

## Проектное предложение

Тип проекта	Прикладной
Название проекта	Виртуальный помощник достижения цели на основе чат-бота с применением машинного обучения
Подразделение инициатор проекта	Кафедра менеджмента инноваций
Инициаторы проекта	Михайлов Александр Леонидович <a href="mailto:almikhaylov@edu.hse.ru">almikhaylov@edu.hse.ru</a> Студент Высшей Школы Экономики, Кафедры менеджмента инноваций
Заказчик проекта / Руководитель проекта	Зобнина Маргарита Ренатовна
Основная проектная идея / описание решаемой проблемы	Виртуальный помощник «Найди себя» помогает достигать долгосрочные цели через формирование привычек с применением машинного обучения для построения индивидуальной мотивационно-эмоциональной карты продуктивности, уделяя 5 минут времени в день.  Решаемая проблема.  Достижение целей для несистемных иррациональных типов людей, для которых не подходит системный тайм-менеджмент.
Цель проекта	Создать виртуального помощника с применением машинного обучения

<p>Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату</p>	<p>К концу апреля 2021-го учебного года:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Создать минимальную рабочую версию проекта : - чат-бот в Telegram</li><li>2. Увеличить активных пользователей до 50 человек</li></ol>
---	---

Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах

**Программист (2 человека):**

- знает один или несколько из перечисленных языков программирования: Python, C++, HTML, Java, JavaScript, PHP;
- умеет работать с API;
- умеет оценить время, необходимое для написания кода/скрипта;
- умеет оптимизировать процессы и обосновывать выбранные способы их улучшения.
- умеет разрабатывать чат-боты в VK и Telegram, Facebook

**Таргетолог (1 человек):**

- умение работать с таргетированной рекламой от и до: Facebook, Instagram, ВКонтакте, MyTarget. Должен уметь собирать и фильтровать аудиторию, тестировать гипотезы по аудитории, оптимизировать бюджет, работать с ретаргетингом, look-a-like, пикселем.
- имеет опыт настройки и запуска таргетированной рекламы;
- личная ответственность
- нацеленность на результат
- умение работать с сервисами веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика);

**Веб-дизайнер (1 человек):**

- знает несколько из перечисленных языков программирования: PHP, HTML, CSS, JavaScript;
- умеет создавать сайты с помощью кода и с помощью Tilda и/или WordPress;
- понимает принципы ООП;
- владеет основами дизайна и соответствующими инструментами.

**Проектный менеджер (1 человек):**

- умеет применять методологию scrum, умеет распределять задач, умение принимать решения, умение обучать,

Количество вакантных мест на проекте	7
--------------------------------------	---

## Проектное задание

### **Программист:**

- написание кодов/скриптов для автоматизации процессов внутри сервиса по поставленным техническим заданиям (ТЗ);
- исправление ошибок в кодах/скриптах, изменение кодов/скриптов для оптимизации выполняемых ими процессов;
- формирование рекомендаций по повышению эффективности процессов и их обоснование.

### **Веб-дизайнер:**

- помощь в создании визуальной составляющей Instagram, групп VK и Facebook.
- отрисовка интерфейса чат-бота
- помощь в создании, поддержании работоспособности и улучшении веб-портала и личного кабинета пользователя сервиса.

### **Проектный менеджер:**

- составление планов работ и технических заданий для студентов, задействованных в работе с техническими аспектами функционирования сервиса;
- синхронизация работ технического отдела с работой других отделов;
- контроль результатов работ студентов, задействованных в работе с техническими аспектами функционирования сервиса, и коррекция будущих технических заданий (при необходимости).

### **Таргетолог**

- работа с сервисами веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика).
- Выбор целевой аудитории рекламной кампании.

### **Smm-менеджер**

Критерии отбора студентов	<p>В случае большого количества заявок предлагаем следующий механизм отбора кандидатов:</p> <p>В вышеописанных требованиях все пункты ранжированы по важности. Кандидат считается тем более приоритетным, чем более выражено у него соответствие первому требованию. В случае равенства кандидатов по первому требованию приоритетным считается тот, у кого более выражено соответствие второму требованию и так далее.</p>
Сроки и график реализации проекта	15.04.2020-10.06.2021
Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника	7
Количество кредитов	3
Форма итогового контроля	<p>В конце года каждый представляет отчет о проделанной работе и защищает его перед коллегами и руководителем.</p>

Формат представления результатов,  
который подлежит оцениванию

### **Программист**

Работающий чат-бот в различных соцсетях.

### **Веб - дизайнер**

Визуальная составляющая Instagram, групп VK и Facebook, интерфейс веб-портала сервиса.

### **Проектный менеджер**

Планы работ и технические задания студентам, диаграмма(-ы) Ганта, отчёты о выполненных и планируемых задачах, карта клиента

### **SMM - менеджер**

Количество публикаций, количество подписчиков, посещаемость, количество активных диалогов.

### **Таргетолог**

Настроенные веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика).

Аналитика различных каналов продвижения

Позиция SEO-продвижения

### **PR - менеджер**

-повышение лояльности пользователей к проекту ( Увеличение показателей CLV, RCR, NPS)

Образовательные результаты проекта	<p>Все участники проекта отработают навыки, полученные ими в процессе обучения по своим профилям, в соответствии с проектными заданиями на задачах реального бизнеса.</p> <p>Кроме того, участники получают опыт работы в команде, взаимодействия разных проектных групп (отделов внутри компании), что способствует усилению т.н. «Soft Skills», а также научатся преодолевать трудности, возникающие по ходу естественной жизнедеятельности компании.</p>
Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров	Оценка результирующая = 10 * процент выполнения задач, представленных в «Формате предоставления результатов»
Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки	Да
Рекомендуемые образовательные программы	<p>Программная инженерия,          Прикладной анализ данных,          Прикладная математика и информатика.          Программирование и анализ данных          Дизайн.          Бизнес-информатика.          Информационные системы в бизнесе          Информатика и вычислительная техника,          Прикладная математика,          Информационная безопасность,          Инфокоммуникационные технологии и системы связи.          Машинное обучение и анализ данных          Управление исследованиями,          разработками и инновациями в компании          Экономика и статистика,          Экономика,          Реклама и связи с общественностью          Smart-маркетинг: данные, аналитика,          инсайты</p>
Территория	онлайн