

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский университет ВШЭ»

Факультет компьютерных наук  
Прикладная математика и информатика

Требования к проекту  
*«Gather Round»*

Студент:

*Группа № xxxx*

*И.О. Фамилия*

Предподаватель:

*должность, уч. степень, уч. звание*

*И.О. Фамилия*

Москва 2024

# **1 ЦЕЛЬ**

## **1.1 Обзор проекта**

«Gather Round» — приложение, созданное для упрощения организации встреч компаний друзей на культурных мероприятиях. Идея создания приложения возникла из наблюдения за сложностями, с которыми сталкиваются компании людей при выборе события и места встречи, учитывая разбросанность по городу. Часто процесс организации затягивается, в частности из-за того, что некоторые из участников тратит значительно больше времени на дорогу, чем другие.

## **1.2 Цель продукта**

Цель разработки «Gather Round» — предоставить пользователям инструмент, который упростит процесс организации совместных мероприятий, сделает его быстрым и удобным, а также повысит посещаемость культурных событий.

## **2 ПОТРЕБИТЕЛЬСКАЯ ЦЕННОСТЬ**

### **2.1 Целевая аудитория**

Все возрастные категории, поскольку приложение будет предоставлять информацию о событиях различной направленности.

#### **2.1.1 Особенности отрасли:**

Рост интереса к локальным культурным мероприятиям.

Широкое распространение мобильных устройств и приложений для планирования досуга.

#### **2.1.2 Рыночные тренды:**

Увеличение числа пользователей, предпочитающих мобильные приложения для организации времени.

Спрос на персонализированные сервисы, учитывающие индивидуальные потребности.

### **2.2 Ценностные предложения:**

#### **2.2.1 Оптимизация места встречи:**

Равное время в пути для всех участников.

Экономия времени и повышение комфорта при планировании встреч.

#### **2.2.2 Единый сервис для поиска событий:**

Интеграция с API KudaGo и Портала открытых данных Правительства Москвы для получения актуальной информации о событиях.

### **2.2.3 Простота и удобство использования:**

Интуитивно понятный интерфейс.

Быстрое взаимодействие с приложением без лишних действий.

## **2.3 Рисковые гипотезы**

### **2.3.1 Низкий уровень доверия к новым приложениям:**

Пользователи могут опасаться предоставлять данные о своем местоположении.

### **2.3.2 Технические ограничения:**

Возможны сложности с интеграцией API Яндекс Карт.

### **2.3.3 Тестирование MVP:**

Запуск минимально жизнеспособного продукта для сбора обратной связи.

### **2.3.4 Анализ конкурентов:**

Мониторинг рынка на предмет появления аналогичных решений.

## **3 ПРОГРАММНОЕ РЕШЕНИЕ**

### **3.1 Решение**

#### **3.1.1 Основные свойства продукта:**

**Платформа:**

Мобильное приложение для Android на языке Kotlin.

**Интеграции:**

API KudaGo и Портала открытых данных Правительства Москвы для получения актуальных данных о культурных событиях.

API Яндекс Карт для построения оптимальных маршрутов.

**Функционал:**

Поиск и выбор событий по категориям.

Добавление участников встречи и расчет оптимального места встречи.

Отображение маршрутов для каждого участника с указанием времени в пути.

**Дизайн:**

Интуитивно понятный интерфейс.

Быстрая навигация по приложению.

**Дополнительные возможности:**

Сохранение избранных событий.

Уведомления о предстоящих встречах.

### **3.2 План проекта**

#### **3.2.1 Этапы разработки:**

**1). Разработка прототипа приложения:**

Создание базовой структуры.

Первичная интеграция с API.

Реализация взаимодействия пользователя с приложением через консоль.

**2). Разработка и внедрение дизайна:**

Разработка UX/UI макетов.

Внедрение дизайна в приложение.

### **3). Доработка и оптимизация алгоритмов:**

Реализация алгоритма построения оптимальных маршрутов.

Тестирование и отладка функционала.

### **4). Публикация в RuStore и тестирование:**

Подготовка материалов к публикации.

Прохождение модерации.

Бета-тестирование с участием реальных пользователей.

Сбор и анализ обратной связи.

## **3.3 Критерии запуска продукта:**

Успешное прохождение тестирования.

## **4 РЕАЛИЗАЦИЯ**

### **4.1 План развития после запуска**

#### **При достижении целей:**

Расширение функционала:

Разработка web-версии для доступа с устройств на IOS и Windows.

Масштабирование:

Добавление других крупных регионов..

#### **Если цели не будут достигнуты:**

Анализ:

Изучение отзывов для выявления причин.

Корректировка стратегии:

Изменение или улучшение функционала.