

ТЕХНОЛОГИИ ЗДОРОВОЙ ЖИЗНИ



VHISTORY – МЫ ИСТОРИЯ

КУИМОВА МАРИЯ ЛЕОНИДОВНА

САЛМИНА МАРИЯ СЕРГЕЕВНА

СТУДЕНТЫ 2 КУРСА ГРУППЫ БМ 2-2

20.35

**НАЦИОНАЛЬНАЯ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ
ИНИЦИАТИВА**



«Народ, не знающий своего
прошлого, не имеет будущего»

РЕШАЕМАЯ ПРОБЛЕМА



Низкая вовлеченность школьников в образовательный процесс и, как следствие, слабое знание учащихся истории

ГИПОТЕЗА

Применение VR-технологий на уроках истории повысит качество знаний школьников, их вовлеченность в образовательный процесс и воспитает в них чувство патриотизма

- **Слабое знание истории:**

Благодаря VR-технологиям на уроке истории ученики смогут лучше усвоить сложные для понимания исторические процессы и явления

- **Воспитание патриотизма:**

VR-технологии позволяют увидеть прошлое страны, подвиги ее граждан, что вызывает любовь к Родине и гордость за нее

- **Цифровизация общества:**

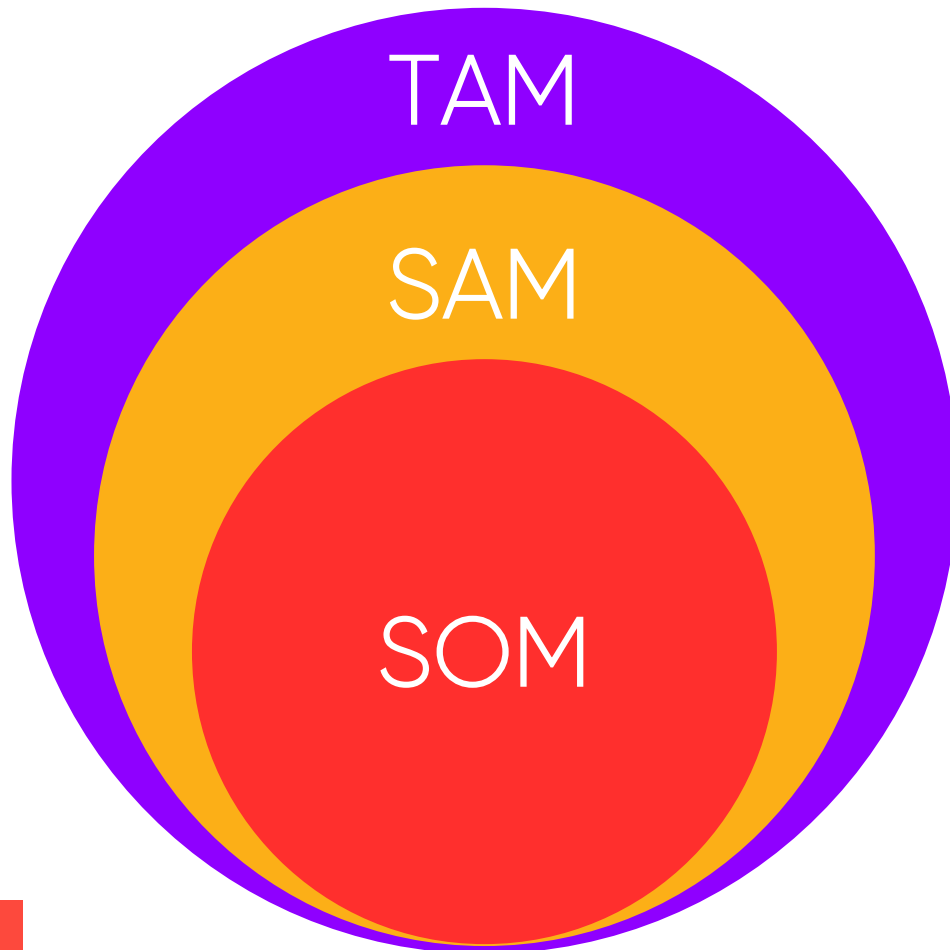
VR-технологии являются инновационной методикой в сфере образования, что соответствует запросам времени

- **Искажение исторических фактов за рубежом и наличие недостоверных источников информации:**

VR-программа разработана на основе проверенных архивных источников в соответствии с требованиями ФГОС

Рынок образовательных услуг

Сегменты рынка: общеобразовательные услуги и учебные центры



TAM: 497 государственных школ + 250 частных школ = 747 школ (минимум) В МОСКВЕ. Наше комплексное решение будет стоить 1,75 млн. рублей. Тогда **TAM** составит 1, 307 млрд. руб.

SAM: Предположительно, 40% учебных заведений готовы приобрести наш продукт = 299 школ (523,25 млн. рублей)

SOM: Учитывая конкурентную среду и возможности нашего продукта, количество клиентов составит лишь 10% от SAM = 30 школ. Тогда **SOM** составит 52,5 млн. рублей.

Мы выделили косвенных конкурентов:

- Исторические музеи (в том числе интерактивные)
- Исторические спектакли и фильмы
- Реконструкции исторических событий
- 3D инсталляции на исторических зданиях и памятниках
- Мемориалы и знаковые исторические места

Достоинства предложений конкурентов:

- использование настоящих предметов прошлого
- опора на исторические факты
- участие исторических экспертов
- чувство восхищения и гордости от увиденного воочию
- большой охват аудитории
- поддержка государства

Минусы предложений конкурентов:

- сложность в организации выезда учащихся за пределы школы, в том числе с точки зрения ответственности за безопасность учащихся
- некоторые мероприятия несут разовый характер
- фокус на художественные составляющие
- отсутствие системности
- отсутствие хронологической последовательности
- отсутствие полного погружения в исторические события



Наши конкурентные преимущества:

- комплексное решение (VR-оборудование и программы)
- структурированность информации и системность
- полное погружение в исторические события
- участие экспертов и методистов
- проверенные исторические источники
- высокая детализация визуальных элементов
- несколько тематических направлений



СПИСОК ПАРТНЕРОВ ПРОЕКТА



Реальные партнеры

1. Школьные учебные заведения и учителя
2. VR-компания
3. Исторические эксперты
4. Инвесторы
5. Исторические музеи и галереи
6. Библиотеки
7. Архивы и базы данных

Потенциальные партнеры:

1. Министерство образования
2. Высшие учебные заведения
3. Туристические агентства
4. Муниципальные органы
5. Образовательные форумы и площадки

АНАЛИЗ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ



Целевая аудитория: ученики школ г. Москвы

Целевые сегменты:

- учащиеся основной школы (7–9 классы): учебная программа нацелена на изучение нового материала
- ученики средней (полной) школы (10–11 классы): учебная программа нацелена на повторение пройденного материала и подготовку к государственному экзамену

Потребности:

- Потребность в изменении методов обучения
- Потребность в интересной подаче информации
- Потребность в повышении эффективности обучения

ОПРОСНЫЙ ЛИСТ



1. На данный момент Вы учитесь в школе?

- да
- нет

2. В каком классе Вы сейчас учитесь?

3. Как Вы относитесь к предмету «История»?

- нравится
- нейтрально
- не нравится

4. Оцените, насколько Вам нравится, как проходят уроки истории в целом? По шкале от 1 до 5.

5. Как вы думаете, насколько интересно учитель истории преподносит материал? По шкале от 1 до 5.

6. Какие методы преподавания использует учитель на уроках истории?

- рассказывает/читает материал
- показывает презентации
- показывает исторические фильмы
- проводит групповые дискуссии/дебаты

7. Как вы оцениваете свои знания по предмету История? По шкале от 1 до 5.

