



Цифровая обучающая платформа для развития навыков эффективного общения с представителями противоположного пола для подростков (12-17 лет), основанная на технологиях геймификации.

Инициативная разработка



# Пользователь и его проблема

📌 опрос



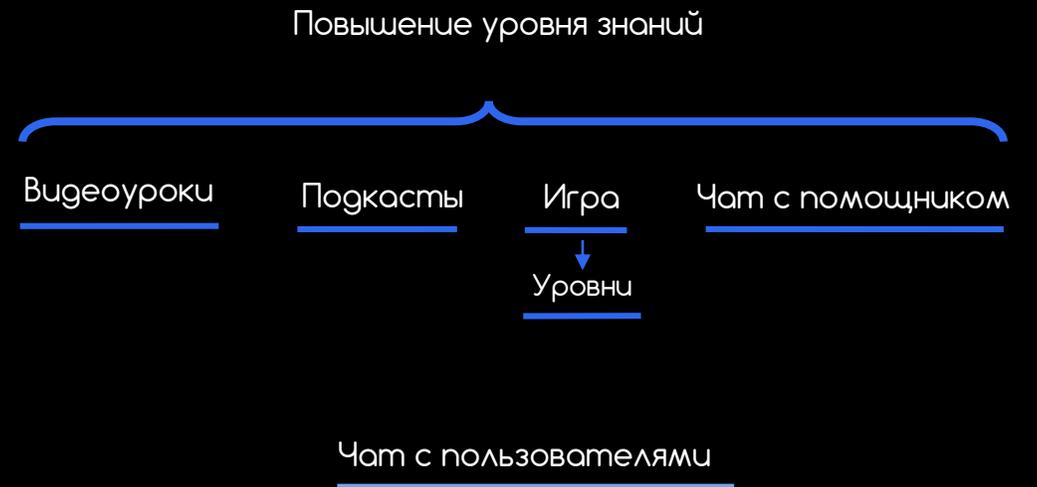
105 девочек



87 мальчиков



портрет пользователя



Мобильное приложение для развития навыков эффективного общения с представителями противоположного пола для подростков (12-17 лет)



Тверской  
Государственный  
университет

Институт педагогического  
образования и социальных  
технологий

MVP





Совет

Будь хорошим слушателем,  
пусть она расскажет тебе что-нибудь.



- Техническое задание
- Архитектура приложения
- Дизайн макетов всех экранов
- Брендбук приложения и логотип
- Пройденные мероприятия





наши пользователи



подростки 12-17 лет

доход



реклама за внутриигровую награду; подписка 149 руб. в месяц

издержки

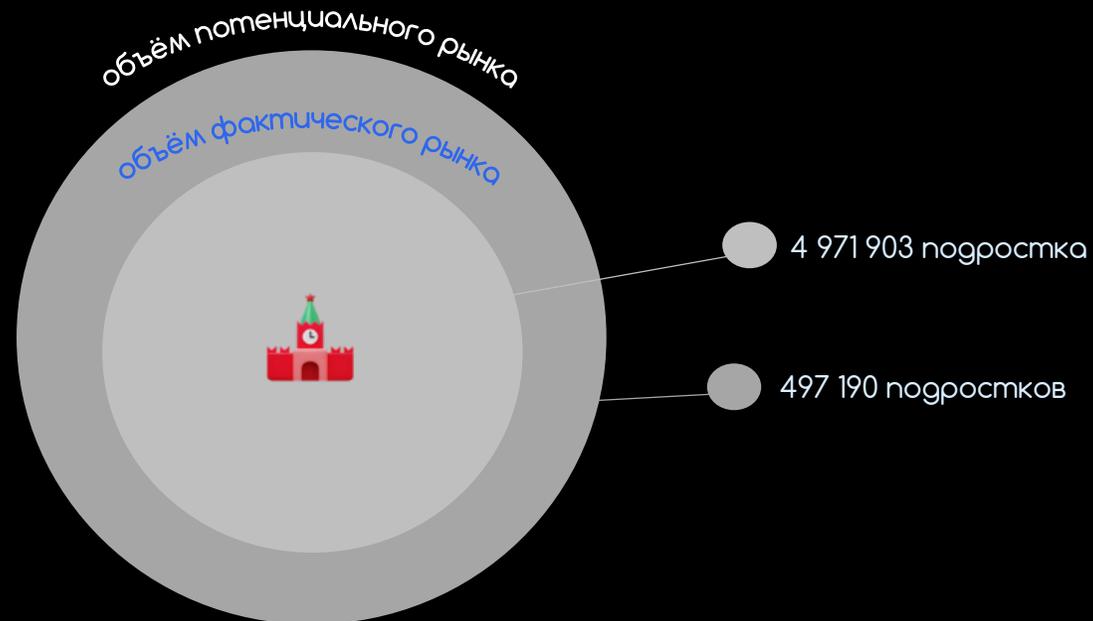


зарплата разработчиков; поддержка ПО (серверы, дополнительное ПО, необходимые ресурсы для работы); реклама; разработка нового функционала и контента

продвижение



реклама в VK, Telegram; сарафанное радио; кросс-маркетинг; взаимодействие с лидерами мнений



Россия



# Перспективы развития



Будем ли продолжать  
заниматься проектом за  
пределами интенсива?

 Да



Как мы оцениваем  
перспективность?



- актуальность темы
- инновационный подход
- потенциал для расширения



Заявки на гранты / конкурсы / в  
акселераторы?



«Сильные идеи для  
нового времени»



Достижения



Активное участие в проекте «От идеи к прототипу»,  
прототип приложения



Старайтесь открыто принимать все новое и не бояться  
экспериментировать.  
Наконец, просим вас сохранять свою мотивацию и настойчивость в  
течение всего участия!



## PROJECT MANAGER

Дарья Лобашова

- управление командой (формирование, мотивация, контроль);
- создание RoadMap;
- создание и распределение задач, контроль выполнения;
- организация командных активностей;
- решение организационных вопросов;
- прием решений по сложным вопросам

Trello



## BUSINESS ANALYST

Владислава Пичугина

- архитектура приложения;
- написание блок-схем

Mindomo, Draw.io

## CONTENT

1. Анастасия Орлова
2. Арина Лепитова
3. Виктория Егорова

- разработка контента в приложении



Наставник  
Ален Сильченко



## TECHLEAD

Ольга Грибкова

- выполнение технического задания;
- написание статей;
- обработка информации

750 words



DESIGNER  
Валентина Иванова

- создание дизайна приложения

Figma



Цифровая обучающая платформа для развития навыков эффективного общения с представителями противоположного пола для подростков (12-17 лет), основанная на технологиях геймификации.

Инициативная разработка



Тверской  
Государственный  
университет

Институт педагогического  
образования и социальных  
технологий

Перспективы развития