

1 1 1 1 0 1 1 0
1 1 1 0 1 0 0 0
1 1 1 1 0 1 0 0
1 1 1 1 0 0 0 0
1 1 1 0 1 1 1 0
1 1 1 0 0 0 1 0
1 1 1 0 1 1 1 0
1 1 1 0 1 0 0 1

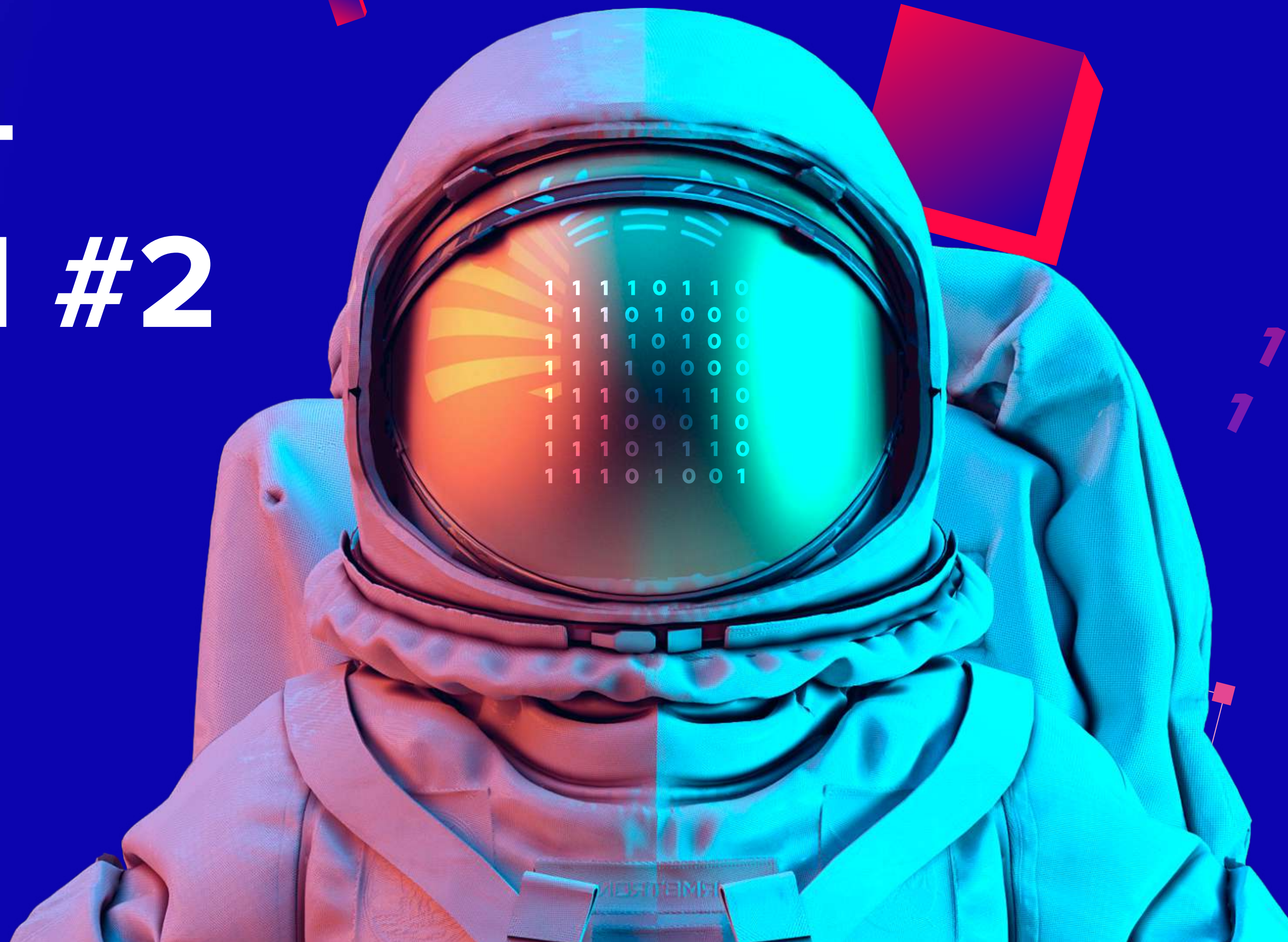
ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ

РОССИЯ –
СТРАНА
ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ОНЛАЙН- ХАКАТОН #2

КЕЙС

VK MINI APPS



РОЛИ УЧАСТНИКОВ ОНЛАЙН-ХАКАТОНА



Команда

Ваша команда — участники онлайн-хакатона. Ваша команда соревнуется с другими командами в решении Кейса



