**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип проекта** | *Исследовательский* |
| **Название проекта** | *«Определение бизнес-концепции продукта в сфере AR»* |
| **Подразделение инициатор проекта** | *Кафедра менеджмента инноваций* |
| **Руководитель проекта** | *Солодихина Анна Александровна* |
| **Наличие соруководителя не из ВШЭ** | Нет |
| **Основная проектная идея / описание решаемой проблемы** | Необходимо провести маркетинговое исследование и подготовить концепцию продукта на основе технологий дополненной реальности. Примеры кейсов можно посмотреть на сайте: [letary](http://letary.ru/). |
| **Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату** | Участники проекта должны выполнить следующие задачи: * провести анализ рынка (рассчитать объем рынка PAM, TAM, SAM, SOM) и выявить тенденции,
* изучить количество запросов,
* провести конкурентный анализ,
* определить ниши реализации продукта, провести customer development,
* проработать MVP,
* просчитать экономику проекта (Cash Flow / Unit-экономику, точку безубыточности).

 По результатам исследований и тестирований должны быть созданы персоны, определена ЦА, проработаны бизнес-модель и стратегия продвижения проекта. Концепция продукта должна быть создана на основе исследований и протестирована на реальных пользователей в виде прототипа. |
| **Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах** | 1. Маркетолог (2)
* Определение рынка, определение ЦА;
* CustDev (опросы и глубинные интервью);
* Конкурентный анализ (выделение основных конкурентных преимуществ);
* Проработка УТП продукта;
* Создание бизнес-модели.
1. Экономист/финансист
	* Выбор модели монетизации на основе сравнения конкурентов (возможна проработка нескольких);
	* Расчёт основных показателей Unit-экономики;
	* Расчёт экономики проекта (Cash Flow / Unit-экономику, точку безубыточности);
2. Product manager
	* Проработка УТП продукта;
	* Создание CJM;
	* Проработка персон, UI;
	* Создание концепции продукта, определение MVP и дальнейшего развития;
	* Управление проектом и командой, связь с заказчиком.
 |
| **Количество вакантных мест на проекте** | 3 открытых позицииМаркетолог (2), Экономист/финансист |
| **Проектное задание** | Этапы работы над проектом и задачи ролей:1. Введение

Дополненная реальность в сфере развлечений позволяет клиентам записывать виртуальные поздравления. Такой формат отличается от традиционных открыток эффектом большего присутствия и позволяет клиентам точнее передать эмоции.1. Анализ конкурентов и выделение их конкурентных преимуществ.
	* Выявить прямых, товарных и косвенных конкурентов, определить стратегии взаимодействия с ними;
	* Выявить конкурентные преимущества клиентов;
	* Сделать анализ по модели Портера;
	* Определить модели монетизации/финансирования.
2. Определить рынки и клиента:
	* Выделить потребительские сегменты;
	* Описать персоны, ЦА;
	* Провести опрос пользователи по текущему процессу поздравлений.
3. Проработать УТП и концепцию продукта.
4. Определить объём MVP:
	* Проработать CJM пользователя в MVP.
5. Провести CustDev:
	* Провести глубинные интервью с потенциальными пользователями.
6. Просчитать экономику решения
	* Разработать финансовую модель
	* Просчитать unit-экономику.
 |
| **Критерии отбора студентов**  | Отбор происходит на основе заполненной заявки: <https://forms.gle/BPJWNLFm9NS8wptm8> |
| **Сроки и график реализации проекта**  | 18.10.21-31.01.22  |
| **Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника** | 7 часов |
| **Количество кредитов** | 4 |
| **Формат представления результатов, который подлежит оцениванию** | Экзамен в формате защиты проекта (каждый описывает свою часть работы). Оценивание производится по гибкой системе, исходя из затраченного времени (это влияет на кредиты, кредит в НИУ ВШЭ соответствует 25 часам работы), качества и своевременности результата. |
| **Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров**  | Качество исполнения работы, степень вовлеченности участника, количество выполненных задач, применимость результатов. |
| **Тип занятости студента** | Удалённая работа над проектом. Внутрикомандные встречи 1 час в неделю для обсуждения степени готовности проекта. Встречи с заказчиком 30 минут 1 раз в неделю для демонстрации статуса. |
| **Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки** | Нет |
| **Рекомендуемые образовательные программы** | Магистерские программы: Дизайн, коммуникационный и цифровой дизайн, системная и программная инженерия, программирование и анализ данныхБакалаврские программы: Прикладная математика и информатика, прикладная математика, дизайн, программная инженерия |
| **Территория** | Дистанционно, связь посредством видеоконференции в Zoom |