

Приложение «Пятнашки в городе»

Играй и пятнай!



Руководитель проекта:

Руслан Захаров

e-mail: rux@tigsters.com

tel.: +7 (905) 277-59-74



Пятнашки в городе

Приложение позволяет пользователям, не знакомым друг с другом, играть в классические “Пятнашки” в новом формате - с помощью мобильного приложения для телефонов с GPS.

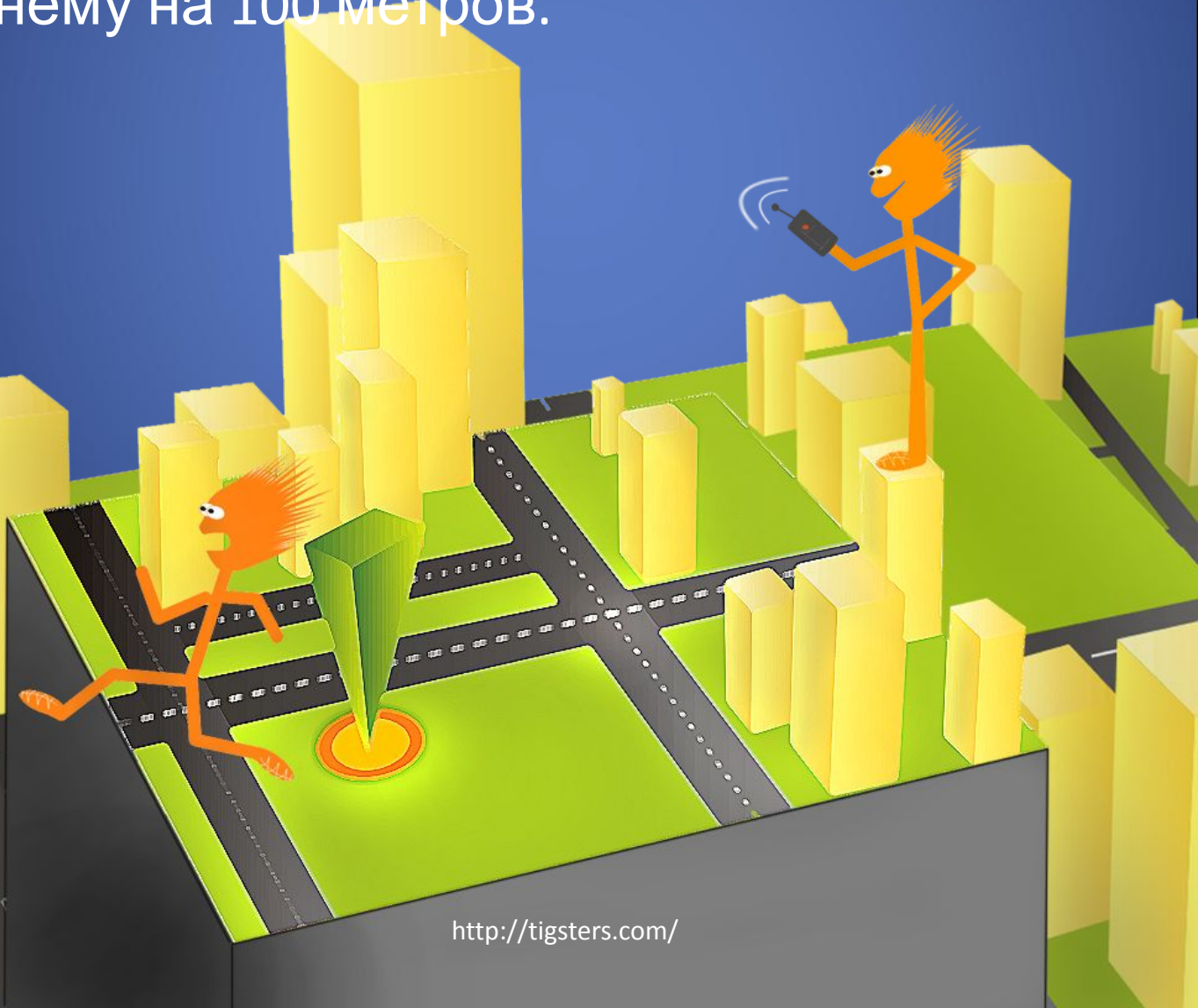
Цель сервиса - сделать жизнь людей в серых буднях яркой и интересной, дать возможность найти новые знакомства, вспомнить детство.

Область работы приложения - весь город СПб.



Принцип игры

Пользователи видят других участников игры на экране своего мобильного телефона в режиме реального времени. Для того, чтобы “запятнать” другого участника игры, нужно приблизиться к нему на 100 метров.