Эксперт

Технический эксперт — помогает с кодом и проверяет его

Отраслевой эксперт — помогает с погружением в тематику Кейса и отрасли



Трекер


Опытный наставник, помогает с командообразованием, продуктом, постановкой целей, формированием гипотез и контролирует достижение целей команды



Жюри

Представители компаний-партнеров, эксперты и трекеры, приглашенные гости, оценивающие решения Команд во время защиты

СОФТ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО И АКТИВНОГО УЧАСТИЯ В ПРОГРАММЕ ХАКАТОНА

The Zoom logo is displayed in a blue, lowercase, sans-serif font.

Zoom



Chromium



Telegram



Discord

111101110
11101000
111101000
111100000
111011110
111000110
111011110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ

КЕЙС «VK MINI APPS»



Кейс-партнер

ВКонтакте

Сфера деятельности

ВКонтакте — один из самых высоконагруженных проектов рунета. Нашей сферой уже давно является не только социальная сеть и коммуникации, но и e-commerce, ML, музыка, игры, мессенджер и платформа приложений VK Mini Apps

Веб-сайт: vk.com

11110110
11101000
11110100
11110000
11101110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ



Тематика кейса

Сервисы для бизнеса

Краткое описание кейса

Разработка сервисов для бизнеса и/или пользователей на платформе VK Mini Apps, которые дополнят концепцию суперприложения ВКонтакте

ПРОБЛЕМАТИКА

Сейчас в европейском мире у каждого пользователя под отдельную задачу есть свое приложение, чтобы заказать такси мы открываем одно, чтобы почитать новости — другое, для заказа еды — третье. В Азии некоторое время назад все необходимые сервисы объединились в суперприложение — продукт, в котором ты можешь общаться с друзьями, делиться фотографиями, заказывать необходимые услуги и покупать товары.

ВКонтакте — уже давно суперприложение. Здесь мы не только общаемся или смотрим мемы, но и играем в игры, слушаем музыку и подкасты, переводим друг другу деньги. С платформой VK Mini Apps возможностей стало ещё больше — сейчас прямо в мобильном приложении ВКонтакте можно открыть аж 15 тысяч сервисов, которые мы называем мини-приложения.

11110110
11101000
11110100
11110000
11101110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ



Обычный сценарий использования мобильных приложений предусматривает:

- Чтобы заказать такси или ужин пользователям приходится раз за разом скачивать приложения, регистрироваться и вводить свои данные, делать скриншоты или возиться со ссылками, чтобы отправить что-то интересное друзьям; захламлять память телефона сервисами, которыми они пользуются 1 раз в месяц.
- Бизнесу приходится тратить огромные рекламные бюджеты на привлечение аудитории в своё приложение, развивать соцсети и постоянно подогревать пользователей, заставляя вновь и вновь открывать приложение.

В то время, как с помощью суперприложения VK:

- Пользователю не приходится устанавливать необходимые приложения, регистрироваться в них, вводить личные данные, ведь все это он уже однажды сделал ВКонтакте. И время от желания получить услугу до результата существенно сокращается.
- Бизнес благодаря этому открывает доступ к новой аудитории, повышает конверсию в целевое действие, интегрируется в повседневную жизнь своего клиента и его друзей

ОПИСАНИЕ КЕЙСА

В рамках решения кейса необходимо разработать мини-приложение, базирующееся на платформе VK Mini Apps социальной сети ВКонтакте, который поможет бизнесу или пользователю в решении повседневных социальных задач и дополнит суперприложение ВКонтакте.

ВОЗМОЖНЫЕ ФУНКЦИИ МИНИ-ПРИЛОЖЕНИЯ:

- Предоставлять пользователям информацию о задачах заказчиков и отображать прогресс в их решении,
- Использовать возможности для группового общения между волонтерами и такие коммуникационные инструменты как чат-боты и push-уведомления,
- Помогать пользователям привлекать своих друзей с помощью легальных “вирусных” механик ВКонтакте (например, “шэринг” контента в свои ленты или истории)
- Отображать рейтинги пользователей и предоставлять нематериальные вознаграждения в виде “бейджей” за определенные достижения
- Рекомендовать возможности и предсказывать необходимые сервисы в соответствии с географическими, социально-демографическими и другими характеристиками пользователей
- Использовать игровые механики для привлечения внимания к сервисам компаний и поддержания интереса к ним



ВОЗМОЖНЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ДЛЯ РЕШЕНИЯ КЕЙСА

Для решения задачи используйте платформу для создания сервисов ВКонтакте — VK Mini Apps.

