**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | **Прикладной** |
| Название проекта | Разработка креативной игровой механики для последующего внедрения в мобильном приложении S7 Airlines |
| Подразделение инициатор проекта | Факультет бизнеса и менеджмента |
| Руководитель проекта | Кусраева Ольга Анатольевна |
| Описание содержания проектной работы | В рамках проекта необходимо разработать креативную игровую механику для приложения и веб-сайта компании S7 Airlines. При этом, предложенная механика должна отвечать требования, заданным компанией, то есть при внедрении предложенной механики компания должна добиться следующих результатов: повышение лояльности существующих потребителей; улучшенный опыт взаимодействия пользователя с брендом, рост частоты контактов (retention); увеличение информированности о программе S7 Priority  При этом необходимо поддерживать имидж S7 Airlines, как современной технологичной компании, трендсеттера в области digital, лидера по внедрению новых технологий среди российских авиакомпаний. |
| Цель и задачи проекта | Целью проекта является создание сценариев использования и прототипов интерфейса для компании S7 Airlines  Задачи проекта:   1. Изучить текущее состояние приложения и веб-сайта компании S7 Airlines, 2. Изучить лучшие мировые практики на рынке авиаперевозок, 3. Разработать список активностей, статусов и достижений, 4. Создать текстовый и визуальный контент для реализации игровой механики, 5. Проработать схему взаимодействия всех сервисов сайта и приложения для консолидации данных о пользователе, его действиях и перелетах (в том числе, другими авиакомпаниями). |
| Виды деятельности, выполняемые студентом в проекте/отрабатываемые навыки | Анализ вторичных источников  Разработка мобильного приложения с игровой механикой для компании S7 Airlines  Подготовка презентации сценариев использования и прототипов интерфейса  Презентация проекта |
| Сроки реализации проекта | 1.10.2017 – 28.12.2017 |
| Количество кредитов | 3 |
| Тип занятости студента | удаленная |
| Интенсивность (часы в неделю) | 5 часов |
| Вид проектной деятельности | *Групповая* |
| Требования к студентам, участникам проекта | Опыт написания приложений на языке Swift  Коммуникабельность  Свободное владение английским языком  Аналитические способности  Владение PowerPoint  Способности к командной работы |
| Планируемые результаты проекта | Новый функционал приложения S7 Airlines |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию (отчет студента по проекту) | Презентация |
| Критерии оценивания результатов проекта | 1. Обоснованность выводов 2. Доказательность 3. Актуальность используемых материалов 4. Оперативность выполнения 5. Структурированной представление материалов. 6. Логика и последовательность |
| Количество вакантных мест на проекте | 3 студента |
| Критерии отбора студентов в проект (применяются в случае большого количества заявок на проект) | Интерес к теме исследования  Результаты собеседования  Рекомендации со стороны преподавателей НИУ-ВШЭ  Опыт работы в исследовательских проектах |
| Образовательные программы | Факультет бизнеса и менеджмента |
| Территория | ул. Кирпичная, 33 |