

LIGHT WEIGHT

Подготовил: Тиглев К.И. БИ 2-2

Проблема, гипотеза, обоснование актуальности

Проблема: Многие люди, занимающиеся силовыми упражнениями, сталкиваются с трудностями в тренировках и не могут достичь желаемых результатов. Основная причина этого заключается в отсутствии информации о правильном подходе к тренировкам.

Гипотеза: Разработка приложения, которое будет предоставлять пользователям эффективные программы тренировок, поможет повысить их результаты в четырёх дисциплинах силовых упражнений (жим лёжа, присед, становая тяга, подъём штанги на бицепс), а также повышать их мотивацию.

Обоснование актуальности проекта: Спортивные тренеры и курсы тренировок могут быть дорогими и недоступными для многих людей. Приложение будет предоставлять бесплатную и проверенную информацию, в качестве, тренировочных программ и методов для повышения силовых показателей. Приложение поможет увеличить количество людей, занимающихся силовыми упражнениями, и повысить их мотивацию к достижению целей.

Рынок и сегменты

**Рынок-фитнес приложения.
Сегмент рынка-Android, iOS**

Сегмент по категориям приложений

- **Мониторинг образа жизни**
- **Мониторинг здоровья**
- **Спорт**
- **Тренировки**

Конкуренты

1. Stronglifts 5x5 - это очень популярное приложение, которое предлагает программу тренировок, основанную на 5 подходах по 5 повторений. Преимущества Stronglifts 5x5 в том, что это бесплатное приложение, которое содержит подробные инструкции и видеоуроки. Однако, недостатком этого приложения является то, что оно не имеет персонализации тренировок и не учитывает индивидуальные потребности каждого пользователя.

2. JEFIT - это приложение, которое позволяет пользователям создавать свои собственные программы тренировок и отслеживать свой прогресс в процессе тренировок. Преимуществами JEFIT являются его большая база данных упражнений и возможность создавать собственные программы тренировок. Однако, недостатком JEFIT является неудобства интерфейса и присутствие множества рекламы.

3. Fitness Buddy - это приложение, которое содержит более 1700 упражнений и программа тренировок. Она имеет большое количество настроек и возможность отслеживания прогресса пользователей. Однако, недостатком Fitness Buddy являются перегруженный интерфейс и невысокий уровень удобства использования.

ключевые преимущества

- 1. Персонализированный подход.** Мы понимаем, что каждый человек уникален, и его тренировочный план должен быть индивидуализирован. Приложение предоставляет персональную настройку тренировок на основе ваших силовых показателей, возраста, роста и веса.
- 2. Программы.** Мы предлагаем программы, проверенные профессиональными атлетами . Они помогут пользователям настроиться на правильный тренинг, который поможет увеличить силовые показатели.
- 3. Подбор питания.** Приложение предоставляет информацию о питании в соответствии с индивидуальными потребностями в белках, жирах и углеводах. Пользователь сможет узнать, какие продукты лучше употреблять, чтобы увеличить свои силовые показатели.
- 4. Мониторинг прогресса.** Наше приложение позволяет отслеживать прогресс тренировок. Функция мониторинга прогресса мотивирует пользователя продолжать заниматься силовыми тренировками, а также дает возможность скорректировать тренировки и питание, в случае отсутствия прогресса.

партнёры проекта

Реальные партнеры проекта:

- 1. Тренеры-эксперты, которые знают, как правильно выполнять упражнения, выбирать оптимальную нагрузку и создавать индивидуальные тренировочные программы для различных уровней подготовки спортсменов.**
- 2. Атлеты, которые уже имеют опыт тренировок, и которые могут протестировать приложение и дать свои отзывы и предложения по улучшению продукта.**
- 3. Фитнес-залы, где можно проводить обучающие классы и презентации приложения, а также проводить тестирование на пользователях.**

Потенциальные партнеры проекта могут включать:

- 1. Спортивные ассоциации, клубы и федерации, которые занимаются подготовкой спортсменов в данных дисциплинах и могут предоставить доступ к своим тренажерным залам и экспертам.**
- 2. Производители спортивного оборудования, которые могут предоставить оборудование для тестирования и использования пользователями.**
- 3. Пользователи, которые могут привести своих друзей и знакомых, чтобы расширить аудиторию приложения.**

