МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Санкт–Петербургский государственный университет  
аэрокосмического приборостроения»

КАФЕДРА № 82

ОТЧЕТ   
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Доцент, канд. Экон. наук |  |  |  | Е. И. Карасева |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

|  |
| --- |
| ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА № 1 |
| ОПИСАНИЕ БИЗНЕСА |
| по курсу: УПРАВЛЕНИЕ ИННОВАЦИЯМИ |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ ГР. № | 8026 |  |  |  | Я. А. Герасименко  А. А. Шулепов  М. А. Карпов |
|  |  |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

Санкт-Петербург

2023

**1. Описание предлагаемого бизнеса**

Мой потребитель это?

Целевой аудиторией являются родители, которые предоставляют игру своим детям в возрасте от 4 до 8 лет.

Проблема/ы моего потребителя — это?

Родители обеспокоены развитием своих детей, в свою очередь дети увлечены играми в смартфоне.

Родителям необходимо отвлечь детей для личных дел.

Какую проблему вы решаете и как?

У родителей появляется время на себя, и дети начинают развивать логическое мышление.

Мой прототип решения это?

Создание игры, которая предлагает родителям занять детей полезным, интересным занятием.

Кто ваши основные конкуренты в отрасли?

Различные разработчики мобильных игр.

Чем ваш продукт отличается от продуктов ваших конкурентов**?**

Уникальные дизайнерские решения

Различающиеся друг от друга уровни, сделанные в виде разных мини игр

**2. Интервью**

Сформулировать гипотезы для проведения проблемных интервью:

Занять чем-то ребенка, чтобы у родителя появилось свободное время.

Родитель боится того, что у ребенка возникнет зависимость от игр.

Подготовить план проведения проблемных интервью по гипотезам, сформулированным в п.2.1

* Как часто вы даёте детям играть в телефоне?
* В какие игры обычно играет ваш ребенок?
* На сколько времени вы даёте телефон вашему ребенку?
* Какие увлечения ваших детей (мультики, настольные игры и т. д.)?
* С какой целью вы даете телефон вашему ребенку?
* Чего вы опасаетесь?
* Какие игровые элементы вы хотели бы видеть в игре?
* Играете ли вы со своим ребенком вместе или по отдельности?
* Что вам нравится в играх, в которые играет ваш ребенок?
* Что вам не нравится в существующих игровых продуктах?
* На что вы обращаете внимание при скачивании игры для ребёнка?

Сформулировать и обосновать данными из результатов проведения проблемных интервью смысловые пары «сегмент пользователей – выявленные проблемы».

 Ваша цель выяснить, в чем потребность клиента, дать ему высказаться. Незабываем про невербальную информацию (какие эмоции потребитель испытывает, при вашем диалоге)

2) Провести не менее 16 интервью (каждую неделю по интервью, к следующему занятию не менее 2), привести цитаты потребителей, как он будет использовать ваш продукт. Если необходимо можно вносить изменения в концепцию продукта.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Проблема** | **Пользователь** | **Ситуации, в которых возникает проблема** | **Частота возникновения проблемы** | **Реакция в ответ на проблему** | | | | | **Сколько готов платить за более эффективный способ решения проблемы** |
| **Мысль** | **Эмоция** | **Степень интенсивности эмоции** | **Как решает проблему** | **Сколько сейчас платит за свой способ решения проблемы** |
| **1** | **Занять детей** | **Родитель:**  **Зарецкая А. А.** | **Ребенок капризничает в очереди на прием у терапевта** | **Каждый раз, когда ребенок скучает** | **Родитель в угоду того, чтобы его ребенок не буянил, ему дают телефон, чтобы тот занял себя** | **-** | **0** | **Дает ребенку играть в игры или смотреть мультики на телефоне** | **0** | Не более 150 р. |
| **2** | **Дети не хотят развиваться, потому что им это не интересно** | **Родитель:**  **Нефедова Н. Е.** | **Ребенок постоянно сидит в игрушках или смотрит мультики и не развивается** | **Каждый раз, когда ребенок свободен** | **Занять ребенка таким образом, чтобы тот еще и развивался** | **-** | **0** | **Покупают различные конструкторы.** | **От 2 2276 р** | Около 350 р. |
| **3** | **Пропадающий интерес у ребенка** | **Родитель:**  **Загубин Н.В.** | **Ребенок наигрался в одну игру и хочет в другую** | **Как только пропадет интерес у ребенка** | **Очень много однообразных игр** | **-** | **0** | **Качают самые разные игры с play market** | **Бесплатные продукты и продукты до 100 рублей** | До 100 р. |

**3. PAM, TAM, SAM, SOM**

* PAM

В настоящий момент число пользователей смартфонов, которые играют в мобильные игры, составляет 100 миллионов человек. По прогнозам с ресурса [rg.ru](https://vk.com/away.php?utf=1&to=http%3A%2F%2Frg.ru) российский рынок видеоигр в ближайшие 2 года будет увеличится на 10%, т.е. до 110 миллионов человек.

* TAM

В настоящий момент число пользователей смартфонов, которые играют в мобильные игры, составляет 100 миллионов человек.

* SAM

В стране 100 млн человек, которые могут скачать мобильную игру, однако только 1% людей скачают мобильную игру, т. е. 100 млн \* 1% = 1 млн скачиваний.

* SOM

Из 100 млн человек, которые могут скачать мобильную игру 0,3% это родители, которые дают своим детям поиграть в телефон 100 \* 0.003 = 300 тыс. чел.