8. По Вашему мнению, как долго Вы помните информацию, полученную на уроках истории?

- менее 1 недели
- от недели до 1 месяца
- от 1 до 3 месяцев
- от 3 до 6 месяцев
- более 6 месяцев

9. Оцените, насколько понятно учитель преподносит материал на уроках истории? По шкале от 1 до 5.

10. Вам доводилось когда-либо пользоваться оборудованием виртуальной реальности?

- да
- нет

11. Если бы на уроках истории применялись технологии виртуальной реальности, Вам было бы интересно получить такой опыт?

- да
- нет

ТЕХНОЛОГИИ ЗДОРОВОЙ ЖИЗНИ

12. Если на прошлый вопрос Вы ответили «Да», какие тематические направления исторических событий Вы хотели бы видеть в виртуальной реальности?

- общественное (быт, уклад жизни)
- политическое (военные события, политические лидеры)
- техническое (оружие, изобретения)
- ответил «Нет» на прошлый вопрос

13. Использование VR-оборудования возможно только при отсутствии серьезных проблем со здоровьем. Если Вы имеете следующие проблемы, отметьте их, пожалуйста.

- эпилепсия
- проблемы со зрением
- нарушения бинокулярного зрения
- проблемы с вестибулярным аппаратом
- другое

14. Какой Ваш средний балл по предмету История за предыдущий период?

15. В каком году Россия стала Российской Федерацией?

- 1991
- 1992
- 1993

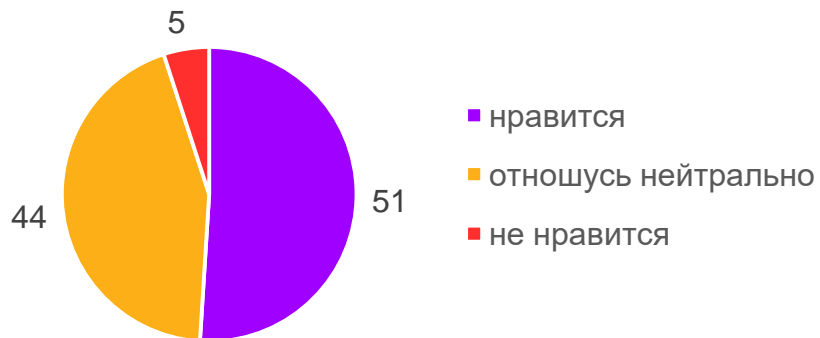
16. Какое значение имела победа в Куликовской битве?

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА

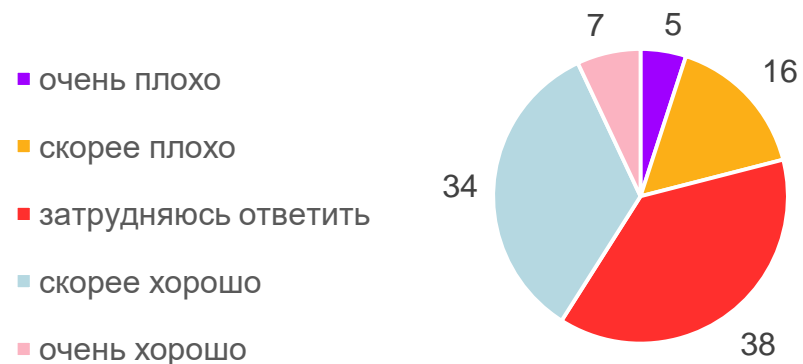


В опросе приняли участие 100 учеников 7-11 классов

Как Вы относитесь к предмету «История»?



Как Вы оцениваете свои знания по предмету «История» от 1 до 5?



Какие методы преподавания использует ваш учитель истории?

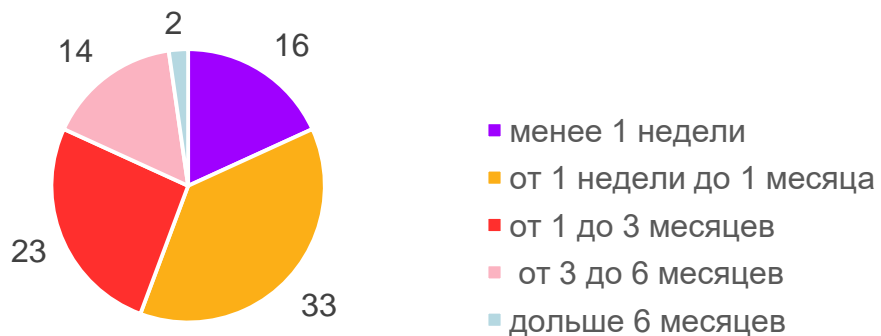


РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА

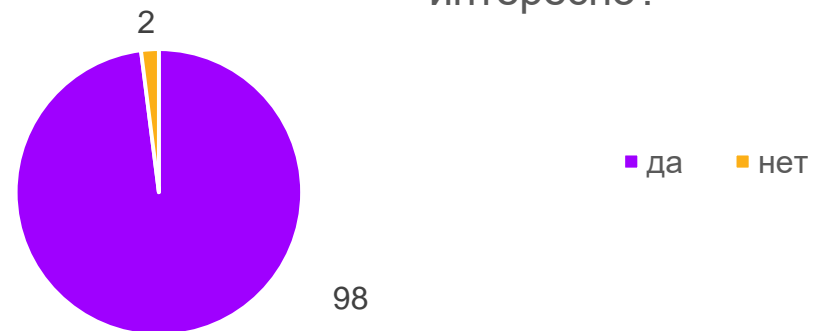


В опросе приняли участие 100 учеников 7-11 классов

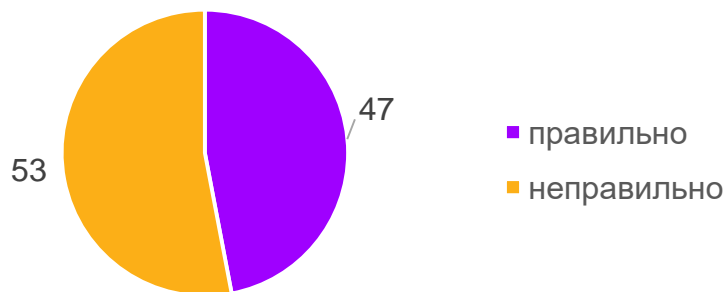
Как долго Вы помните материал с уроков истории?



Если бы на уроках истории применялись VR-технологии, Вам было бы это интересно?



Какое значение имела победа в Куликовской битве?



Конечный продукт: VR-образовательные программы по истории для школ. Образовательная программа будет разрабатываться в соответствии с ФГОС совместно с методистом и ведущими научными специалистами в области истории, основываясь на исторических источниках.

Миссия:

С помощью современных технологий мы стремимся сформировать у учащихся осознанное отношение к информации, способность отличать правду от пропаганды и внушаемой идеологии и воспитать в них гражданственность и патриотизм.

