

"GrowPoint" — Расти и зарабатывать баллы.

Приложение для родителей, которое помогает детям развивать дисциплину через выполнение увлекательных заданий, генерируемых с помощью ИИ.

Проблема

Проблема: Родители ограничивают детей в использовании гаджетов, но не знают, как занять их свободное время полезными и увлекательными задачами.

Важность: Дети теряют мотивацию и не развивают дисциплину, а родители тратят время и усилия на поиск решений.

Факты:

- Дети проводят **5-7 часов в день за экранами**.
- **70% родителей** стремятся ограничить это время, но испытывают сложности с альтернативами.
- Дисциплина увеличивает шансы на успех на **33%**.

Источники:

1. <https://journal.tinkoff.ru/kids-online-stat/>
2. <https://vc.ru/hr/588768-disciplina-klyuch-k-uspehu-i-kachestvennoi-zhizni>

Целевая аудитория

Целевая аудитория: родители детей в возрасте от 6 до 12 лет.

Сколько времени тратится: Для составления ежедневного списка задач требуется 20-30 минут. Задачи должны поддерживать интерес ребенка и способствовать его развитию.

Как они решают проблему сейчас: Используют собственные идеи или ищут готовые задания в интернете, но часто это не учитывает интересы ребенка и не мотивирует его.

Источники:

1. <https://singularity-app.ru/blog/taym-menedzhment-dlya-roditeley/>

Решение

Что делает приложение?

Генерирует творческие задания для детей с помощью LLM, интегрированные в игровую систему с баллами и призами.

Как решает проблему?

- Родители получают готовые списки задач, адаптированные к ребенку, постоянное обновление тематических направлений.
- Экономит время родителей, мотивирует детей через игру.

Основная ценность:

- Родителям: меньше стресса, больше свободного времени.
- Детям: мотивация и развитие через интересные задачи.

Конкуренты

ChoreMonster: Фокус на описании домашних заданий, без акцента на развитие дисциплины.

RoosterMoney: Привязка заданий к денежным вознаграждениям, без развития дисциплинированности.

BusyKid: Возможность инвестирования баллов, ориентированная на финансовое образование.

OurHome: Семейный таск-трекер без элементов геймификации и персонализации.

Наше отличие:

Мы фокусируемся на развитии дисциплины у ребенка и помогаем родителям создавать персонализированные задачи с использованием LLM, дополняя их геймификацией.

Бизнес-ценность

Коммерческая ценность:

Экономит время родителей, помогает детям развивать дисциплину через увлекательные задания, повышает вовлеченность и лояльность пользователей.

Монетизация:

- Бесплатный пробный период для новых пользователей.
- Подписка: ежемесячная или годовая.

Потенциальный рынок:

- Более 1 млн активных пользователей приложений для родителей в России.
- Потенциальный объем рынка — 13 млн родителей.
- Глобальный рынок решений для родителей растет с CAGR ~8–10%.

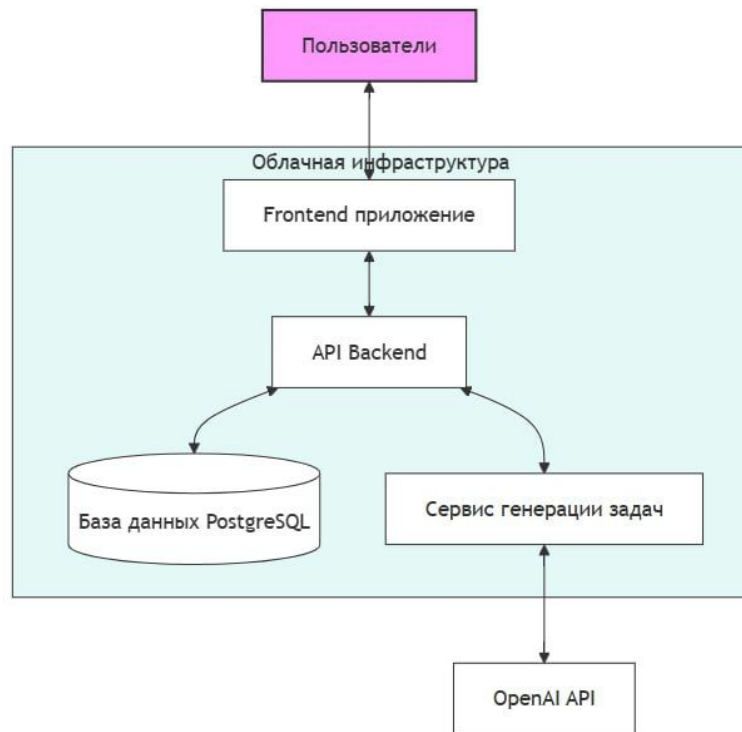
Источники:

1. <https://newprospect.ru/news/articles/roditelskiy-kontrol-servisy-geolokatsii-nabirayut-populyarnost/>

Техническая реализация

Приложение построено на облачной инфраструктуре и состоит из следующих компонентов:

- **Frontend:** пользовательский интерфейс для взаимодействия с родителями.
- **API Backend:** управляет запросами, координирует данные между пользователями, базой данных и сервисом генерации задач.
- **Сервис генерации задач:** отправляет запросы к OpenAI API для создания заданий.
- **База данных PostgreSQL:** хранит информацию о пользователях, их задачах и прогрессе.



Инновации

Полное решение создано за время хакатона:

Все компоненты, включая интеграцию с GPT-4o-mini и интерфейс, разработаны с нуля.

Уникальный подход к GPT-4o-mini:

Банк задач помогает контролировать сложность и содержание генерируемых заданий.

Выделяющие механизмы:

- Задания ориентированы на развитие дисциплины.
- Геймификация через систему наград.
- Персонализация под возраст и интересы ребенка.

Масштабируемость и реализуемость

Адаптация для массового рынка:

- Облачная инфраструктура обеспечивает масштабирование под любое количество пользователей.
- Микросервисная архитектура позволяет гибко добавлять новые функции.
- Промпты и интерфейс легко адаптируются для разных языков и культур.

Рост функционала:

- Возможность добавления новых типов заданий и геймифицированных механик.
- Интеграция с популярными платформами (например, Google и Apple).
- Расширение на глобальные рынки через локализацию контента.

Демонстрация продукта

Демонстрационное видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=YdOhAuzt62c>

Заключение

Преимущества продукта:

- Развитие дисциплины у детей через увлекательные и персонализированные задания.
- Экономия времени для родителей благодаря генерации задач с использованием LLM.
- Система геймификации для поддержания мотивации ребенка.

Коммерческая и социальная ценность:

- Помогает родителям эффективно организовать досуг и развитие ребенка.
- Потенциально масштабируемый и прибыльный продукт для глобального рынка.