**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 позиции Маркетолог (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 данных  Бакалаврские программы: Прикладная математика и информатика, прикладная математика, дизайн, программная инженерия |
| **Территория** | Дистанционно, связь посредством видеоконференции в Zoom |