Цель:

Обеспечение учащихся образовательных учреждений г. Москвы современными и эффективными методами получения качественного школьного образования в области истории

МЕДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ



- заболевания сердечно-сосудистой системы
- проблемы со зрением
- эпилепсия
- слабый вестибулярный аппарат
- психические проблемы
- мигрени
- уставшее состояние, состояние стресса
- воздействие лекарств, проблемы с пищеварением
- простуда или вирусные заболевания

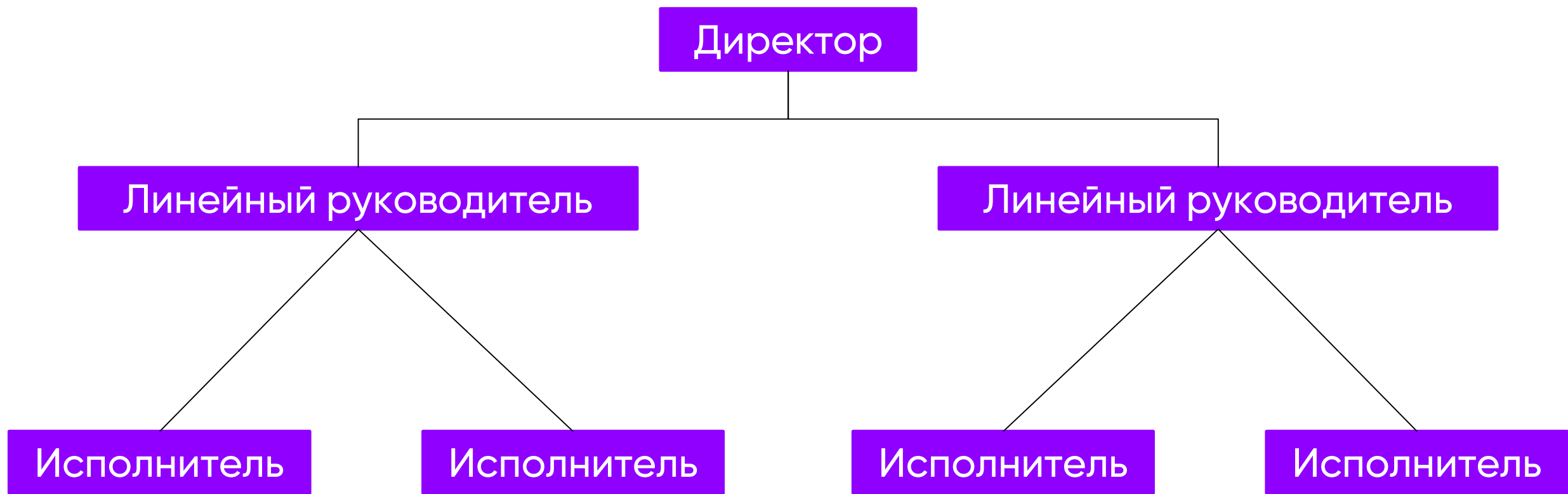
Оптимальное время использования VR-очков – 15 минут.

Детям **младше 12 лет** использовать VR-очки **не рекомендуется**.

Допуск к VR-программам будет осуществляться только после консультации со школьным врачом и с согласия родителей.

В случае наличия у учащихся серьезных противопоказаний или отказа родителей школьникам будут предложены двумерные образовательные программы.

СТРУКТУРА УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОМ



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФУНКЦИЙ ПО ПРОЕКТУ



Менеджер проекта

Куимова Мария



- Координация действий и решений
- Работа с информацией и её структурирование
- Разработка опросного листа и анализ полученных в ходе маркетингового исследования данных
- Создание матрицы рисков проекта
- Разработка СДР проекта

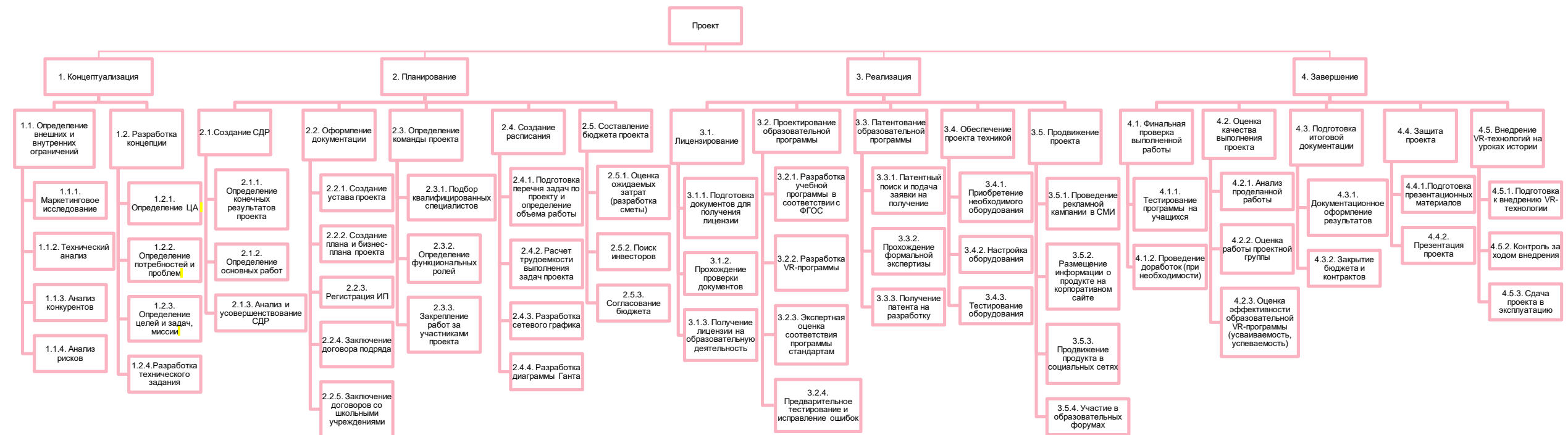
Бизнес-аналитик

Салмина Мария



- Работа с информацией и её структурирование
- Создание презентации для представления проекта
- Проведение маркетингового исследования
- Разработка СДР проекта
- Построение диаграммы Ганта