Мини-приложение на платформе VK Mini Apps — это веб-приложение, которое открывается внутри официального мобильного клиента ВКонтакте, использует API социальной сети и API мобильного устройства.

Каталог сервисов:

www.vk.com

**Документация
по VK Mini Apps:**

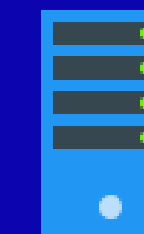
www.vk.com/dev/vk_apps_docs

Сообщество VK Mini Apps
новости, рекомендации, коммьюнити

www.vk.com/vkappsdev

Ключевые особенности:

- Сервисы не требуют установки и открываются прямо ВКонтакте,
- Ссылка на каталог и избранные сервисы доступны в главном меню мобильного приложения ВКонтакте, их можно встраивать в сообщества и запускать по прямой ссылке,
- Кроссплатформенность и библиотека компонентов интерфейса для быстрой разработки,
- Механики для взаимодействия с пользователями и “вирусного” распространения своих проектов



Для особых случаев в рамках решения кейса, можем предоставить серверную машину в облаке MCS mail.ru.

Стандартная конфигурация 4CPU 4GB 40SSD

111101110
11101000
111101000
11110000
111011110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТУ И СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

ТРЕБОВАНИЕ К РЕЗУЛЬТАТУ:

Разработанное решение должно быть реализовано в виде мини-приложения на платформе ВКонтакте, использовать социальные и игровые механики для вовлечения и удержания пользователей.

СЦЕНАРИЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:

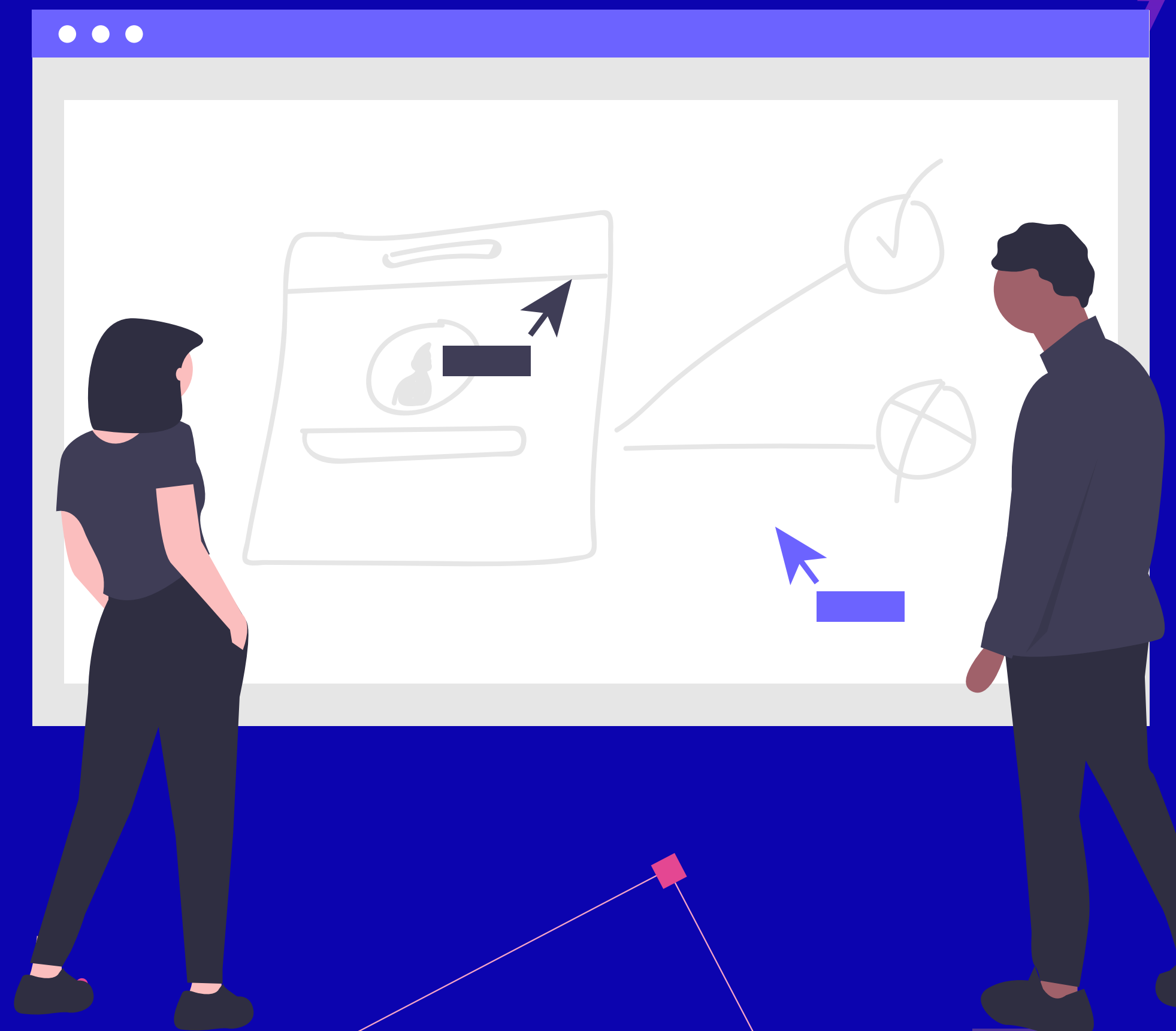
Продукт должен помочь пользователям решать их задачи, связанные с тематикой продукта, не покидая социальной сети. Это позволит ВКонтакте решать задачи по увеличению аудиторных показателей супер-приложения.

