

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 по метрополитену.

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.

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 Стратегия запуска

Укажите, кто будет ранними последователями продукта; Перечислите планируемые каналы привлечения; Опишите процесс онбординга потребителей; На верхнем уровне опишите конфигурацию продаж, поддержки, других операционных отделов – каким образом меняется их работа.

4.2 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.