СТРУКТУРНАЯ ДЕКОМПОЗИЦИЯ РАБОТ



СТРУКТУРНАЯ ДЕКОМПОЗИЦИЯ РАБОТ



СТРУКТУРНАЯ ДЕКОМПОЗИЦИЯ РАБОТ

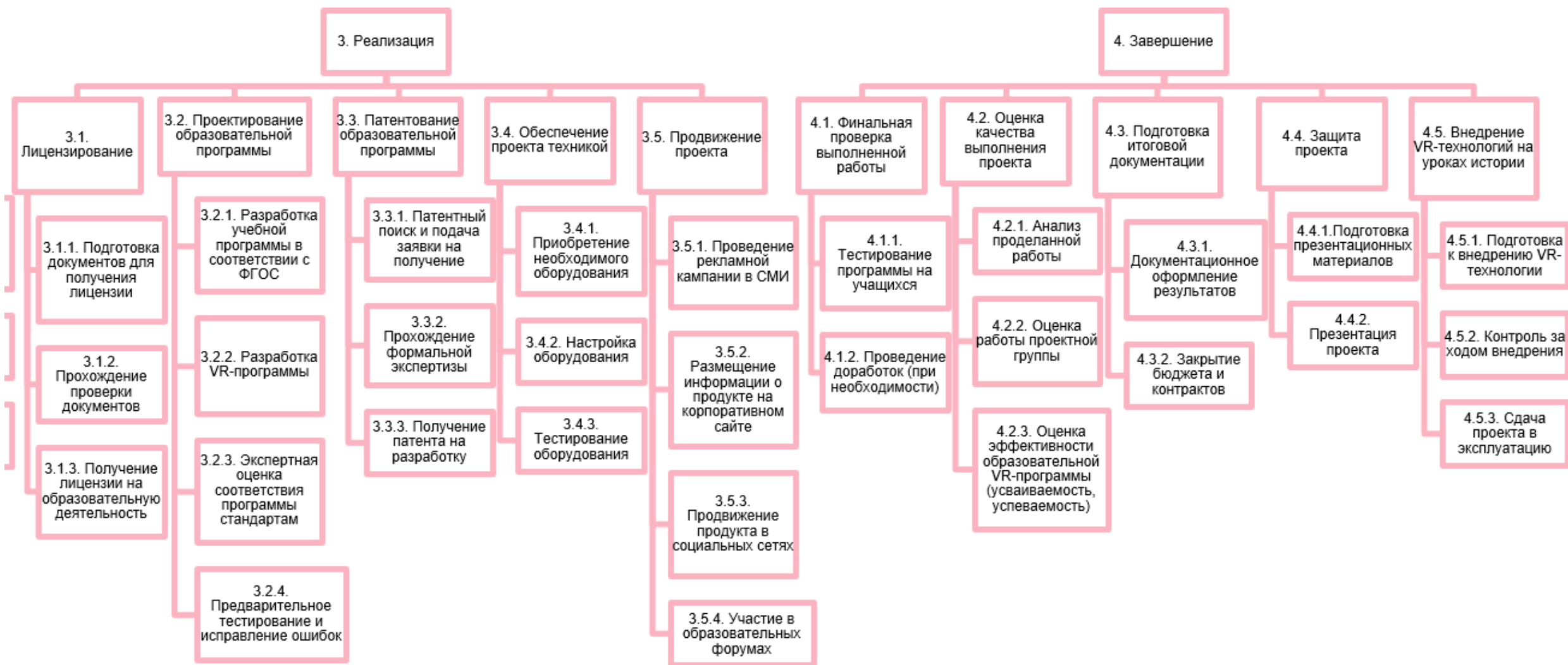


ТАБЛИЦА РАБОТ



№	Работа	Продолжительность	Зависимость	Стоимость, тыс. руб.	Ответственное лицо
1	Маркетинговое исследование	32 часа	1	0	С
2	Технический анализ	8 часов	2	5	С
3	Анализ конкурентов	4 часа	2	0	К
4	Анализ рисков	6 часов	3,4	0	К
5	Определение ЦА проекта	2 часа	1	0	К
6	Определение потребностей и проблем	2 часа	6	0	К
7	Определение миссии, целей и задач проекта	2 часа	5,7	0	К
8	Разработка технического задания	8 часов	8	0	С
9	Определение конечных результатов проекта	2 часа	9	0	С
10	Определение основных работ	8 часов	9	0	С
11	Анализ и усовершенствование СДР	2 часа	10,11	0	С
12	Создание устава проекта	5 часов	12	0	С
13	Создание плана и бизнес-плана проекта	9 часов	12	0	С
14	Регистрация ИП	24 часа	13,14	0,8	К
15	Заключение договора подряда	24 часа	15	0	К
16	Заключение договоров со школьными учреждениями	24 часа	15	0	К
17	Подбор квалифицированных специалистов	50 часов	13,14,16,17	0	К
18	Определение функциональных ролей	2 часа	18	0	К
19	Закрепление работ за участниками проекта	1 час	19	0	С
20	Подготовка перечня задач по проекту и определение объема работы	6 часов	20	0	С

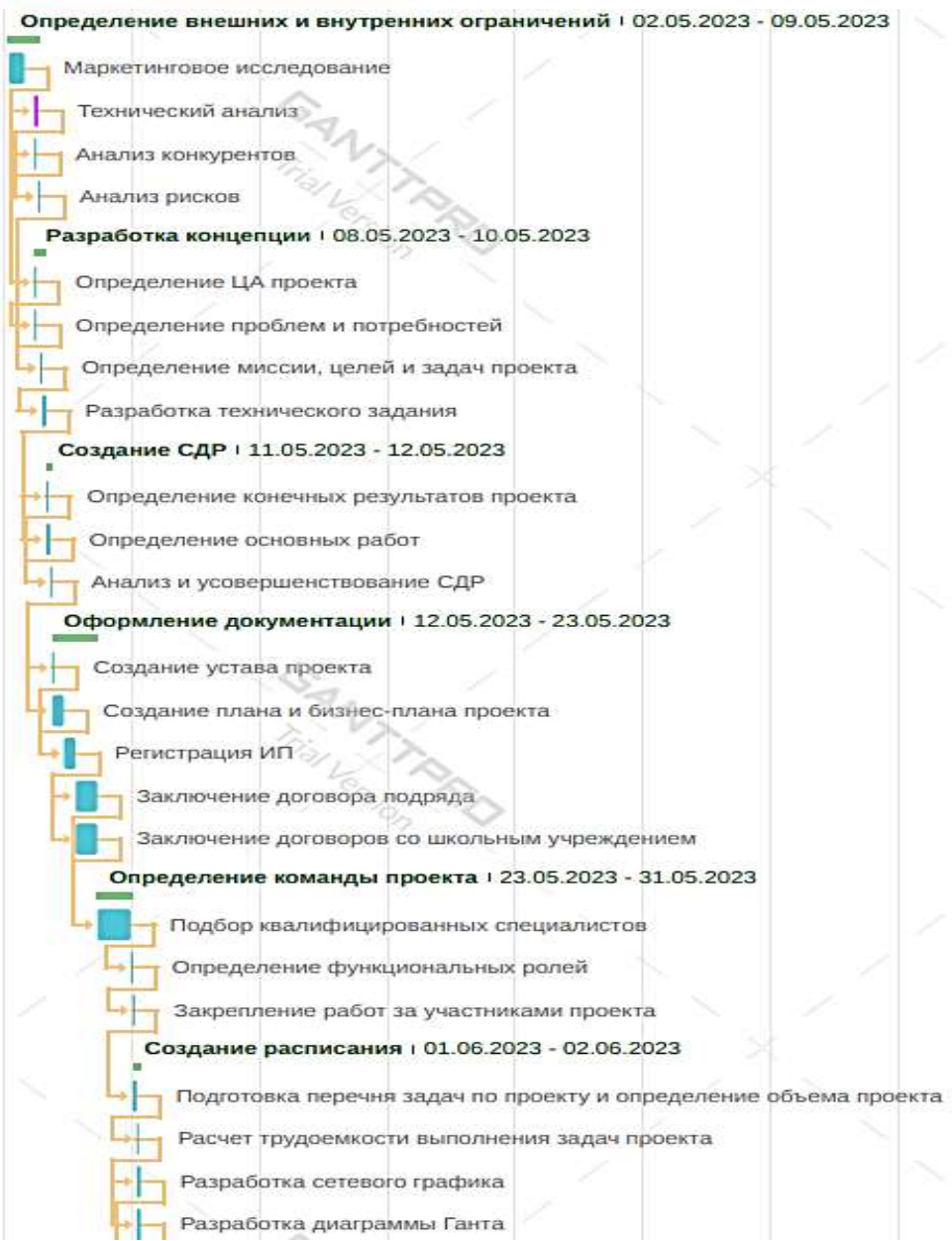
21	Расчет трудоемкости выполнения задач проекта	3 часа	21	0	С
22	Разработка сетевого графика	6 часов	22	0	К
23	Разработка диаграммы Ганта	5 часов	22	0	С
24	Оценка ожидаемых затрат (разработка сметы)	24 часа	23,24	0	С
25	Поиск инвесторов	60 часов	25	0	К
26	Согласование бюджета	4 часа	26	0	К
27	Подготовка документов для получения лицензии	40 часов	28	10	С
28	Прохождение проверки документов	40 часов	29	0	С
29	Получение лицензии на образовательную деятельность	3 часа	30	20	С
30	Разработка учебной программы в соответствии с ФГОС	240 часов	31	300	С
31	Разработка VR-программы	960 часов	31	1200	С
32	Экспертная оценка соответствия программы стандартам	40 часов	32,33	100	К
33	Предварительное тестирование и исправление ошибок	112 часов	34	100	С
34	Подача заявки на получение патента в патентное ведомство	64 часа	35	104	С
35	Прохождение экспертизы	320 часов	36	20,2	С
36	Получение патента на разработку	112 часов	37	5	К
37	Приобретение необходимого оборудования	24 часа	38	1200 (на 1 школу)	К
38	Настройка оборудования	16 часов	39	10	С
39	Тестирование оборудования	15 часов	40	10	К