Вид приложения



** примерный вид текущей
разрабатываемой версии*

Типы игры

С друзьями. По спискам друзей рассылаются приглашения в он-лайн режиме. После чего на карте отображаются только друзья. Хорошее решение для желающих побегать друг от друга. Количество ведущих назначает создатель игры.

Без друзей (прогулка по городу). Отображаются все, кроме друзей, для входа в игру не требуется создавать отдельно наборы людей - можно включиться в любое время, так же как и покинуть игру.

Зомби. Участник игры, которого запятнали, становится ведущим наравне с тем, кто его запятнал. Некий dead match.

По интересам (флешмоберы, по музыкальным вкусам и др.)



Платные возможности игры

Дополнительные
возможности приложения
повышают азарт игроков:

- скрыться на N минут,
- расширить “диапазон пятнания”,
- Отображение ближайших безопасных мест
- Отображение пробок, постов ДПС (в перспективе)
- И др



- Отметим, что вышеперечисленный платный функционал будет введен не сразу, а когда приложение будет достаточно популярным, (как это было сделано «Вконтакте»), чтобы не отпугнуть пользователей.
- Цены на платный функционал будут определяться на основе статистических данных работы приложения (1-1,5года), а точнее на основе темпов роста потребителей.
- В течение этого время проект будет финансироваться за счет отмечания юридических лиц на карте приложения.



Целевая аудитория

- Студенты
- Флешмоберы
- Сотрудники компаний (корпоративный отдых)
- Желаящие таким необычным способом познакомиться с людьми с теми же интересами (тип игры «по интересам»)



Особенности игры позволяют общаться людям:

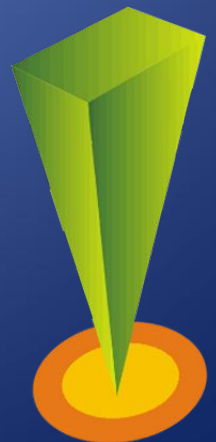
- разных возрастных, социальных, экономических слоев населения;
- с разными интересами;
- разных этнических групп.

□ Игра "Пятнашки в городе", способствуя росту социализации и толерантности населения, соответствует целям Федеральной целевой программы "Толерантность"



Привлечение клиентов

- Реклама в социальных сетях
- Контекстная реклама на тематических сайтах (<http://all-iphone.ru/games/>)
- <http://andro1d.com/>)
- Публикация приложения в Apple App Store (магазин приложений для iPhone) и Android Market (магазин приложений для Android)
- Листовки в салонах связи (Евросеть, Связной, Телефон.ру и др)
- Сайт – визитка (tigsters.com)
- Qr-code
- Вирусный ролик
- Сарафанное радио



Qr-code



Привлечение инвестиций

- Отметим, что реализация нашего проекта возможна без привлечения инвестиций.
- Тем не менее, наличие стороннего финансирования позволит дополнительно привлечь разработчика-программиста для адаптации приложения под телефоны Iphone, а также улучшить качество рекламы проекта, что в нашем случае является основным фактором успеха.



Календарный план

Этап

Планируемое время окончания

Доработка приложения	17.10.10
Первичное тестирование приложения (участниками команды), доработка деталей	31.10.10
Вторичное тестирование приложения (с привлечением пользователей - тестеров)	7.11.10
Запуск приложения	14.11.10



Дальнейшее развитие

- На основе игры “Пятнашки в городе” создаётся платформа для tracking-сервисов;
- С помощью этой платформы появится возможность разрабатывать практически любые сервисы, использующие точное отслеживание маршрутов.

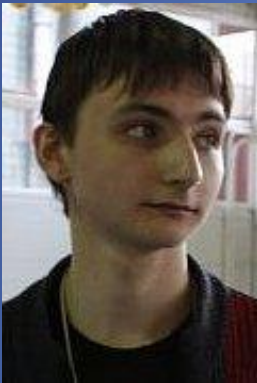


Наша команда



Захаров Руслан

руководитель проекта,
серверный разработчик.
Опыт работы: 5 лет



Кутузов Илья

разработчик ядра
приложения.
Опыт работы: 3 года



Васенёва Наталья

экономист, PR-менеджер.
Опыт работы: 2 года



Кручинина Валентина
дизайнер.

Опыт работы: 2 года.

Спасибо за внимание!

- Все интересующие Вас вопросы можно задать руководителю проекта **Руслану Захарову!**
- e-mail: rux@tigsters.com
tel.: +7 (905) 277-59-74