ВАРИАНТЫ РЕАЛИЗАЦИИ:

МИНИ-ПРИЛОЖЕНИЕ VK MINI APPS

11110110
11101000
11110100
11110000
11101110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ



ВНЕДРЕНИЕ И НАГРАЖДЕНИЕ

Масштаб внедрения

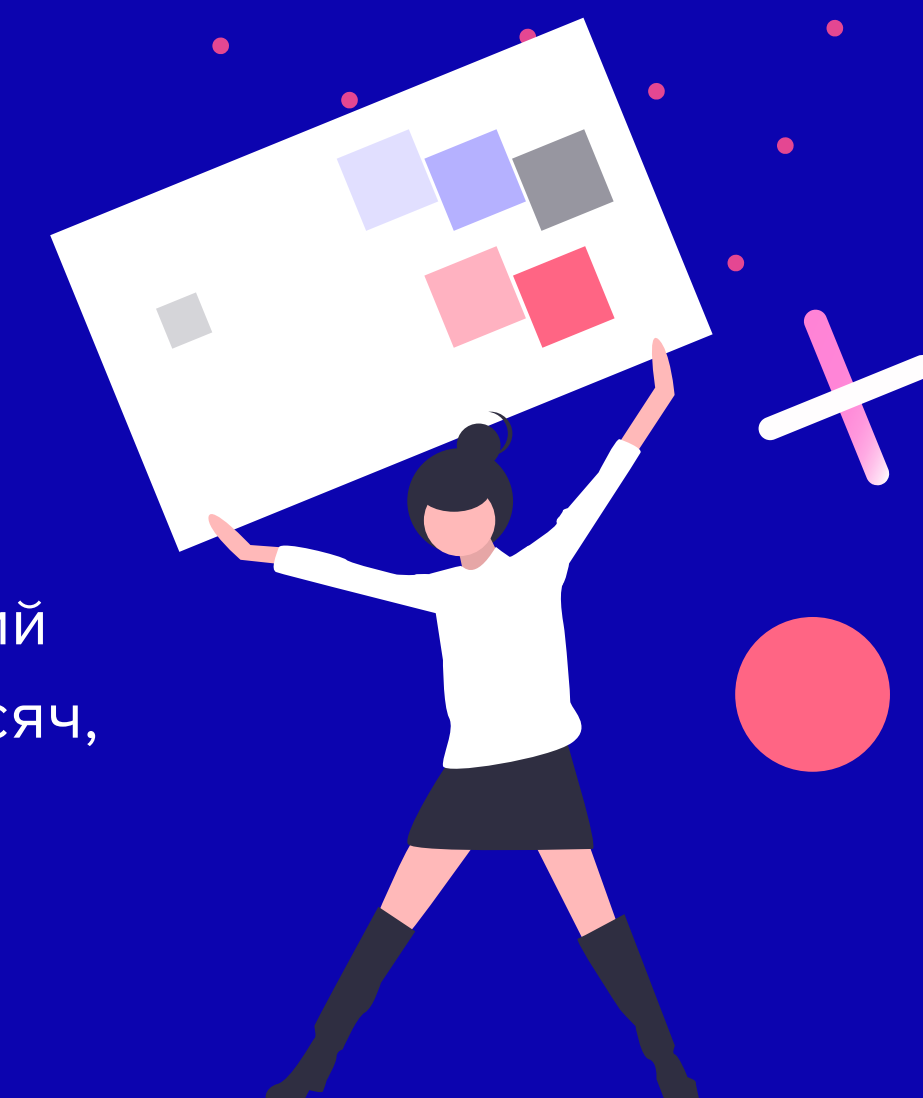
Платформа активно развивается: в апреле VK Mini Apps побила рекорд — за месяц в мини-приложения зашли 36 миллионов человек, ежедневный рост аудитории мини-приложений составляет 260% Растёт и количество активных сервисов: ещё в марте их было порядка 15 тысяч, в апреле — уже больше 16 тысяч.

Срок внедрения

Запуск пилотной версии с базовым функционалом — непосредственно на хакатоне. Запуск финальной версии — через месяц после хакатона.

ФОРМАТ ДАЛЬНЕЙШЕГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Мы готовы продолжать общение с победителями в нашем кейсе, давать советы по продукту и по развитию приложения внутри платформы VK Mini Apps. При обоюдном желании и соответствующем качестве разработанных приложений, команды могут попасть в список рекомендованных подрядчиков по разработке мини-приложений.

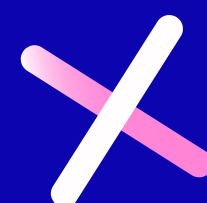


НАГРАЖДЕНИЕ

Лучшие решения с хакатона могут принять участие в грантах VK Fresh Code и дополнительно выиграть 150 000 рублей и получить купон на продвижение ВКонтакте на аналогичную сумму.

11110110
11101000
11110100
11110000
11101110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ

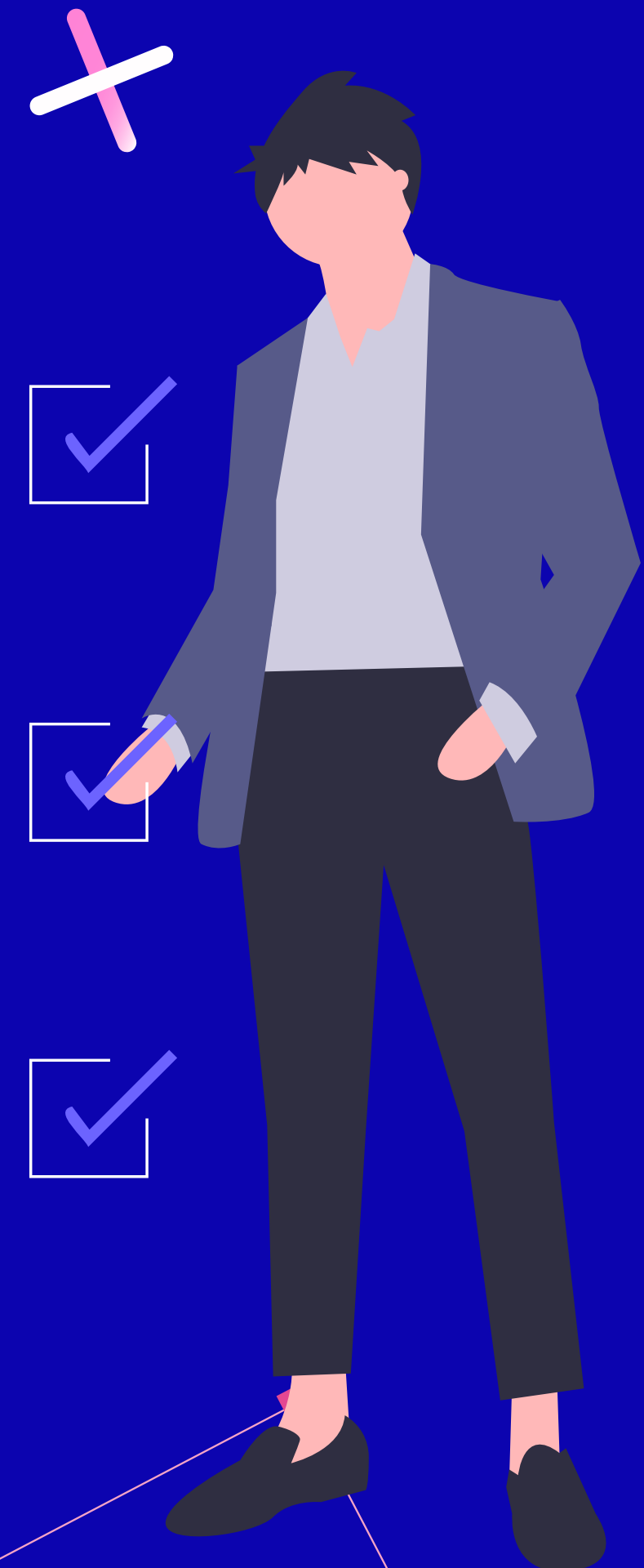


ЧТО ЗНАЧИТ РЕШИТЬ КЕЙС?

Решить Кейс — значит найти оптимальное решение проблемы

Как вы поймете, что ваше решение хорошее?

- Вам кажется, что разработанный продукт или концепция продукта поможет решить обозначенную проблему
- Вы считаете, что ваше решение относительно простое в реализации и понятное для пользователя



ЗАЩИТА РЕШЕНИЙ

Потоковые защиты проходят онлайн в ZOOM. Команды выступают согласно порядку, указанному в расписании. Ссылка на переход в комнату защиты будет опубликована в личном кабинете команды.

Время выступления: 3 минуты

Подключение: 1 минута

В потоковых защитах вопросов от жюри не будет



ВАЖНО:

Все готовые решения передаются организаторам с 00:00 до 09:00, 21.06 на электронную почту go3@leadersofdigital.ru и уже не изменяются до защиты

Необходимо обязательно направить:

1. Ссылку на код на GitHub
2. Презентацию в прикрепленном файле
3. Краткое описание решения в теле письма (3 предложения)

Тема письма: Кейс_имякоманды

*Презентацию незначительно можно изменять до защиты

РЕКОМЕНДУЕМ НА ЗАЩИТЕ

- Отрепетировать заранее свое выступление и посмотреть, сколько времени оно занимает
- Заранее посмотреть, как запустить демонстрацию экрана с презентацией в ZOOM
- Проверить заранее качество работы вашей камеры, наушников и микрофона
- Выбирайте фон для выступления светлый, а одевайтесь в темное — так вас будет лучше видно

111101110
11101000
111101000
111100000
111011110
11100010
11101110
11101001

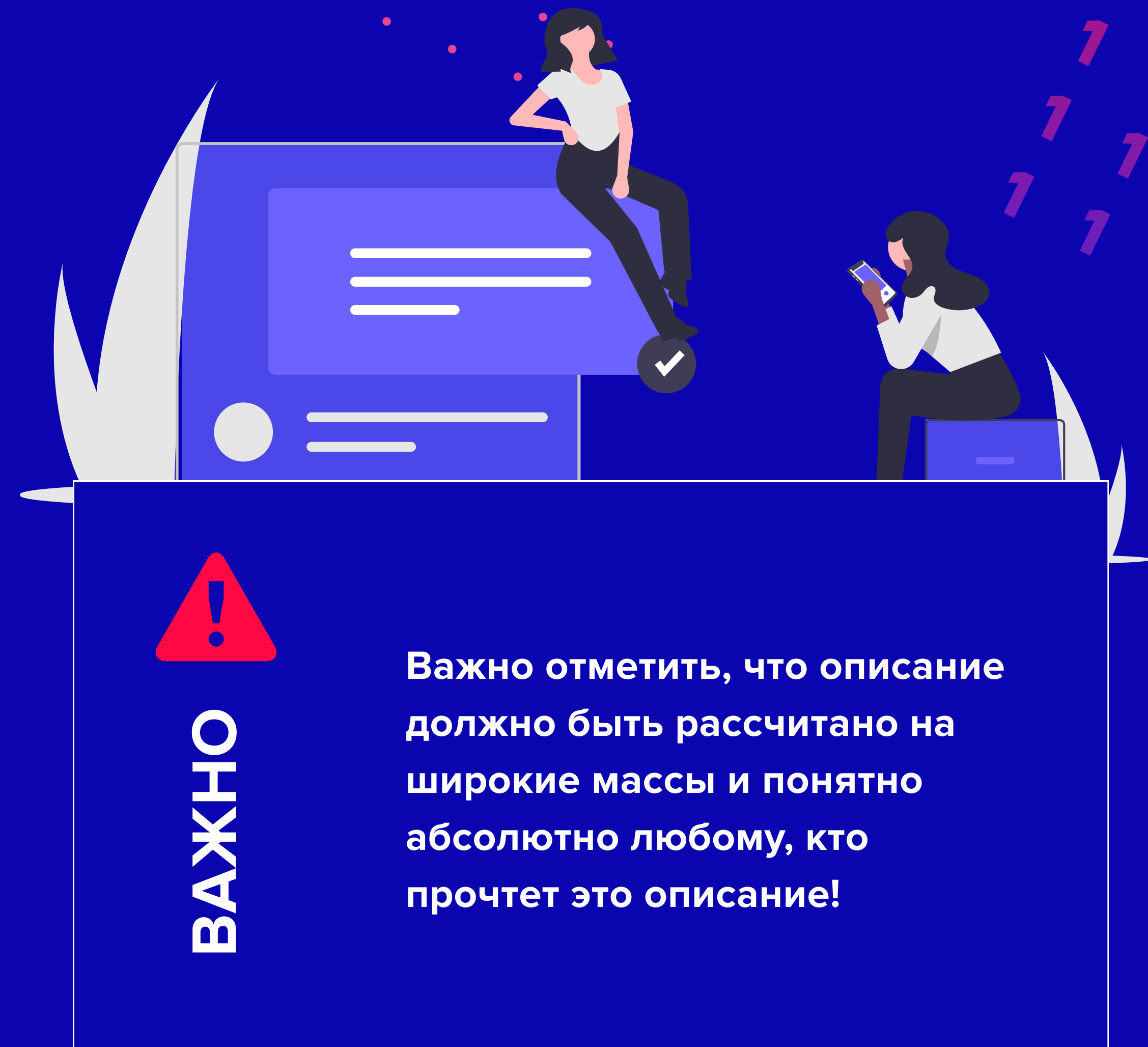
ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ



ОПИСАНИЕ ВАШЕГО РЕШЕНИЯ

Каждое разработанное решение должно иметь свой собственный тизер с подробным описанием. Данные описания мы будем использовать, чтобы рассказать о ваших решениях в крупнейших медиа страны. Пожалуйста, внимательно продумайте тизер, он должен быть лаконичным и понятным. Чтобы вам было проще составить тизер, вам стоит ответить на следующие вопросы:

- 1 Опишите ваше решение, что оно собой представляет
- 2 Технические особенности
- 3 Что отличает ваше решение от аналогов
- 4 В чем его уникальность
- 5 Как ваше решение помогает обычным пользователям



ВАЖНО

Важно отметить, что описание должно быть рассчитано на широкие массы и понятно абсолютно любому, кто прочтет это описание!



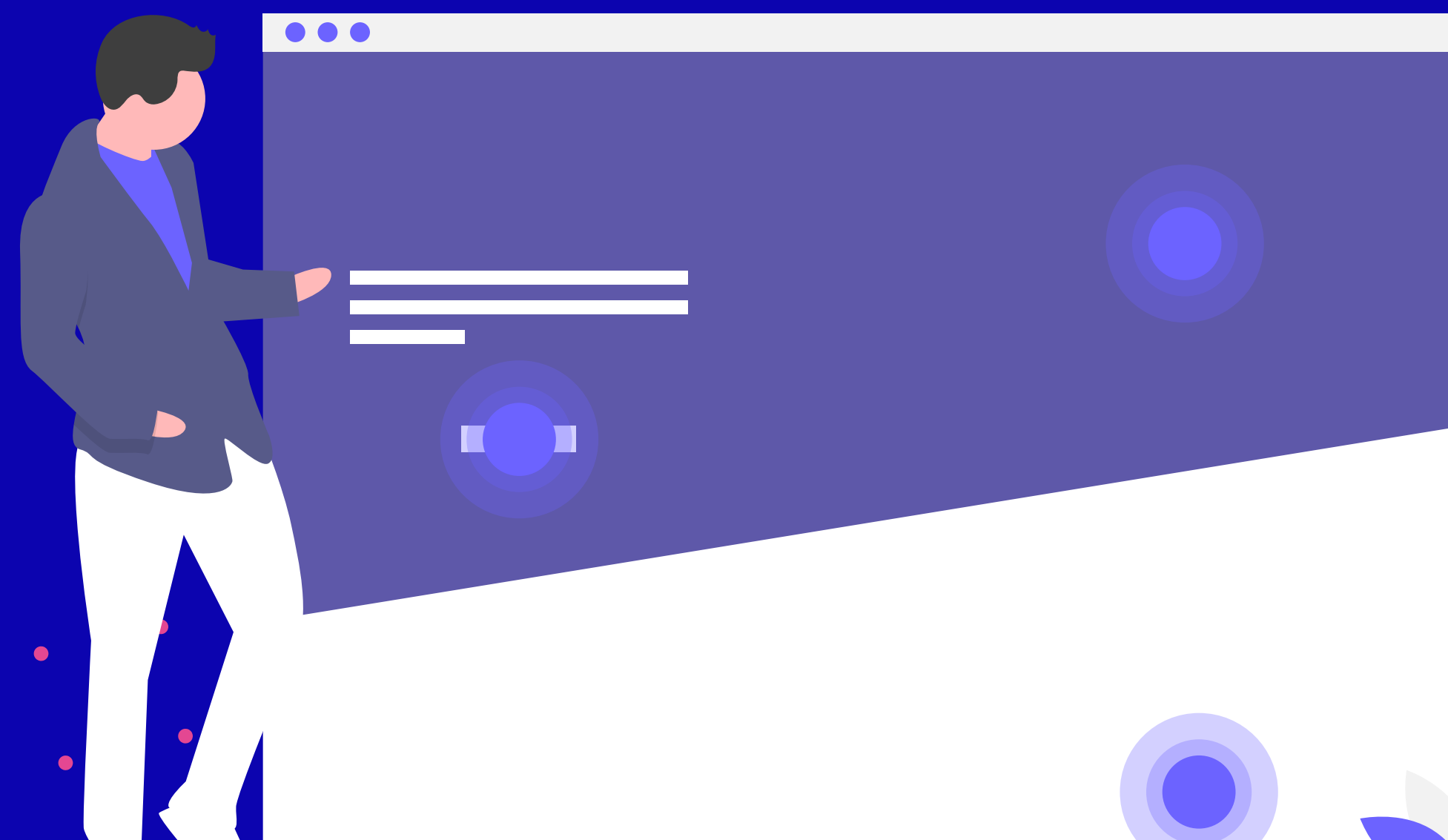
СТРУКТУРА ПРЕЗЕНТАЦИИ ДЛЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Основные блоки презентации

- 1 Наглядная демонстрация работы решения или частично реализованного решения
- 2 Проблематика (какие из заявленных и выявленных проблем решены, как\за счет какого функционала решены проблемы)
- 3 Экономический эффект (влияет ли решение на уменьшение организационных\ операционных\человеческих\ресурсных затрат компании\организации)
- 4 Информация о реализации решения (сроки\стоимость\порядок внедрения)
- 5 Масштабируемость решения (в иные процессы\увеличение нагрузки\и др.)
- 6 Команда (кто принимал участие в разработке решения: профайл и контактные данные)

Возможные дополнительные блоки презентации

- 7 Информация о конкурентных или существующих решениях, преимущества решения команды
- 8 Возможность интеграции в существующие решения



РАСПИСАНИЕ ЧЕК-ПОИНТОВ

19 июня

20:00 — 23:00

ЧЕК-ПОИНТ 1

20 июня

11:00 — 14:00

ЧЕК-ПОИНТ 2

19:00 — 22:00

ЧЕК-ПОИНТ 3

21 июня

00:00 — 09:00

Отправка решений, кратких описаний решений, презентаций и ссылки на GitHub на почту **GO3@LEADERSOFDIGITAL.RU**

12:00 — 16:00

**ПРЕЗЕНТАЦИИ
РЕШЕНИЙ И ЗАЩИТА**

* все необходимые ссылки будут опубликованы в чате кейса, там же можно задать уточняющие вопросы

11110110
11101000
11110100
11110000
11101110
11100010
11101110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ

МЕХАНИКА ЧЕК-ПОИНТОВ

Чтобы ваша команда эффективно продвигалась в работе над решением, вам необходимо работать с трекером и посещать чек-поинты по расписанию

У вас будет 3 обязательных чек-поинта, в рамках каждого будет встреча с трекером и 2 экспертами

Расписание будет доступно в системе по ссылке <https://hack2.leadersofdigital.ru> в личном кабинете

В рамках чек-поинта необходимо

- Провести встречу с трекером
- Провести встречу с двумя экспертами

Во время чек-поинта ваша цель — максимально заинтересовать трекера и экспертов, показать им максимум того, что вы сделали, для полной и точной оценки

Ц И Ф Р О В О Й
П Р О Р Ы В



ВАЖНО

1. Оценки трекеров за чек-поинт идут в общий зачет
2. Прогул чек-поинта расценивается как проставление оценки 0, прохождение чек-поинта дважды на оценку 0 влечет за собой дисквалификацию с хакатона

КАНАЛЫ КОММУНИКАЦИЙ



Форма обратной
связи на сайте



Чат по кейсу



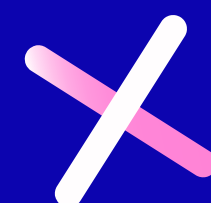
Канал хакатона

zoom

Защита решений



Чек-поинты



111101110
11101000
111101000
111100000
111011110
111000110
111011110
11101001

ЦИФРОВОЙ
ПРОРЫВ