ТАБЛИЦА РАБОТ



№	Работа	Продолжительность	Зависимость	Стоимость, тыс. руб.	Ответственное лицо
40	Размещение информации о продукте на корпоративном сайте	16 часов	41	0	К
41	Проведение рекламной кампании в СМИ	280 часов	42	150	К
42	Продвижение продукта в социальных сетях	280 часов	42	150	К
43	Участие в образовательных форумах	280 часов	42	100	К
44	Тестирование программы на учащихся	30 часов	42	0	С
45	Проведение доработок (при необходимости)	56 часов	46	50	К
46	Анализ проделанной работы	16 часов	47	0	С
47	Оценка работы проектной группы	8 часов	47	0	С
48	Оценка эффективности образовательной VR-программы (усваиваемость, успеваемость)	16 часов	47	0	К
49	Документационное оформление результатов	56 часов	48,49,50	100	К
50	Заккрытие бюджета и контрактов	24 часа	51	0	К
51	Подготовка презентационных материалов	24 часа	52	0	С
52	Презентация проекта	6 часов	43,44,45,53	0	К
53	Подготовка к внедрению VR-технологии	30 часов	54	0	С
54	Контроль за ходом внедрения	30 часов	54	0	С
55	Сдача проекта в эксплуатацию	24 часа	55,56	0	К

