#### **Описание проекта:**

#### **1. Целевая аудитория**

* **Ученики:** Основной фокус на учеников старших классов, готовящихся к ЕГЭ.
* **Учителя и репетиторы:** Возможность использования сервиса для организации тренировок и отслеживания прогресса учеников.

#### **2. Основные функции сервиса**

1. **Наличие теоретического блока**
   * Описания и теория к заданиям текстовом видео, видеоматериалы
2. **Практика и Пробники:**
   * Предоставление задач с различным уровнем сложности.
   * Возможность прохождения пробных экзаменов в условиях, приближенных к реальному ЕГЭ.
3. **Анализ прогресса:**
   * Ведение статистики по решенным задачам, использования подсказок, динамики улучшений.
   * Сравнение результатов с другими пользователями.
4. **Персонализация:**
   * Рекомендации задач на основе предыдущих результатов.
   * Создание персональных планов подготовки с учетом слабых мест.
5. **Обратная связь:**
   * Мгновенная проверка задач с подробными объяснениями ошибок.
   * Возможность получения помощи от преподавателей.
6. **Геймификация:**
   * Внедрение элементов геймификации (награды за выполнение задач, рейтинги).

#### **3. Технологии и инструменты**

* **Фронтенд:** React для создания интуитивного интерфейса.
* **Бэкенд:** С++ и Python (Django) для обработки данных и бизнес-логики.
* **База данных:** PostgreSQL/MySQL для хранения информации о пользователях и задачах.
* **Аналитика:** Внедрение инструментов для отслеживания метрик, таких как Google Analytics или встроенные решения.

**4. Источник заработка**

* Продажа курсов внутри платформы
* Платные пробники с реальным условиями и проверкой экспертами
* Для бесплатных пользователей наличие рекламы на сайте

**План:**

**1. Цикл разработки**

1. Разработка и подготовка заданий, подсказок и вариантов, постоянное дополнение и обновление банка задач. Параллельно начало разработки теории к заданиям.
2. Разработка базы данных и сайта.
3. Подключение рекламы (баннеров на сайте), *первый запуск с тестированием.*
4. Разработка теоретического блока с текстовой информацией, профиля, сбора статистики по решенным задачам для каждого человека. *Обновление сайта.*
5. Разработка курсов и платформы для виртуального пробника с проверкой экспертов. Визуальное обновление сайта. *Обновление сайта. Закупка рекламы*
6. Разработка системы генерации персональных рекомендаций и вариантов. *Обновление сайта, введение скидок с ограниченным период действия. Закупка рекламы*
7. Добавление элементов геймификации.
8. Добавление возможности создания вариантов для учителей на сайте. *Обновление сайта*

**2. Постоянные действия после полного цикла разработки:**

* Обновление банка заданий и материалов теории (и во время разработки)
* Закупка рекламы перед летними каникулами, 1 сентября, новогодними каникулами, за 3 месяца до ЕГЭ
* По возможности подписания контрактов со школами по предоставлении услуг
* Анализ экзаменов предыдущих годов, официальных пробников, досрочных вариантов, тенденции на протяжении года, после чего составление предположений и вариантов за 1 месяц, 9 дней, 4 дня до экзамена, открытие части вариантов (3 штуки) для общего доступа, часть для платных пользователей.

**3. Даты**

1. Январь-февраль оформление документов и фирмы (как образовательного IT стартапа)
2. Начало разработки в феврале
3. Первый запуск после экзамена в июне
4. Июнь-сентябрь п. 4-5
5. Сентябрь-октябрь п. 6
6. Октябрь-ноябрь п. 7-8
7. Окончание цикла разработки
8. Начало поддержки

**4. Примерный список команды**

1. Data Scientist / Аналитик данных (2-3 человека)
   * Обработка и анализ данных, построение ключевых метрик, подготовка отчетов и визуализаций.
2. Backend-разработчик (2 человека)
   * Разработка серверной части платформы, управление базами данных, создание API.
3. Frontend-разработчик (2 человека)
   * Разработка пользовательского интерфейса платформы, внедрение визуализаций данных.
4. UX/UI дизайнер (1-2 человека)
   * Проектирование дизайна интерфейса, создание пользовательских сценариев.
5. DevOps инженер (1 человек)
   * Настройка и поддержка серверной инфраструктуры, автоматизация процессов деплоя.
6. Менеджер проекта (1 человек)
   * Координация работы команды, планирование и контроль выполнения задач, взаимодействие с заказчиком.
7. QA-инженер (1 человек)
   * Тестирование платформы, разработка и выполнение тестовых сценариев.
8. Методист / Эксперт по предмету (2-3 человека)
   * Разработка учебных материалов, создание задач и вариантов для различных уровней сложности.
9. Автор контента (1-2 человека)
   * Написание и редактирование текстов задач и вариантов, подготовка объяснений и решений.
10. Тестировщик контента (1 человек)
    * Проверка задач и вариантов на корректность, тестирование задач с точки зрения пользователя.

Итого: 13-18 специалистов.