

Управление проектами в области ИТ

Сквозной кейс

Приложение по ненавязчивому обучению

Дорожинский

Семён

Митина Полина

Печелиев Стас

Черкасов Максим

Якимов Илья

Наименование проекта	Приложение по ненавязчивому обучению
Спонсор проекта	Черкасов Максим
Руководитель проекта	Якимов Илья
Участники проекта	Митина Полина, Дорожинский Семён, Печелиев Стас, Иван Петров
Дата создания проекта	01.01.2022
Дата окончания проекта	15.02.2022

Причины инициации проекта	Захват рынка edtech через создание новой ниши ненавязчивого обучения
Цели проекта:	Цель - разработать за 6 месяцев IT приложение по ненавязчивому обучению, рассчитанному на студентов, осваивающих новые дисциплины и готовящихся к аттестации, с помощью команды разработчиков и бюджета в 6,8 миллиона рублей
Результат проекта :	Приложение по ненавязчивому обучению с объемом участников 10 000 пользователей
Допущения (человек/рублей)	<p>Стоимость работ может измениться за счёт привлечения более опытных IT специалистов</p> <p>Срок работ может увеличиться за счёт возникновения багов/ за счёт не простого входа на игровую платформу</p> <p>До 2000 пользователей, до 10% бюджета, до 6 месяцев превышение сроков</p>
Ограничения (форс-мажорные обстоятельства, ресурсы, финансы)	Регулирование рынка онлайн-услуг, требования игровых платформ Google play и App Store. При запуске приложения разрабатываются push-уведомления для 3 наиболее востребованных дисциплин по опросу студентов

Ключевые партнеры



Образовательные организации и их преподаватели, контент-мейкеры и блогеры

Ключевые виды деятельности



Разработка и продвижение приложения, подготовка содержательной части

Ключевые ресурсы



Программисты и контент-мейкеры

Ценностные предложения



Получение актуальных навыков и повышение квалификации без необходимости выделять большие отрезки времени в плотном графике

Взаимоотношения с клиентами



Через формы обратной связи, форумы, социальные сети

Каналы сбыта



Appstore и Google play

Потребительские сегменты



Студенты, начинающие профессионалы, заинтересованные в переподготовке, предприниматели

Структура издержек

Ноутубки, ПК, аренда вычислительных мощностей, подготовка контента, маркетинг



Потоки поступления доходов

Оплата подписок



1 Разработать и вывести на рынок за 1.5 месяца мобильное приложение (на платформы Ios и Android) по ненавязчивому обучению, рассчитанному на ЦА «студенты», осваивающих новые дисциплины и готовящихся к аттестации, с помощью команды разработчиков и бюджета в 1,5 миллиона рублей

1

2

1. Проведение предварительной аналитики: исследование ЦА, конкурентов, рынка мобильных образовательных услуг

3

1.1 Составление плана работ (разработка презентации с календарным планом и RACI-матрицей, коммуникационный план, backlog-разработки)
1.2 Проведение анализа ЦА (составление презентации, составление реестра БД)
1.3 Проведение анализа рынка мобильных образовательных приложения, разработка GAP, PEST анализов (составление презентации)
1.4. Разработка плана вывода продукта на рынок по методике Customer Development (план-презентация)

2. Разработка продукта проекта

2.1 Верификация бэклога продукта
2.2 Разработка PoC продукта (в виде back-кода и front-интерфейса)
2.3 Разработка MVP-продукта (в виде приложения с базовыми функциями)
2.4 Разработка Приложения (в виде MVP, в виде полностью собранного приложения, готового к верификации на площадках GooglePlay и AppStore)

3. Вывод продукта на рынок

3.1 Подготовка приложения к выводу на площадки (подготовка тех. документации, описания продукта)
3.2 Подготовка иллюстративных материалов для площадок (иллюстративные материалы подготовлены)
3.3 Оформление заявки для публикации приложения в GP (отправлена заполненная заявка на публикацию)
3.4 Оформление заявки для публикации приложения в AppStore (отправлена заполненная заявка на публикацию)
3.5 Заявки прошли успешную верификацию на обеих площадках

Поток реализации задач 1-2-3

ИСР по спринтам

Планирование

Проведение предварительной аналитики: исследование ЦА, конкурентов, рынка мобильных образовательных услуг
Составление плана работ (разработка презентации с календарным планом и RACI-матрицей, коммуникационный план, backlog-разработки)
Разработка плана вывода продукта на рынок по методике Customer Development (план-презентация)

Спринт 1

Разработка PoC продукта (в виде back-кода и front-интерфейса)
Разработка MVP-продукта (в виде приложения с базовыми функциями)

MVP-продукт с базовым функционалом и шаблонным содержанием

Спринт 2

Разработка Приложения (в виде полностью собранного приложения, готового к верификации на площадках GooglePlay и AppStore)
Подготовка приложения к выводу на площадки (подготовка тех. документации, описания продукта)
Наполнение содержанием по одной ОП

Продукт с содержанием и подготовкой для площадок GooglePlay и AppStore с 1-й ОП

Спринт 3

Оформление заявки для публикации приложения в AppStore (отправлена заполненная заявка на публикацию)
Верификация на обеих площадках
Наполнение содержанием по второй ОП

Продукт на GooglePlay и AppStore с 2 ОП

Продукты:

План проекта, аналитика

Планирование	РП	Менеджер	Аналитик 1	Разработчи к 1	Разработчи к 2
Проведение предварительной аналитики: исследование ЦА, конкурентов, рынка мобильных образовательных услуг	20	10	10		
Составление плана работ (разработка презентации с календарным планом и RACI-матрицей, коммуникационный план, backlog-разработки)	10	10	20		
Проведение анализа ЦА (составление презентации, составление реестра БД)	5		10		
Проведение анализа рынка мобильных образовательных приложения, разработка GAP, PEST анализов (составление презентации)	5		20		
Разработка плана вывода продукта на рынок по методике Customer Development (план-презентация)	20	10	20		
Спринт 1					
Финальное определение сегментации групп потенциальных потребителей	5	10		1	1
Разработка PoC продукта (в виде back-кода и front-интерфейса)	1	5		20	20
Разработка MVP-продукта (в виде приложения с базовыми функциями)	1	5		20	20
Спринт 2					
Разработка Приложения (в виде полностью собранного приложения, готового к верификации на площадках GooglePlay и AppStore)	1	5		20	20
Подготовка приложения к выводу на площадки (подготовка тех.документации, описания продукта)	1	5		20	20
Наполнение содержанием по одной ОП	5	20	20		
Спринт 3					
Оформление заявки для публикации приложения в AppStore (отправлена заполненная заявка на публикацию)	1	5		20	20
Верификация на обеих площадках	1	5		20	20
Наполнение содержанием по второй ОП	5	20	20		
Ставка дневная в р.	10000	9000	7000	10000	10000
	740000	810000	700000	810000	810000

Расходы (руб.):	
Заработная плата	3 870 000 ₹
Заработная плата + налоги, отчисления	5 534 100 ₹
Накладные расходы	762 000 ₹
Аренда	360 000 ₹
Коммунальные платежи	96 000 ₹
Административные расходы	250 000 ₹
Канцелярия	56 000 ₹
Резерв	629 610 ₹
Прибыль	1 385 142 ₹
Налог на прибыль	277 028 ₹
Чистая прибыль	1 108 114 ₹

**Бюджет проекта: 6 877 615
₹**