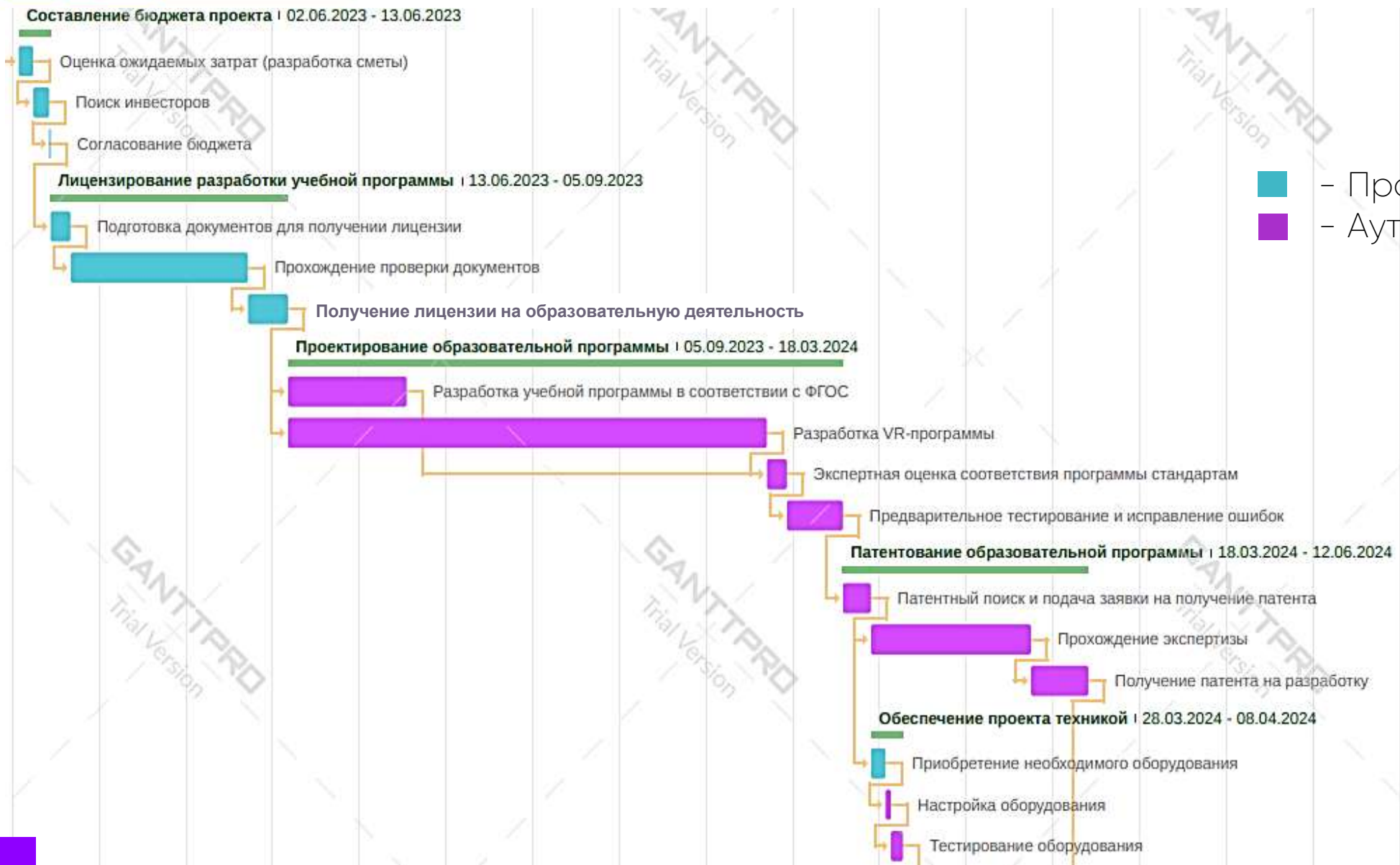
ГРАФИК ГАНТА



Общая продолжительность проекта:
1 год и 3 месяца

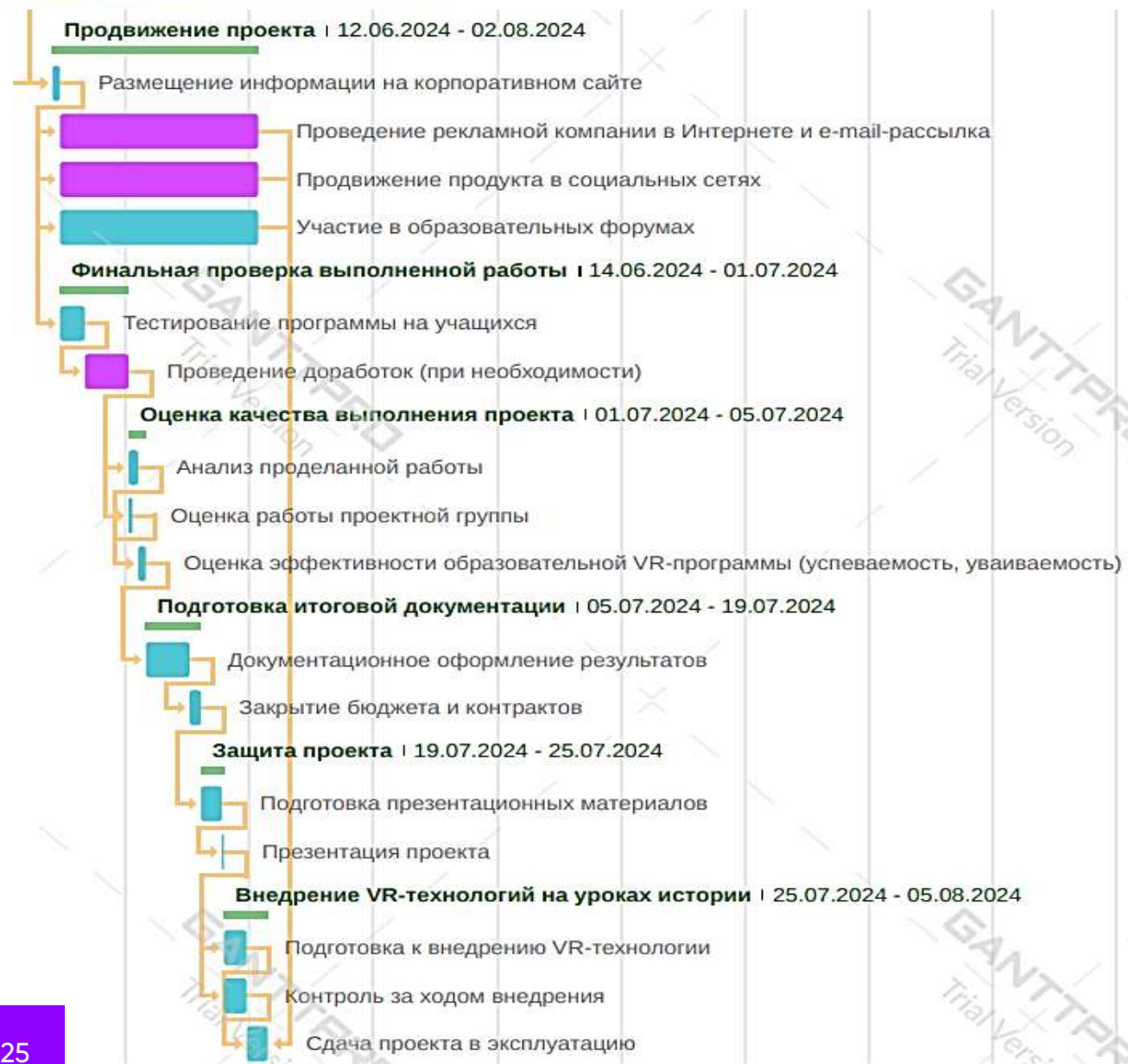
- - Проектная команда
- - Аутсорсинг

ГРАФИК ГАНТА



■ – Проектная команда
 ■ – Аутсорсинг

ГРАФИК ГАНТА



- - Проектная команда
- - Аутсорсинг

СЕТЕВОЙ ГРАФИК

■ – Критический путь

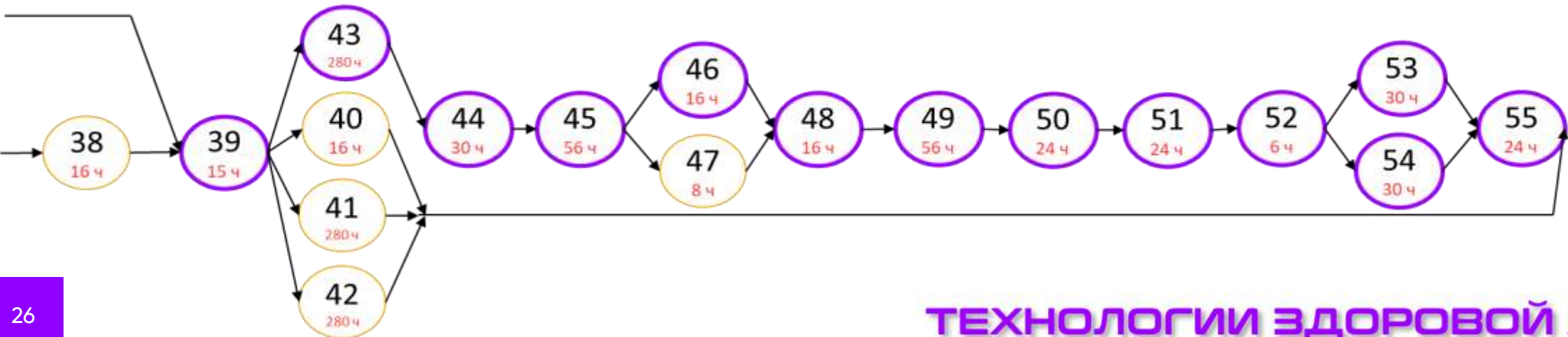
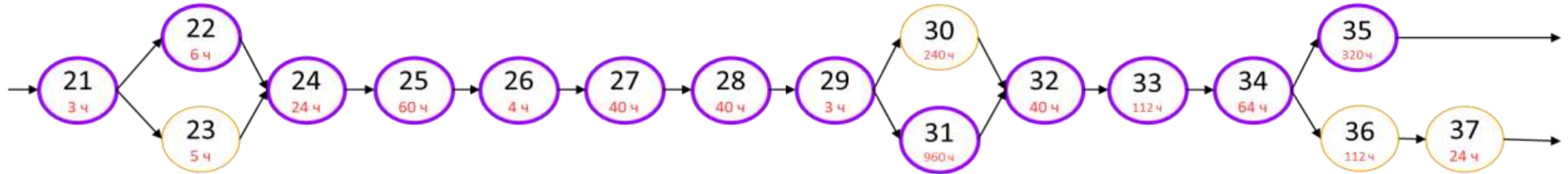
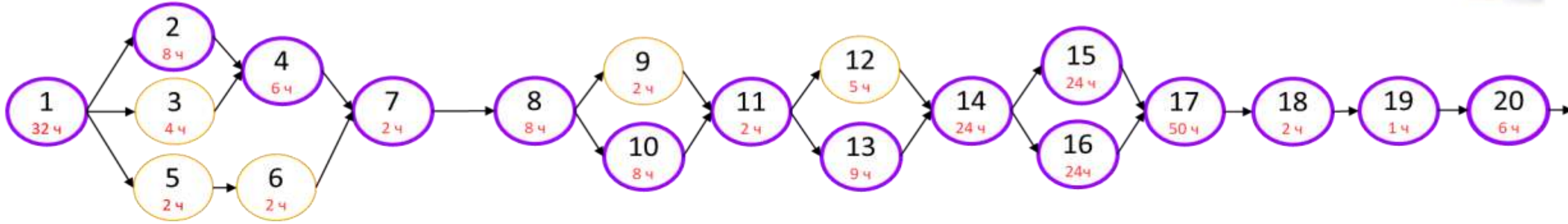


ТАБЛИЦА РИСКОВ



№	Риски:	Вероятность наступления (%)	Возможный ущерб (%)	Значимость	Мероприятия по устранению рисков:	Ответственное лицо
1	Отказ в предоставлении лицензии на образовательную деятельность	60	100	0.6	Корректировка VR-программы совместно с ведущими методологами и историками, перепроверка документов	Куимова Мария
2	Низкая окупаемость проекта	60	95	0.57	Активная реклама в СМИ, привлечение медийных лиц, поиск партнеров	Куимова Мария
3	Нехватка финансирования	60	90	0.54	Поиск дополнительных инвесторов, участие в конкурсах на получение гранта	Салмина Мария
4	Отсутствие улучшения успеваемости учащихся	50	80	0.4	Пересмотр VR-программы с методистом (экспертом), улучшение взаимодействия с программой	Куимова Мария
5	Отсутствие заинтересованности инвесторов в проекте	40	80	0.32	Размещение проекта в бизнес-акселераторах, обоснование актуальности проекта и спроса на него, описание эффектов для инвесторов	Салмина Мария
6	Непривлекательный дизайн виртуальной программы	20	60	0.12	Выявление визуальных элементов, которые не нравятся целевой аудитории, и их редизайн	Салмина Мария
7	Появление конкурентов в данном направлении	30	30	0.09	Получение патента на разработку, предоставление уникальных материалов	Куимова Мария
8	Поломка VR-оборудования в процессе эксплуатации	30	20	0.06	Инструктирование учеников по эксплуатации VR-оборудования, технический специалист в команде для устранения неполадок	Салмина Мария

