РиССО 2-3

Старостин Сергей - Управление сроками

Евдокимов Даниил - Управление стоимостью

Козлов Даниил - Управление ресурсами

Макаров Иван – Управление рисками

Катасонов Максим - Управление содержанием

**Устав проекта**

Мы создали цифровой маркетинговый продукт «Spotworld», направленный на людей занимающимся экстремальными видами спорта. Проект представляет собой карту, на которой райдеры (люди, катающиеся на трюковый велосипедах, самокатах, скейтбордах и т.д.) могут найти подходящий для себя спот для катания.

**1. Обоснование проекта**

Помощь райдерам с поиском нужного спота и единомышленников для совместного катания.

32% россиян занимаются экстремальными видами спорта

24% россиян испытывают нужду в нашем приложении

23% россиян не нуждаются в нашем приложении

21% райдеров катаются в одиночку, желаю найти единомышленников

Таким образом, большое количество людей нуждается в легком и быстром способе найти нужный спот и единомышленников, поэтому наше приложение будет востребованным и актуальным.

**2. Цель проекта**

Создание и запуск приложения, способное помочь любителям экстремальных видов спорта (райдерам) найти места (споты) для катания, узнать любую информацию о них, а также выстроить наилучший маршрут.

**3. Продукт проекта – приложение для поиска спотов (android, apple)**

**4. Жизненный цикл проекта**

**1**) Разработка 4 месяца: анализ рынка, анализ ЦА, определение основных и вспомогательных функций приложения, разработка дизайна приложения.

2) Реализация 5 месяца: программирование приложения, запуск тестовой версии, сбор обратной связи, доработка и исправление ошибок, создание маркетинговой коммуникации.

3) Внедрение 3 месяца: запуск приложения-доступ для скачивания, сбор обратной связи, монетизация.

**5. Ограничения**

1) Ресурсы:

• Финансовые: 3.700.000 рублей

• Человеческие: проджект-менеджеры, программисты, дизайнеры, маркетологи

• Нематериальные: статистика, исследование аудитории

2) Временные: год

3) Качественные: устойчивое приложение, понятный интерфейс, точный таргет на аудиторию, развитие спорта и повышение вовлеченности пользователей.

**6. Ключевые предпосылки**

\* Проблема поиска спотов в России.

\* Частое получение травм при катании на недостаточно оборудованных площадках.

\* Невозможность поделиться мнением о споте онлайн.

\* Отсутствие адекватного приложения-конкурента.

**7. Заинтересованные стороны**

\* Лица, интересующиеся экстремальными видами спорта.

\* Лица, занимающиеся экстремальными видами спорта.

\* Начинающие райдеры.

\* Общественные организации.

\* Коммерческие организации.

**8. Руководитель Проекта**

Старостин С.А., Евдокимов Д.С., Макаров И.А., Козлов Д.А., Катасонов М.А.

**Критические факторы успеха:**

1. Уменьшение чрезвычайных и аварийных ситуаций, с участием экстремальных видов транспорта. Целью приложения может быть повышение безопасности, обеспечение наиболее комфортного пути и быстрого поиска маршрута для передвижения в городе.

2. Обеспечение безопасности и комфорта для людей, управляющих экстремальными видами транспорта: целью приложения является обеспечение безопасности и комфорта при управлении транспортным средством механического типа, путем предоставления информации о имеющихся рядом специальных площадках и отведенных для движения данного транспорта полос на дороге.

**Критические факторы успешности:**

1. Удобство использования: цифровое приложение должно быть удобным и легким в использовании для пользователей.

2. Широкий охват аудитории: цифровое приложение должно быть доступно для широкой аудитории, что позволит привлечь больше людей.

**Критерии успешности проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| **Показатель** | **Рамочное значение** |
| 1. Конфиденциальность персональных данных:  Приложение обязано обеспечивать надежную защиту и сохранять конфиденциальность персональных данных пользователей, включая данные о геолокации. | Отсутствие утечек персональных данных (паспортные данные, пол, возраст), невозможность синхронизации профиля пользователя с открытыми данными. |
| 2. Функциональность: Успешное приложение должно обеспечивать наилучший пользовательский опыт, пользовательский интерфейс должен быть отзывчивым и доступным. | Приложение обеспечивает полное управление ключевыми функциями без необходимости удерживать смартфон в руках. |
| 3. Инновационность: Приложение должно быть инновационным и включать в себя новые технологии, что увеличит удержание пользователей и улучшит пользовательский опыт. | Использование нейросетей для аналитики поведения пользователей. |
| 4. Социальная ответственность: Успешное приложение должно отвечать требованиям социальной ответственности, обеспечивать безопасное передвижение на любом виде транспорта и помогать пользователям находить специально отведенные места для экстремальной езды. | За первый год, благодаря работе приложения, чрезвычайные ситуации с участием экстремальных видов транспорта должны быть сокращены на 15%. |
| 5. Эффективность маркетинга: Успешное приложение должно иметь эффективную стратегию perfomance-маркетинга и иметь достижимый KPI. | Наружная реклама в районе 500м от существующих площадок для экстремальной езды, ASO и SEO оптимизация, по итогу построения маркетинговой стратегии, должно быть обеспечено не менее: 150 тыс. переходов на страницу проекта в магазинах приложений и не менее 15 тыс. установок. |

