ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПРОЕКТА ARICH

Оглавление

[Основная идея проекта 1](#_Toc157029137)

[Функционал приложения АРИЧ для VR включает следующие возможности: 2](#_Toc157029138)

[Описание рынка и его разработчиков 2](#_Toc157029139)

[Анализ продуктовой линейки конкурентов, цен, акций и скидок 2](#_Toc157029140)

[Преимущества и недостатки конкурентов; 2](#_Toc157029141)

[Положение конкурентов на рынке (количество клиентов, обороты, выручка) 3](#_Toc157029142)

[Анализ клиентского сервиса, маркетинговой коммуникации и присутствия в соцсетях 3](#_Toc157029143)

[Целевая аудитория 3](#_Toc157029144)

[Проблема и решение продукта 4](#_Toc157029145)

[Где нам следует продвигаться 4](#_Toc157029146)

# Основная идея проекта

Основная идея проекта АРИЧ для VR заключается в создании интерактивного приложения с анатомическим человеческим телом, доступным в виртуальной реальности. Пользователи смогут выбирать различные режимы просмотра, такие как анатомия кости, мышц и нервной системы, а также получать доступ к подробным описаниям органов из учебников. Это позволит изучать анатомию в увлекательной и интерактивной форме, делая процесс обучения более эффективным и интересным.

# Функционал приложения АРИЧ для VR включает следующие возможности

Интерактивная визуализация анатомии человека, включая костную, мышечную и нервную анатомию. Возможность поворота и разглядывания конструкции с разных сторон для лучшего понимания анатомии. Приближение и отдаление отдельных анатомических зон для детального изучения. Функция «раздвинуть» для демонстрации расположения костей и мышц в трёхмерном пространстве. Нажатие на каждую деталь для просмотра подробной информации, включая названия, функции и статьи из учебников. Отключение названий органов для проверки знаний и самоконтроля студентов. Приложение АРИЧ для VR предоставляет студентам-медикам возможность изучать анатомию человека в увлекательной и интерактивной форме, что способствует лучшему усвоению материала и развитию навыков визуализации. Более подробный функционал приложения мы будем разбирать в требованиях к приложению.

# Описание рынка и его разработчиков

Рынок этих товаров весьма ограничен. Всего насчитано три приложения. Основные разработчики — независимые команды или небольшие коллективы, создающие приложения самостоятельно.

# Анализ продуктовой линейки конкурентов, цен, акций и скидок

Бесплатные бета-версии приложений предлагают ограниченный функционал. Стоимость таких приложений составляет от 200 до 500 долларов.

# Преимущества и недостатки конкурентов;

Конкурентное преимущество заключается в богатом опыте разработки подобных приложений и уже имеющейся информационной и графической базе для них. Они не только создали эти приложения для VR, но и разработали аналогичные для компьютеров. Кроме того, они работают на иностранных рынках, где санкции и ограничения по выводу средств не оказывают влияния на их деятельность. Однако главный недостаток их предложений — слишком высокая цена. Так как основная целевая аудитория приложения — студенты, ценовая политика должна быть такой, чтобы студенты могли покупать приложение или пользоваться им на льготных условиях. Поэтому важно правильно рассчитать свои силы и ресурсы, чтобы не уйти в минус.

# Положение конкурентов на рынке (количество клиентов, обороты, выручка)

Всего насчитано около 39 пользователей данных приложений на рынке Steam в демо версии. Нам не удалось узнать количество проданных приложений на сторонних источниках, так как разработчики не предоставляют доступ к данной информации для сторонних пользователей. Выручка составляет около 120 долларов в среднем. В связи с сильными затратами на разработку приложения, оплата труда составляет большую часть выручки.

# Анализ клиентского сервиса, маркетинговой коммуникации и присутствия в соцсетях

Данные разработчики небыли выделены как активные на маркетинг и предоставление отличного клиентского сервиса. Соцсети они не ведут, в интернет статьях не появляются. Предположительно они известны в своих кругах.

# Целевая аудитория

Гендер целевой аудитории мужской и женский. Средний возраст от 17 до 45 лет. Уровень образования СПО или выше. Пользователи в основном увлекаются художественной культурой и медициной. Сами они заняты в направлениях художественной культуры, работники мед учреждений, преподаватели как художественного образования, так и медицинского. Так еж сами студенты медики и студенты художники.

# Проблема и решение продукта

Отсутствие возможности изучать тело человека по разным причинам. Например отсутствие свободного омертвлённого тела для изучения. Или же физическая или умственная непереносимость омертвлённого тела для изучения.

Наш проект решает эту проблему. VR приложение которое даёт возможность из любой точки страны и мира изучать анатомию человека.

# Где нам следует продвигаться

Наш продукт должен быть выставлен на нескольких интернет-площадок для покупки цифровых товаров. Это даст широкий спектр пользователей с разной гарнитурой. Например пользователи Oculus смогут скачать приложение из Oculus store, что даст им портативность и независимость от компьютера для изучения материала. Но если программу закупает одно учебное или профессиональное мед учреждение, то ему легче будет установить всё из одного источника для разных гарнитур. Для этого подойдёт Steam.

# Описание программы для технического специалиста

При старте программы игрок стартует в одной из нескольких локаций. Пользователь сам может выбирать локацию и освещение в ней. Стандартная локация будет включать в себя небольшой учебный класс со светлыми стенами. Первое освещение должно быть без шейдеров, бликов и теней. Далее должно быть ещё две локации и два типа освещения на усмотрение дизайнера.

При старте он видит человеческую мужскую модель. В меню он сможет сам настраивать какую модель он сможет разбирать. Мужскую или женскую. Этот фактор надо учитывать, так как внутренние органы отличаются. В меню можно выбрать вид отображения модели. Всего пять основных слоя отображения. А именно