Целевая аудитория

Целевая аудитория для данного приложения включает:

- 1. Новички в силовом спорте, которые не имеют достаточного опыта в тренировках и хотят начать улучшать свои силовые показатели. Характеристики: возраст от 18 до 30 лет, мужчины или женщины, уровень знаний в области силовых упражнений - начинающие.**
- 2. Конкурентная аудитория - люди, которые занимаются силовыми упражнениями для улучшения своих показателей в спортивных соревнованиях. Характеристики: возраст от 18 до 40 лет, мужчины или женщины, уровень знаний в области силовых упражнений - продвинутые.**
- 3. Люди, которые хотят просто укрепить свои мышцы и улучшить свою физическую форму. Характеристики: люди любого возраста, которые занимаются фитнесом и хотят увеличить свою силу и мышечную массу.**

Миссия и цели проекта

Миссия проекта - помочь людям улучшить свои силовые показатели в различных упражнениях, чтобы они могли достичь своих целей в спорте.

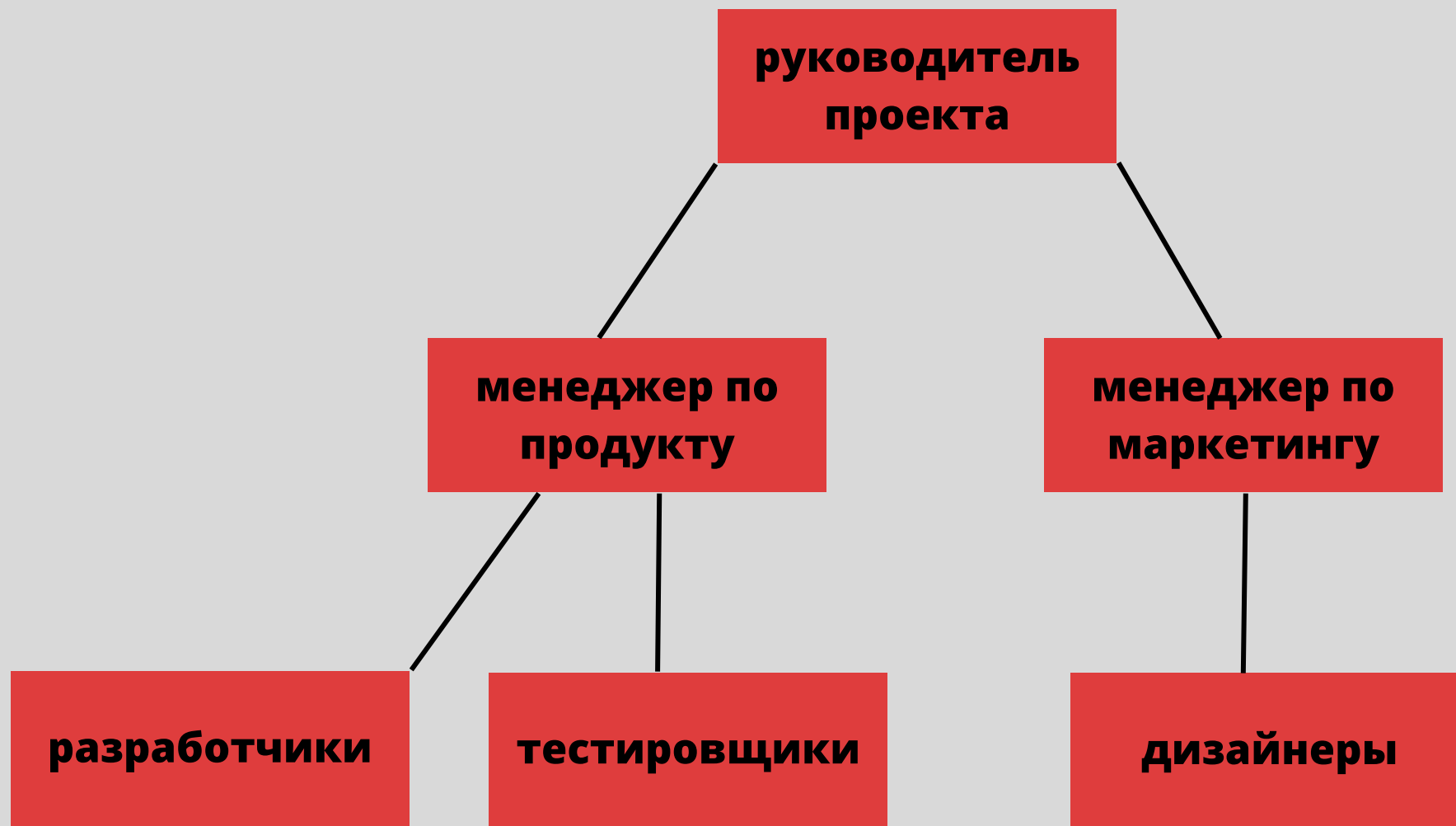
Цели проекта:

- 1. Создать удобное и интуитивно понятное приложение, которое будет доступно для всех уровней подготовки.**
- 2. Предоставить пользователям возможность создавать индивидуальные тренировочные программы, основанные на их целях и предпочтениях.**
- 3. Предложить разнообразные программы и методы для увеличения силовых показателей.**
- 4. Предоставить возможность отслеживать прогресс в тренировках, а также сохранять достижения и результаты.**

Конечный продукт проекта

Конечный продукт проекта - приложение, которое будет содержать информацию об увеличении силовых показателей в различных дисциплинах, предоставлять индивидуальные тренировочные программы, отслеживать прогресс и сохранять достижения пользователей.

структура управления и распределение функций по проекту



Распределение функций по проекту:

1. Руководитель проекта:

- Составление планов работы
- Контроль выполнения задач
- Управление ресурсами проекта

2. Менеджер по продукту:

- Анализ конкурентов
- Определение потребностей пользователей
- Разработка функциональных требований

3. Менеджер по маркетингу:

- Анализ рынка
- Разработка маркетинговой стратегии
- Продвижение приложения

4. Дизайнер:

- Разработка дизайна приложения
- Создание макетов страниц

5. Разработчики:

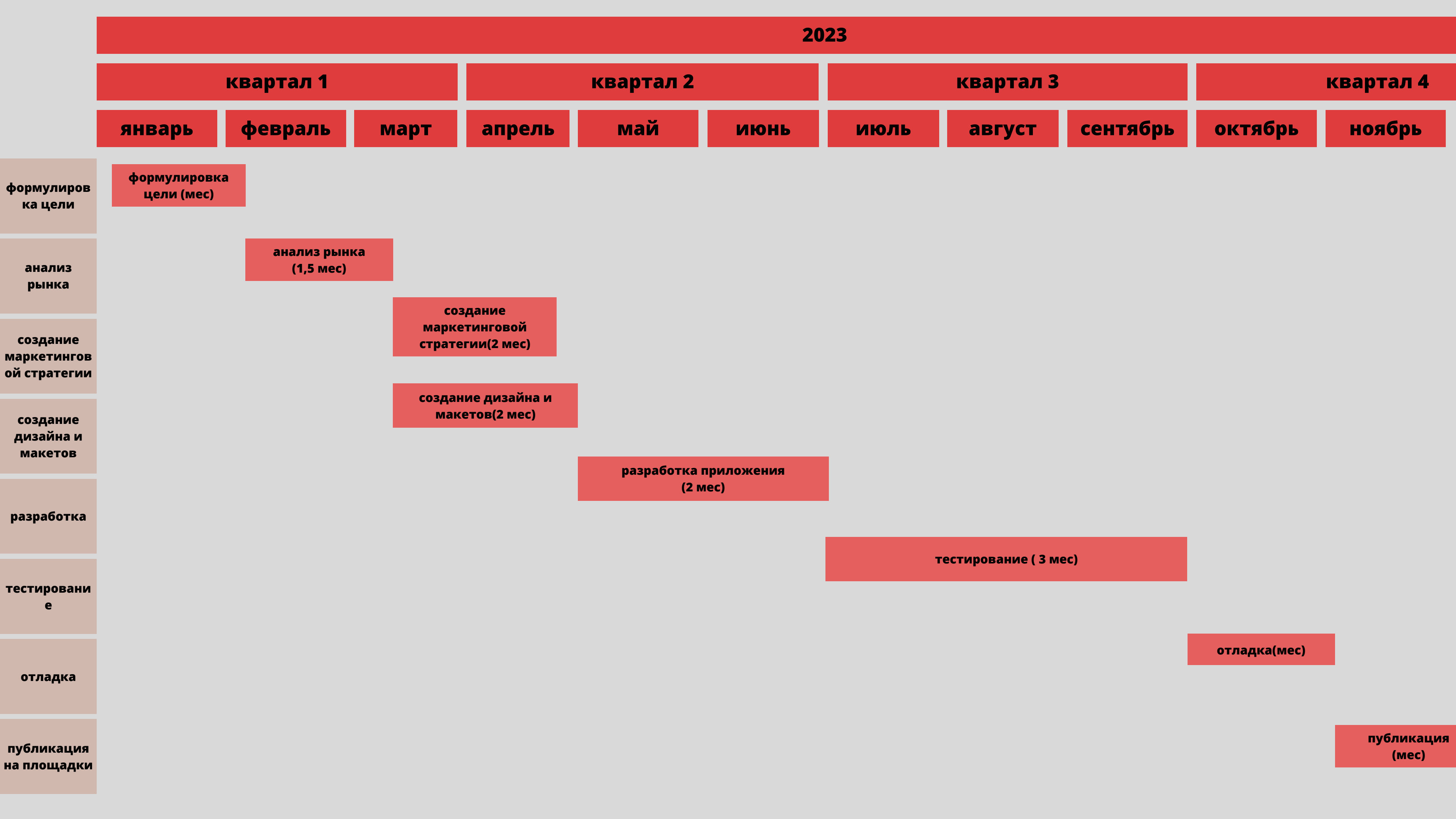
- Создание бэкэнда приложения
- Разработка пользовательских интерфейсов
- Тестирование приложения

ДЕКОМПОЗИЦИЯ

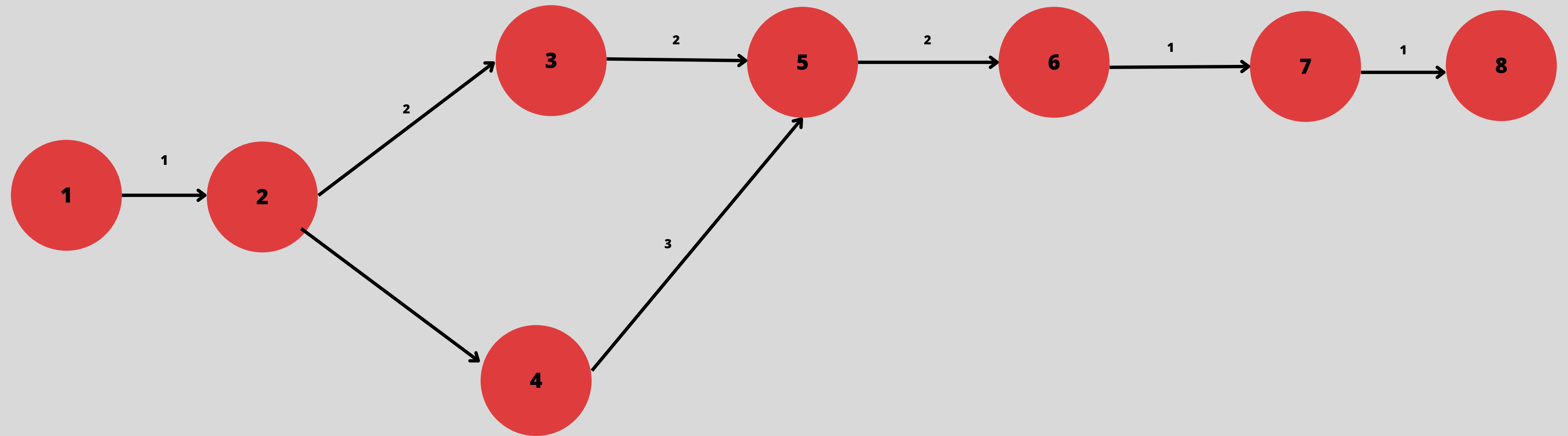


матрица ответственности

	менеджер проекта	дизайнер	разработчик	тестировщик
написать техническое задание для разработки приложения	A	C	C	
создать дизайн приложения	A	R		
разработать приложение	A		R	I
протестировать приложение	A			R
опубликовать приложение на площадку	AR			



