

# Приложение «Пятнашки в городе»

*Играй и пятнай!*



**Руководитель проекта:**

**Руслан Захаров**

e-mail: [rux@tigsters.com](mailto: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.

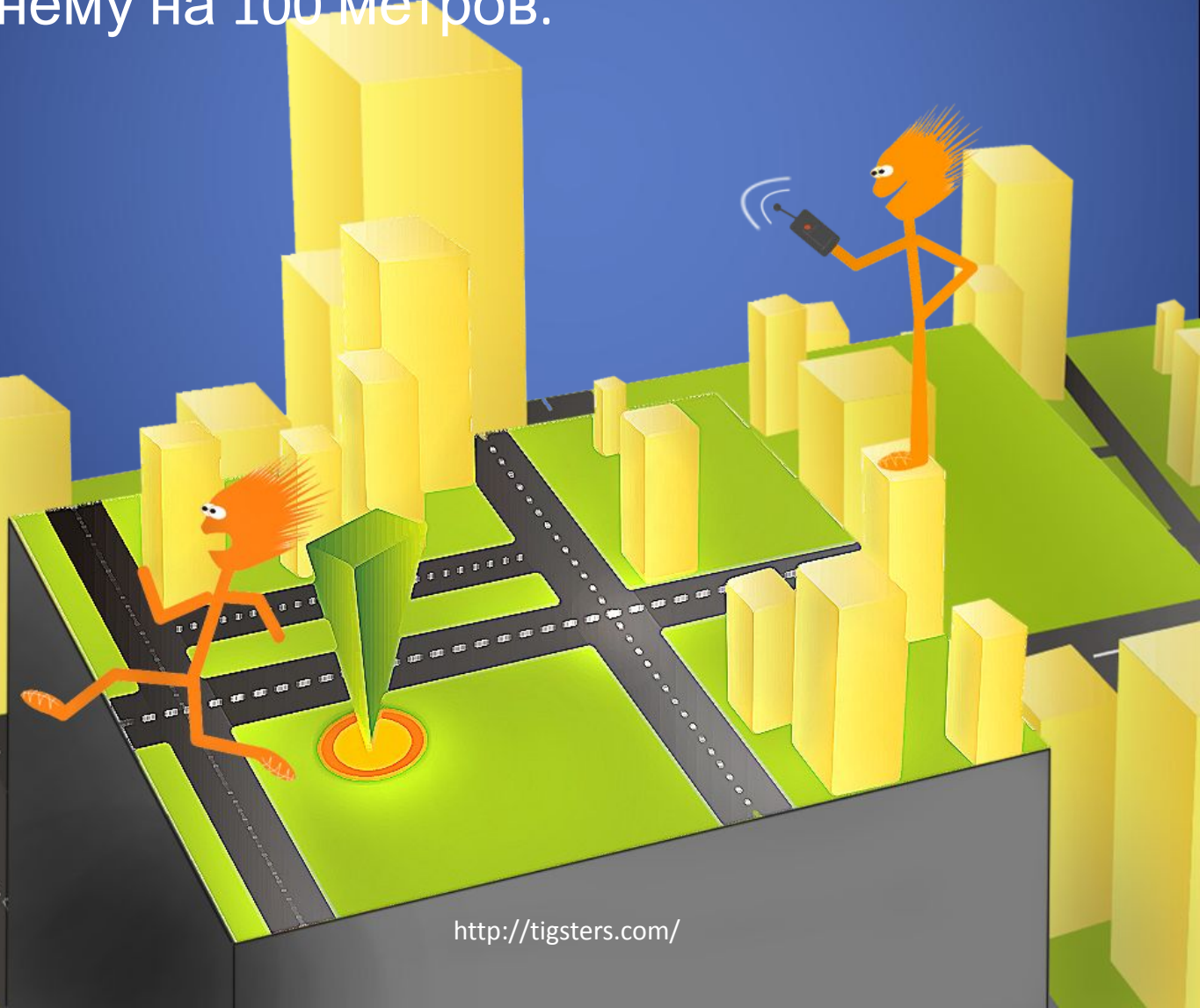
**Цель сервиса** - сделать жизнь людей в серых буднях яркой и интересной, дать возможность найти новые знакомства, вспомнить детство.

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)
- Желающие таким необычным способом познакомиться с людьми с теми же интересами (тип игры «по интересам»)





# Особенности игры позволяют общаться людям:

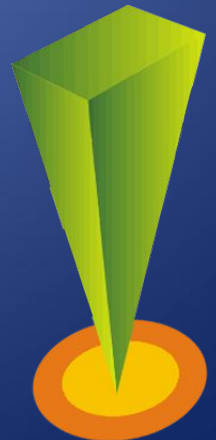
- разных возрастных, социальных, экономических слоев населения;
- с разными интересами;
- разных этнических групп.

□ 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](http://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](mailto:rux@tigsters.com)  
tel.: +7 (905) 277-59-74