МАТРИЦА РИСКОВ

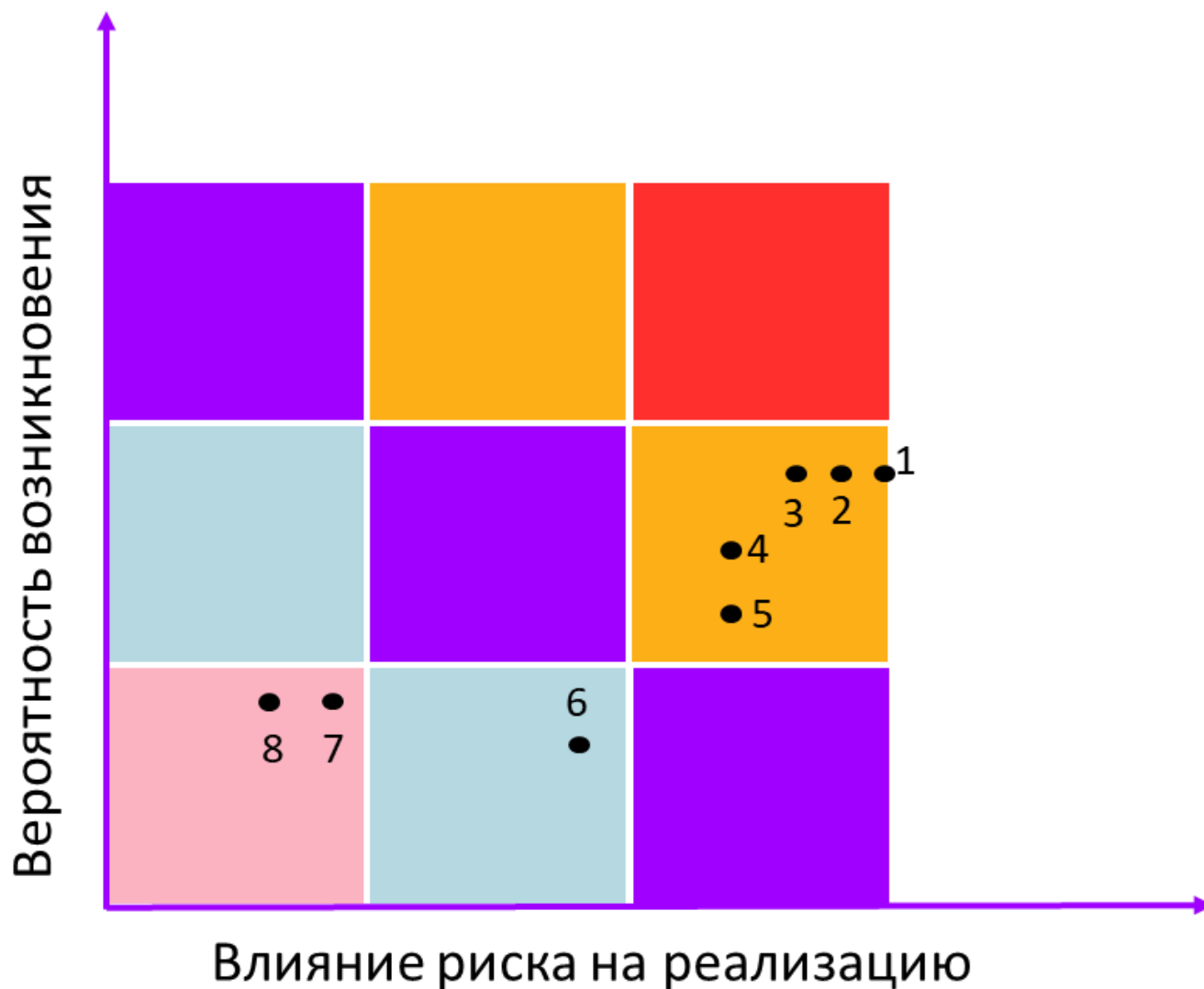


ТАБЛИЦА РЕСУРСОВ



Всего: 10 967 164 руб.
(с учетом имеющихся ресурсов)

№ п/п	Виды ресурсов	Количество	Стоимость единицы, тыс. руб.	Сумма, тыс. руб.
1	Менеджер проекта	1	10,7/мес. (в среднем)	160
2	Бизнес-аналитик	1	10,7/мес. (в среднем)	160
3	Технический специалист	1	25	25
4	Методист по истории	2	100/мес.	200
5	Эксперты по истории	3	100	300
6	Разработка VR-программы	1	1200	1200
7	Исправление ошибок	1	150	150
8	VR-оборудование для школы	30	40	1200
9	Компьютер Ультрабук Honor MagicBook 14 2021 NDR-WDH9HN серый (имеется)	1	55	55
10	Компьютер Digma (имеется)	1	27	27
11	Рабочий стол (имеется)	2	2,8	5,6
12	Стул (имеется)	4	1,8	7,2
13	Настольная лампа (имеется)	2	0,5	1
14	Телефон Iphone XR 64 Gb (имеется)	1	25	25
15	Телефон Xiaomi Mi 9 SE (имеется)	1	20	20
16	Набор канцтоваров (имеется)	1	3	3
17	Принтер (имеется)	1	8	8
18	Интернет	1	0,5/мес.	7,5
19	Мобильная связь	2	0,45/мес.	13,5
20	Электроэнергия	250	5,66 рублей за кВт/ч	21,23

21	Бумага (имеется)	2	0,3	0,6
22	MS Office (имеется)	2	3,4	6,8
23	Помещение ЖК «Оранж Парк» 29 м2 (имеется)	1	7000	7000
24	Патент на разработку	1	188,5	188,5
25	Лицензия на образовательную деятельность	1	0	0
26	Транспортная карта	2	0,447/мес.	13,4
27	VR-оборудование для офиса	1	40	40
28	Водоснабжение	15 мес.	0,155 руб./м3	34,87
29	Стеллаж	2	5,3	10,6
30	Кулер с водой	1	11,5	11,5
31	Мышка для ноутбуков (имеется)	2	2	4
32	Чайник (имеется)	1	2,8	2,8
33	Комплект чашек (имеется)	1	1,1	1,1
34	Настенные часы (имеется)	1	0,5	0,5
35	Мусорное ведро (имеется)	1	0,4	0,4
37	Потолочный светильник	4	5,2	20,8
38	Вывоз ТКО	15 мес.	0,291 руб./мес.	4,37
39	Взнос на капремонт	15 мес.	0,699 руб./мес.	10,479
40	Содержание жилого помещения	15 мес.	0,828 руб./мес.	12,415
41	Отопление	15 мес.	1 руб./мес.	15

СТРУКТУРА РАСХОДОВ



Название этапа календарного плана	Стоимость, руб.
Маркетинговое исследование	12 000
Технический анализ	5 000
Анализ конкурентов	1500
Анализ рисков	2 250
Определение ЦА проекта	750
Определение потребностей и проблем	750
Определение миссии, целей и задач проекта	750
Разработка технического задания	3 000
Определение конечных результатов проекта	750
Определение основных работ	3 000
Анализ и усовершенствование СДР	750
Создание устава проекта	1 875
Создание плана и бизнес-плана проекта	3 375
Регистрация ИП	800
Заключение договора подряда	9 000
Заключение договоров со школьным учреждением	
Подбор квалифицированных специалистов	18 750
Определение функциональных ролей	750
Закрепление работ за участниками проекта	375
Подготовка перечня задач по проекту и определение объема работы	2 250
Расчет трудоемкости выполнения задач проекта	1 125
Разработка сетевого графика	2 250
Разработка диаграммы Ганта	1 875