сетевой график



описание процесса	потенциальный риск	причина возникновения	последствия	текущий контроль для обнаружения риска	значимость	вероятность	оценка риска	программа по минимизации риска
соблюдение графика выполненных работ для дизайнера	отставание от графика	Ошибки в макете	1. Снижение продуктивности разработки 2. Увеличение расходов на исправление ошибок 3. Репутационный риск	график выполнения работы, контрактные обязательства	3	2	6	еженедельный отчёт о выполненных задачах
соблюдение графика выполненных работ для программиста	отставание от графика	выход из строя оборудования	временное прекращение работы	тех.поддержка оборудования	2	1	2	запасное оборудование
тестирование приложения	неработающий функционал	неполное тестирование функций	функциональные сбои	график выполнения работы, контрактные обязательства	5	2	10	проверка функционала

Расходы

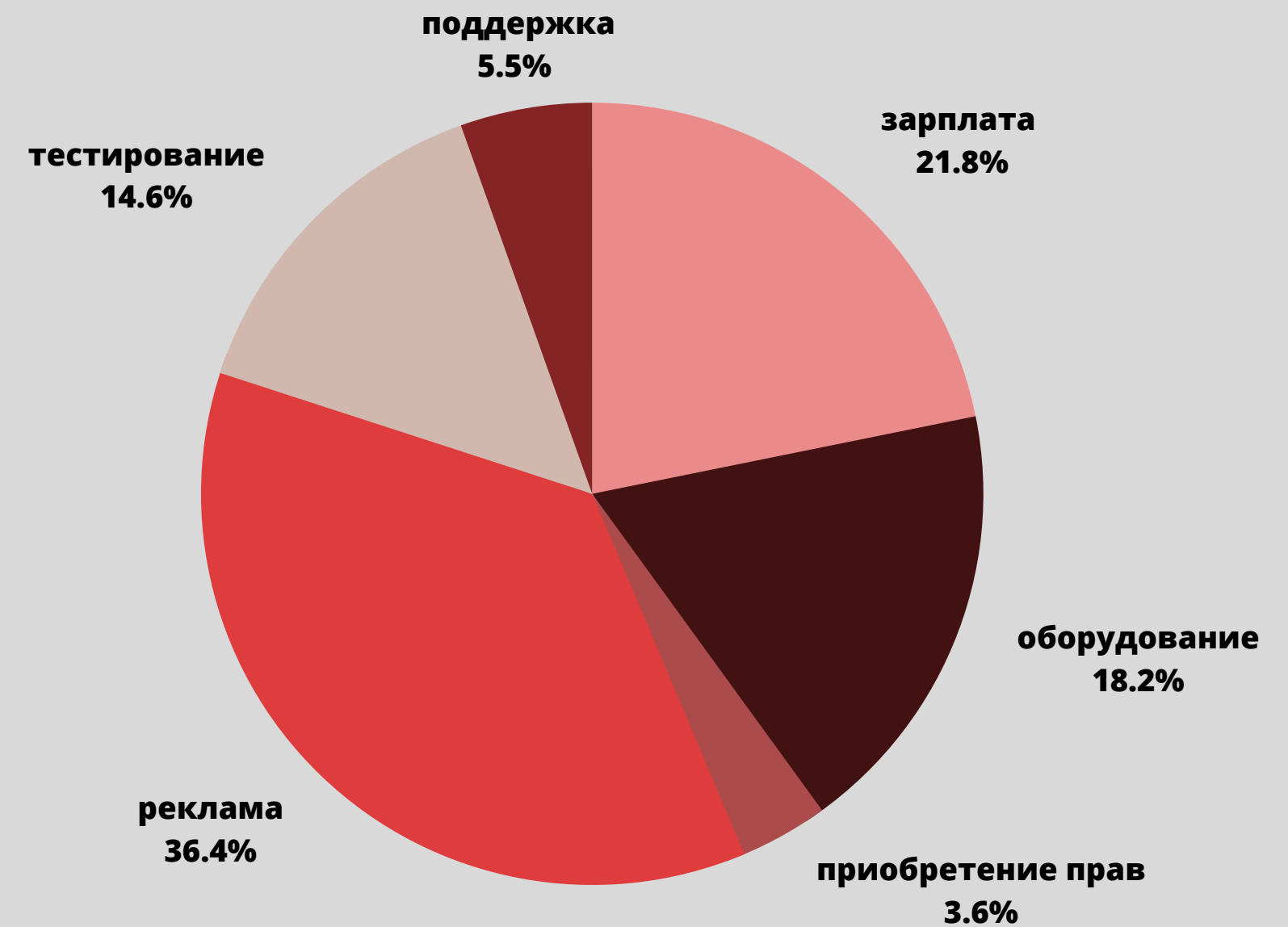
Структура расходов:

1. Зарплата разработчиков и дизайнеров.
2. Компьютерное и серверное оборудование.
3. Приобретение прав на использование программных продуктов.
4. Создание и проведение рекламной кампании.
5. Затраты на тестирование и отладку приложения.
6. Разработка документации и поддержка пользователей.

Расчет общей стоимости проекта:

1. Зарплата разработчика 100 000 руб. в месяц (3 мес.), зарплата дизайнера 100 000 руб. в месяц (2 мес.)
2. Компьютерное и серверное оборудование – 500 000 руб.
3. Приобретение прав на использование программных продуктов – 100 000 руб.
4. Создание и проведение рекламной кампании – 1 000 000 руб.
5. Затраты на тестирование и отладку приложения – 400 000 руб.(4 мес.)
6. Разработка документации и поддержка пользователей – 150 000 руб.

Итого: 2 650 000 руб.



наименование ресурса	ед.из м	цена ед.	необходимое количество	стоимость
разработчик	месяц	100 000	3 месяца	300 000
дизайнер	месяц	100 000	2 месяца	200 000
компьютерное и серверное оборудование	шт.	100 000	5 шт.	500 000
права на использование продуктов	шт.	100 000	1 шт	100 000
реклама	публи кация	100 000	10	1 000 000
тестирование и отладка	месяц	100 000	4 месяца	400 000
поддержка приложения	месяц	150 000	1 месяц	150 000
Итого:				2 650 000

Анализ точки безубыточности и сроки окупаемости

Анализ точки безубыточности:

Для расчета точки безубыточности нужно знать затраты на производство и прибыль с баннерной рекламы. Общая сумма затрат составила 2 750 000; прибыль с 1 000 показов баннерной рекламы составляет 84 рубля . Если делать 100 000 показов рекламы в день, то проект окупится за 10 месяцев

Анализ срока окупаемости:

Срок окупаемости приложения будет зависеть от эффективности рекламы, количества пользователей, затрат на разработку и поддержку приложения. При достаточном количестве пользователей и эффективной монетизации через внутреннюю рекламу, приложение может окупиться за несколько месяцев до года.



Потенциальные стейкхолдеры проекта

Потенциальные стейкхолдеры проекта:

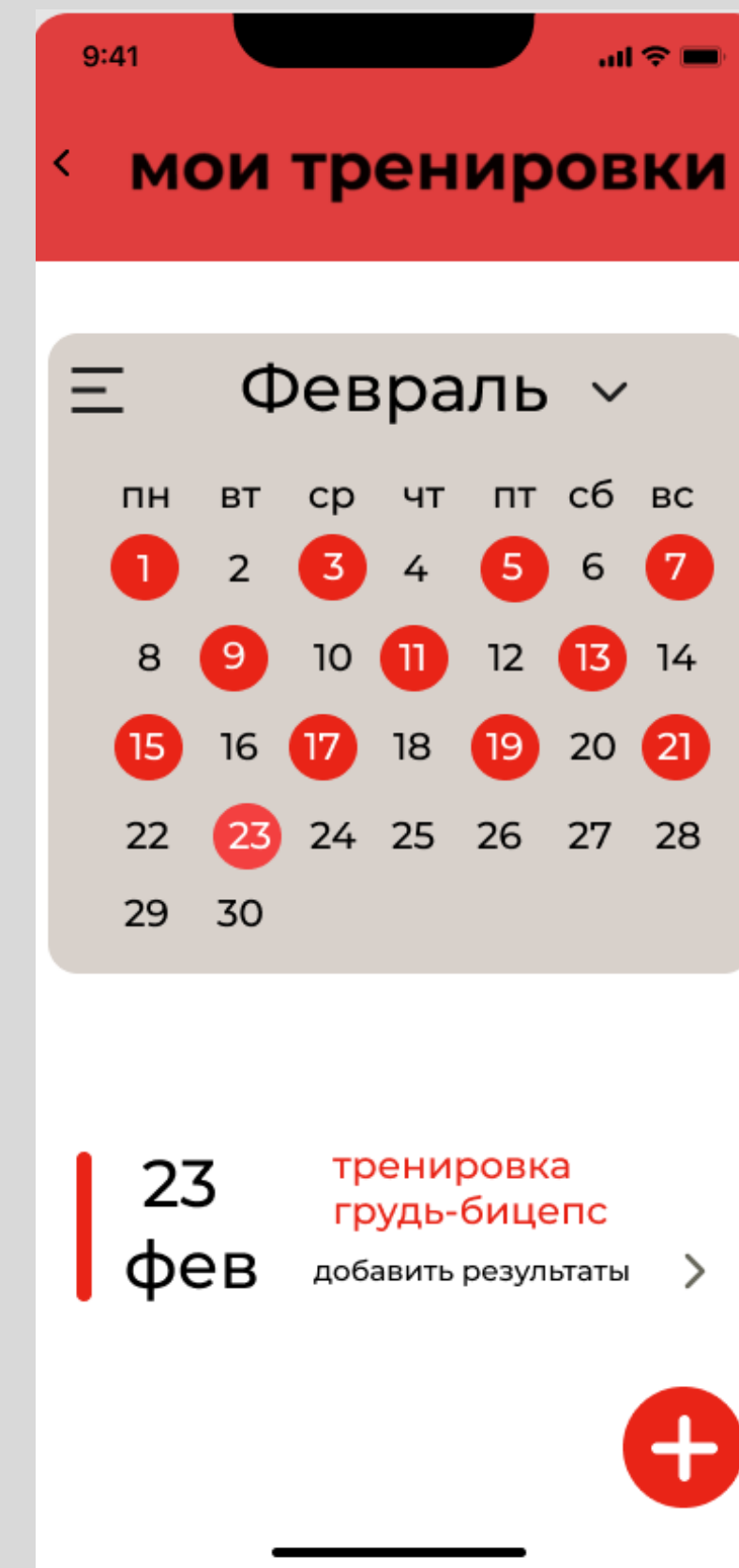
- 1) Фитнес-клубы и тренажерные залы**
- 2) Производители спортивного питания**
- 3) Интернет-магазины спортивного оборудования**
- 4) Тренеры и фитнес-инструкторы**
- 5) Профессиональные спортсмены и спортивные клубы**
- 6) Интернет-платформы для поиска и заказа персональных тренеров**

План мероприятий по переговорам

План мероприятий по переговорам:

- 1) Провести переговоры с фитнес-клубами, тренажерными залами, производителями спортивного питания, и интернет-магазинами спортивного оборудования для включения в приложение специальных предложений и дисконтных программ**
- 2) Договориться о сотрудничестве с тренерами и инструкторами для создания индивидуальных тренировочных программ и рекомендаций для пользователей**
- 3) Предложить партнерство профессиональным спортсменам и клубам для рекламы приложения и получения обратной связи**
- 4) Обратиться к интернет-платформам для поиска и заказа персональных тренеров с предложением интеграции их услуг в приложение**
- 5) Провести маркетинговую кампанию для привлечения новых пользователей и развития бренда приложения.**

макеты приложения



Спасибо за внимание!