в Интернете.
12. **Чрезвычайная**. Кнопка SOS позволила бы оповестить большое количество людей поблизости.

При этом, при создании продукта необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Не навредить. Мы помним, что создаем не очередной виртуальный мир, а лишь мост между виртуальным миром и реальным. Мы используем мобильные технологии лишь для помощи людям в преодолении существующих барьеров, - личная встреча или хотя бы знание о человеке рядом (открытое им для публичного доступа) являются конечной целью программы.
2. Безопасность. Высший приоритет. Приватность, защищенность личных данных, скрининг анкет и т.д.

# Почему Светлячки

Мы выбрали данный символ по нескольким причинам.

- **Они излучают свет.** Подобно этим жучкам, наши виртуальные данные можно обнаружить в некотором радиусе, в пределах которого они «видны» для мобильных устройств и других клиентов. С другой стороны, свет мы сравниваем с информацией, которая нематериальна, а также, имеет источник и получателя.

- **Они безвредны.** Наши посты совершенно безвредны. Если не пользоваться программой, они никак не влияют на происходящее. Они нематериальны, не излучают радиоволн и не отвлекают водителей маршруток.

- **Они способны перемещаться**. При желании Ваш пост может быть привязанным к Вашему устройству – тогда положение Светлячка будет определяться Вашим положением.

- **Они – связь волшебного мира и реальности.** Нам будет трудно доказать, что светлячки – это перерождения падающих звезд, на которые когда-то загадали впоследствии сбывшиеся желания... Но наши Светлячки - это тот самый необходимый связующий элемент между виртуальным и реальным миром.

- **Они красивы!** Это субъективно, - мы считаем светлячков прекрасными. Мы видим подобную красоту в данных, привязанных к пространству и времени, которые, как и свет, доступны для всех и могут «осветить путь» в нужном месте и в нужное время.

# Техническое описание Приложения

Приложение (Сайт) Светлячки – совокупность компьютерных продуктов для обеспечения [назначения приложения](#_Назначение_приложения) незамедлительно, стабильно, безотказно и бесплатно для пользователя. Приложение представляет собой совокупность компьютерных программ, разработанных с использованием разных технологий и служащих для разных внутренних целей Приложения.

Необходимый программный комплекс включает в себя:

* Клиентская часть:
  + Веб сайт. Технологии – MeteorJs, Javascript, HTML, CSS. Требования: необходим современный браузер и доступ в интернет.
  + Мобильные приложения. Технологии – Ionic, MeteorJs, PhoneGap, Javascript, AngularJs. Требования: необходим доступ в интернет.
* Серверная часть:
  + Веб-сервер. Технологии – MeteorJs, Javascript.
  + Сервер Алгоритмов. Технологии – .NET, C#.

Приложение может быть запущено на любом компьютерном устройстве, оснащенные доступом в интернет.

[Далекое светлое будущее]

# Система поощрений

Уникальная **система поощрений**, позволяющая пользователю, активному в одной из категорий, иметь бонусы во всех остальных. **Активность** (популярность) измеряется очками, которые начисляются, согласно [разработанному алгоритму](#_Алгоритм_кармы), благодаря которой планируется привлечь большее количество пользователей.

Примеры **бонусов**:

* Светлячки более популярных пользователей светят ярче, т.е. имею больший радиус обнаружения.
* Светлячки более популярных пользователей светят дольше.
* У более популярного пользователя выше максимальное количество «коммерческих» светлячков (информативных - бесконечно, – необходимо на начальном этапе развития, чтобы стимулировать активность).

# Игра

Впоследствии можно систему поощрений развить в игру (онлайн стратегия в реальном времени), в которой каждому виду активности соответствует определенный параметр виртуального персонажа. Перемещения персонажа на виртуальной карте соответствуют реальным перемещениям пользователя в пространстве. Предполагается, что, развивая параметры своего виртуального персонажа, человек будет развиваться в реальности. Например, персонаж с большим количеством энергии или воли сможет перевести ее в логику и интуицию, посредством определенных действий в игре, связанных с перемещением в пространстве, реальными встречами и работой с информацией.

# Алгоритм популярности

Карма – мера полезной активности на сайте.

Карма складывается из: