

# СЛАЙД 1: ТИТУЛЬНЫЙ

Добрый день, уважаемые члены комиссии.

Меня зовут Дмитрий Белоцерковский, я студент группы 4-МВ-4.

Тема моей научно-исследовательской работы: «Разработка мобильного приложения для геймифицированного саморазвития с системой баланса личностных характеристик».

---

## СЛАЙД 2: АКТУАЛЬНОСТЬ И ПРОБЛЕМАТИКА

Рынок приложений для саморазвития демонстрирует устойчивый рост — глобальный объём оценивается в 11 миллиардов долларов с прогнозом роста до 26 миллиардов к 2030 году. Однако существующие решения имеют ряд критических проблем.

Во-первых, **фрагментация**: пользователи вынуждены использовать от трёх до пяти различных приложений для разных аспектов жизни.

Во-вторых, **отсутствие системности**: нет понимания, как ежедневные действия влияют на личность в целом.

В-третьих, многие приложения используют **манипулятивные техники** удержания — бесконечные серии и страх упущененной выгоды.

Таким образом, выявлена **незанятая ниша**: системное приложение для осознанного саморазвития, объединяющее геймификацию с глубоким самопознанием.

---

## СЛАЙД 3: ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ

**Цель исследования**: разработать концепцию и модель расчёта параметров мобильного приложения, позволяющего пользователю понимать влияние привычек на характеристики личности.

Для достижения цели были поставлены **шесть задач**: от анализа предметной области и существующих решений до разработки модели профиля личности и определения целевой аудитории.

Концепция приложения строится на синтезе **трёх источников**.

**Первый — геймификация из Habitica**: микропривычки создают макроизменения, мгновенная обратная связь усиливает мотивацию.

Второй — **механика баланса из игры Reigns**: крайности в любом направлении разрушительны, баланс важнее максимизации.

Третий — **философия самонаблюдения Гурджиева и Успенского**: концепция трёх центров человека, наблюдение без осуждения, Закон Октав — идея о необходимости дополнительных толчков для продолжения развития.

---

## СЛАЙД 4: АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

В ходе исследования проанализировано **пять аналогов**.

**Habitica** обеспечивает высокую мотивацию через игровые механики, но не имеет глубокой аналитики влияния на личность.

**Headspace** предлагает качественный контент медитаций, однако фокусируется только на одном аспекте жизни.

**Notion** обладает максимальной гибкостью, но требует самостоятельной настройки и не имеет встроенной аналитики.

**Daylio** прост в использовании, но ограничен только отслеживанием эмоций.

Механика **Reigns** — баланс четырёх параметров с критическими порогами — стала ключевым инсайтом для нашего проекта.

**Вывод:** ни один продукт не удовлетворяет потребности в системности, глубине и балансе одновременно.

---

## СЛАЙД 5: МОДЕЛЬ ПРОФИЛЯ ЛИЧНОСТИ — 8 ОСЕЙ И 5 ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Ключевой элемент концепции — **модель профиля личности**, состоящая из восьми дихотомических осей.

Каждая ось представляет **континуум между двумя полюсами**. Например, Телесная ось — между Восстановлением и Энергией, где крайности означают застой или выгорание.

**Принципиальное отличие от существующих решений:** цель — не достичь максимума по какой-то оси, а удерживать **баланс в зоне 40-60 процентов** по всем восьми осям.

Система включает **три зоны**: зелёная зона баланса даёт бонус плюс пять процентов ко всем показателям, жёлтая зона внимания активирует рекомендации по коррекции, красная критическая зона применяет штраф минус десять процентов.

Помимо осей, модель включает **пять интегративных показателей**: Присутствие — степень осознанности, Целостность — согласованность действий с ценностями, Адаптивность — способность гибко реагировать, Резильентность — устойчивость к стрессам, и Развитие — траектория личностного роста.

---

## СЛАЙД 6: СИСТЕМА ПРИВЫЧЕК И МЕХАНИКА РАСЧЁТА

Все действия пользователя делятся на **четыре категории** с разными коэффициентами влияния: ежедневные практики с коэффициентом один, привычки — от ноль три до единицы, разовые задачи — от двух до пяти, и жизненные события — от пяти до двадцати.

Каждое действие имеет **вектор влияния** на несколько осей одновременно. Например, утренняя медитация сдвигает ось Выражение-Рефлексия в сторону рефлексии на минус пять единиц и добавляет три процента к показателю Присутствие.

**Механика расчёта** включает три ключевых элемента.

Первый — базовое влияние действий на оси.

Второй — **естественный дрейф к центру**: при отсутствии действий оси постепенно возвращаются к пятидесяти процентам, что отражает идею о необходимости постоянных усилий для поддержания баланса.

Третий — **закон октав**: каждые семь дней регулярной практики требуется «толчок» — новая практика, увеличение интенсивности или осознанная рефлексия.

Система предупреждений работает как в игре Reigns — критические пороги запускают штрафы или бонусы.

---

## СЛАЙД 7: КОНЦЕПЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА И ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Концепция интерфейса предусматривает **ежедневный цикл** из трёх этапов.

**Утренняя проверка** — две-три минуты: краткая медитация, просмотр текущего состояния осей на радарной диаграмме, формулирование намерения дня.

**Трекинг в течение дня** реализован через минималистичный свайп-интерфейс — не более трёх касаний для отметки действия.

**Вечерняя проверка** — три-пять минут: отметка выполненных действий, рефлексия, визуализация изменений за день.

Разработаны три типа **визуализаций**. «Карта личности» — радарная диаграмма восьми осей с цветовой индикацией зон. «Река времени» — горизонтальная шкала с течениями осей как цветными потоками. «Сад привычек» — метафора растений, где рост символизирует регулярность выполнения.

Аналитический модуль включает **симулятор «Что если»**, показывающий прогноз изменений при выборе определённых привычек.

---

## СЛАЙД 8: ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Основная целевая аудитория — **«Осознанные искатели»**, возраст двадцать пять — сорок пять лет. Это люди с высшим образованием, средним и выше среднего доходом, которые уже имеют опыт саморазвития и испытывают фрустрацию от разрозненности существующих подходов.

**Их ключевые потребности:** системное понимание своего прогресса, баланс вместо бесконечной максимизации, глубина вместо поверхностных метрик.

**Вторичные группы:** «Продуктивные оптимизаторы» — молодые профессионалы с риском выгорания, и «Переживающие кризис» — люди в поиске смысла и готовые к глубокой работе над собой.

---

## СЛАЙД 9: РЕЗУЛЬТАТЫ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате научно-исследовательской работы **выполнены все поставленные задачи**.

Проанализирована предметная область и пять аналогов.

Изучены методологические основы геймификации и самонаблюдения.

Разработана модель профиля личности с восемью дихотомическими осями и пятью интегративными показателями.

Создана механика расчёта влияния действий, включающая естественный дрейф и Закон Октав.

Сформирована концепция интерфейса с тремя типами визуализаций.

Определена целевая аудитория.

**Уникальное ценностное предложение** разработанной концепции: «Первое приложение, которое показывает не только что ты делаешь, но и кем ты становишься».

Результаты исследования создают **фундамент для разработки** уникального продукта, не имеющего прямых аналогов на рынке.

**Следующие этапы** в рамках ВКР: прототипирование интерфейса в Figma, валидация модели с фокус-группой, разработка технической архитектуры, создание MVP и закрытое бета-тестирование.

---

## СЛАЙД 10: СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

Спасибо за внимание.

Готов ответить на ваши вопросы.

# **ПРИЛОЖЕНИЕ: ВОЗМОЖНЫЕ ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ**

## **1. Почему именно 8 осей? Как они были выбраны?**

Восемь осей выбраны на основе синтеза нескольких источников. Базой послужила концепция трёх центров Гурджиева (интеллектуальный, эмоциональный, двигательный), которая была расширена с учётом современных моделей личности и практических аспектов жизни современного человека (материальная, социальная, временная, духовная оси). Количество восемь обеспечивает достаточную детализацию без избыточной сложности для пользователя.

## **2. Как будет валидироваться модель?**

Планируется трёхэтапная валидация: экспертная оценка специалистами в области психологии и геймификации, качественное тестирование с фокус-группой из 15-20 представителей целевой аудитории, и количественное бета-тестирование с 100 пользователями с анализом retention и удовлетворённости.

## **3. Чем ваше решение лучше простого ежедневника?**

Ежедневник — пассивный инструмент записи. Наше приложение — активная система с автоматическим расчётом влияния действий, предиктивной аналитикой, визуализацией паттернов и системой предупреждений о дисбалансе. Пользователь получает не просто записи, а понимание взаимосвязей и прогнозы.

## **4. Какой стек технологий планируется использовать?**

Kotlin с Jetpack Compose для нативной Android-разработки, Java с Spring Boot для серверной части, PostgreSQL для базы данных, Yandex Cloud для хостинга с соответствием 152-ФЗ о персональных данных.

## **5. Как предотвратить манипулятивные паттерны, которые вы критикуете у конкурентов?**

Несколько принципов: streak-фактор ограничен максимумом 30% бонуса, чтобы серии не становились навязчивостью; фокус на балансе, а не на максимизации; возможность «простить себя» за пропуски; прозрачность алгоритмов — пользователь всегда может понять, почему система рекомендует то или иное действие.