**Диаграмма Ганта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование работы | Срок исполнения | Дата исполнения |
| 1 | Планирование сроков выполнения задач | 3 дня | 25.04.23 |
| 2 | Определение требований к персоналу | 2 дня | 29.04.23 |
| 3 | Поиск кандидатов | 15 дней | 1.05.23 |
| 4 | Проведение собеседований | 10 дней | 16.05.23 |
| 5 | Найм персонала | 5 дней | 26.05.23 |
| 6 | Распределение задач | 2 дня | 31.05.23 |
| 7 | Создание сайта | 10 дней | 2.06.23 |
| 8 | Создание приложения | 50 дней | 12.06.23 |
| 9 | Подготовка контекстной рекламы | 5 дней | 1.08.23 |
| 10 | Подготовка рекламы для социальных сетей | 5 дней | 6.08.23 |
| 11 | Запуск приложения | 10 дней | 11.08.23 |
| 12 | Запуск контекстной рекламы | 1 день | 21.0823 |
| 13 | Запуск рекламы для социальных сетей | 2 дня | 22.08.23 |

**Диаграмма Ганта**

 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZA1GRHzXTd0EPTG3-821fXKBDvBZSOINSoJGlP3pzrk/edit#gid=569750077>

**Смета**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование работы | Период | Материальные |  | Трудовые |  | Итог |
| 1 | Планирование сроков выполнения задач | 3 дня | Транспорт; помещение | 9800 | — |  | 9800 |
| 2 | Определение требований к персоналу | 2 день | Транспорт; помещение | 3250 | — |  | 3250 |
| 3 | Поиск кандидатов | 15 дней | Интернет | 2000 | — |  | 2000 |
| 4 | Проведение собеседований | 10 дней | — |  | Услуги HR-команды | 45000 | 45000 |
| 5 | Найм персонала: звонки | 5 дней | Телефонные звонки | 2000 | — |  | 2000 |
| 6 | Распределение задач | 2 дня | Транспорт; помещение | 3500 | — |  | 3500 |
| 7 | Создание сайта | 10 дней |  |  | Найм специалистов по разработке сайтов | 50000 | 50000 |
| 8 | Создание приложение | 50 дней |  |  | Найм специалистов по разработке приложения | 3500000 | 3500000 |
| 9 | Подготовка контекстной рекламы | 5 дней | — |  | Найм специалистов по контекстной рекламе | 30000 | 30000 |
| 10 | Подготовка рекламы социальных сетей | 5 дней | — |  | Найм специалистов по SMM | 15000 | 15000 |
| 11 | Запуск приложения | 10 дней | AppStore; Google play |  | — | 1500 | 1500 |
| 12 | Запуск контекстной рекламы | 1 день | — |  | Найм специалиста по контекстной рекламе | 0 | 0 |
| 13 | Запуск рекламы для социальных сетей | 2 дня | — |  | SMM специалист | 0 | 0 |
|  | Общая стоимость проекта |  |  |  |  |  | 3662050 |

**Риски**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Вероятность возникновения | Степень влияния | \* | Метод снижения | Метод реагирования | Триггер |
| 1 | Недостаточная информированность клиентов о приложении | 0.6 | 0.8 | 0.48 | Реклама в интернете | Дополнительное информирование клиентов через социальные сети | Малое количество скачиваний |
| 2 | Недостаток инвестиций или финансирования | 0.4 | 0.6 | 0.24 | Грамотное использование ресурсов | Оптимизация затрат | Несоответствие расходов смете |
| 3 | Технические неисправности цифрового продукта | 0.3 | 0.5 | 0.15 | Неуклонное развитие и совершенствование цифрового продукта | Анализ и проверка каждого процесса | Сбои при работе с приложением |
| 4 | Негативные отзывы о цифровом продукте | 0.4 | 0.6 | 0.24 | Качественная работа над созданием продукта | Тщательная проверка качества | Снижение спроса |

**Управление ресурсами**