Оценка ожидаемых затрат (разработка сметы)	9 000
Поиск инвесторов	22 500
Согласование бюджета	1500
Подготовка документов для получения лицензии	15 000
Прохождение проверки документов	0
Получение лицензии на образовательную деятельность	0
Разработка учебной программы в соответствии с ФГОС	400 000
Разработка VR-программы	1 200 000 (1 программа)
Экспертная оценка соответствия программы стандартам	300 000
Предварительное тестирование и исправление ошибок	100 000
Патентный поиск и подача заявки на получение патента в патентное ведомство	188 500
Прохождение экспертизы	
Получение патента на разработку	
Приобретение необходимого оборудования	1 200 000 (на 1 школу) + 9 000
Настройка оборудования	10 000
Тестирование оборудования	10 000
Размещение информации о продукте на корпоративном сайте	6 000

Проведение рекламной кампании в СМИ	150 000
Продвижение продукта в социальных сетях	150 000
Участие в образовательных форумах	100 000 + 105 000
Тестирование программы на учащихся	11 250
Проведение доработок (при необходимости)	50 000
Анализ проделанной работы	6 000
Оценка работы проектной группы	3 000
Оценка эффективности образовательной VR-программы (усваиваемость, успеваемость)	6 000
Документационное оформление результатов	21 000
Закрытие бюджета и контрактов	9 000
Подготовка презентационных материалов	
Презентация проекта	2 250
Подготовка к внедрению VR-технологии	11 250
Контроль за ходом внедрения	
Сдача проекта в эксплуатацию	9 000
Проведение рекламной кампании в СМИ	150 000
Продвижение продукта в социальных сетях	150 000

СТРУКТУРА РАСХОДОВ И БЕЗУБЫТОЧНОСТЬ



- 4 393 839 рублей – стоимость реализации проекта (1 VR-программа на 1 школу)
- 3 159 839 рублей (без учета стоимости оборудования, его закупки, настройки, тестирования и технического анализа)
- 1 234 000 (стоимость оборудования, его закупки, настройки, тестирования и технического анализа)

Для достижения безубыточности проекта необходимо продать 3 комплексных решения на общую сумму 5,25 млн. руб. Если покупка не будет включать VR-оборудование и его обслуживание, то для достижения порога безубыточности нужно продать 10 VR-программ на сумму 3,5 млн. руб. Срок окупаемости предположительно 3 месяца.

LEAN CANVAS

Проблемы:

-нехватка эффективных инструментов преподавания истории в школах
 - низкая вовлеченность школьников в образовательный процесс
 -слабое знание учащимися истории России и мира

Решение:

обеспечение учащихся образовательных учреждений г. Москвы современными и эффективными методами получения качественного школьного образования в области истории

Ключевые метрики:

1. Повышение успеваемости учащихся по предмету «История» на 20% за 3 месяца
2. Повышение вовлеченности учеников в образовательный процесс на 30% за 3 месяца
3. Повышение качества знаний по итогам теста минимум на 15 баллов за 3 месяца

УТП:

Мы предлагаем комплексное решение для улучшения процесса получения знаний по истории и повышения успеваемости учащихся

Скрытое преимущество:

Имитация реальной деятельности помогает запомнить до 90% новой информации (пирамида обучения Эдгара Дейла), что повышает уровень эффективности обучения с использованием VR-технологий

Каналы:

- Официальный сайт компании
- Социальные сети (VK, Телеграм) и мессенджеры (WhatsApp)
- Выставки и форумы, посвященные образованию

Покупатели:

- Частные общеобразовательные учреждения г. Москвы
- Государственные общеобразовательные учреждения г. Москвы;
- Школы подготовки к ОГЭ/ЕГЭ по истории;
- Исторические лагеря образовательной направленности (изучение школьной программы и подготовка к олимпиадам)

Потребители:

- учащиеся основной школы (7-9 классы)
- ученики средней (полной) школы (10-11 классы)

Ожидаемые эффекты:

1. **Для инвесторов:**
 - **Школы:** Повышение рейтинга образовательного учреждения; Увеличение потока детей, желающих учиться в этой школе.
 - **Другие инвесторы:** 10% от каждой заключенной сделки по внедрению VR-технологий
2. **Для нашей компании:** Повышение показателей компании (экономические, осведомленность, привлечение инвестиций и т.д.)
3. **Социальный эффект:** Повышение удовлетворенности от образовательного процесса, Повышение мотивации к учебе и успеваемости учащихся, Формирование у учащихся осознанного отношения к информации, Повышение вовлеченности учащихся в образовательный процесс

Структура расходов:

- Заработная плата членов проектной команды сдельная (в среднем 10,7 тыс. руб./мес.)
1. **Единовременные:** Написание VR-программы обучения (аутсорсинг), Приобретение имущества, оборудования, Установка, доставка, сборка, Оплата подрядчикам (маркетинговые, юридические услуги)
 2. **Ежемесячные расходы:** Закупка оборудования (VR-шлемы в комплекте с контроллерами), Заработная плата сотрудников (методист, контактный персонал), Налоги, взносы, Оплата ежемесячного обслуживания (Интернет, связь), Услуги ЖКХ (электроэнергия, водоснабжение и т.д.)
 3. **Резервы:** 15-25% от суммы 1+2

Потоки выручки:

- Получение гранта на реализацию проекта
- Продажа учебных программ по истории+VR-оборудования частным школам/ государству
- Продажа дополнительных программ и программ для подготовки к ЕГЭ по истории
- Продажа курса+VR-оборудования заинтересованным физ. лицам

СПИСОК ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ СТЕЙКХОЛДЕРОВ

Стейкхолдеры проекта, связанного с применением VR-технологий на уроках истории могут быть следующими:

1. Ученики и их родители
2. Преподаватели и учителя
3. Администрация школы
4. Разработчики VR-технологий и программного обеспечения
5. Владельцы школ и частные инвесторы
6. Государственные органы и министерство образования
7. Общество
8. Наша компания
9. СМИ (Интернет, социальные сети – Вконтакте, Telegram)



1. Идентификация потенциальных заинтересованных сторон
2. Составление списка стейкхолдеров
3. Подготовка материалов
4. Разработка стратегии
5. Проведение встреч
6. Изучение возможностей сотрудничества
7. Составление договоренностей
8. Контроль за выполнением

Для привлечения стейкхолдеров в проект можно провести следующие мероприятия:

1. Организовать встречу с группой стейкхолдеров
2. Провести презентацию проекта на конференции или форуме, где соберутся представители заинтересованных сторон
3. Организовать онлайн-конференцию, в которой стейкхолдеры могут присутствовать удаленно
4. Создать сайт и страницу проекта в социальных сетях
5. Организовать рекламную кампанию в СМИ (Интернет, социальные сети – Вконтакте, Telegram) и на улицах Москвы
6. Привлечь к проекту лидеров мнений из числа стейкхолдеров, которые смогут пропагандировать идею проекта и привлечь к нему новых участников.

АНАЛИЗ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ



Был проделан большой объем работы над проектом: проведено маркетинговое исследование (включая маркетинговый анализ), разработаны СДР проекта, диаграмма Ганта, сетевой график, матрица рисков, паспорт проекта, выбраны подходящие способы монетизации продукта, выявлены интересующие целевую аудиторию тематические направления контента. В ходе работы мы выяснили, что наш проект релевантен и востребован для целевой аудитории.

VHISTORY • МЫ ИСТОРИЯ

Дальнейшее направление развития проекта:

- Создание собственной компании
- Разработка учебных программ по истории для вузов
- Создание образовательных исторических VR-туров по отдельным историческим местам, городам России (просветительская деятельность)
- Передвижная «лаборатория» (разовые показы исторических VR-программ в различных учреждениях)
- Работа над совместными проектами с национальными историческими музеями (создание музейных экспозиции)
- Участие в исследовательских программах в области исторических событий

СПАСИБО!

КОНТАКТЫ

8 901 423 17 81

[email mariakuimova3@gmail.com](mailto:mariakuimova3@gmail.com)

