



Заявка №: СТС-225744

Подана: 11.07.2022

КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ

Тематика проекта

Название проекта:

Разработка мобильной квест-игры для начинающих водителей

Поднаправления:

30. Образовательное программное обеспечение. Нейрообразование. Программные продукты для повышения скорости усвоения информации без потери качества усвоения информации. Симуляторы, тренажеры.

Фокусная тематика:

Другое (ПО/ИТ)

Запрашиваемая сумма гранта (рублей):

1 000 000

Срок выполнения работ по проекту:

12

ИНФОРМАЦИЯ О ЗАЯВИТЕЛЕ И УЧАСТНИКАХ ПРОЕКТА

Основные сведения

Заявитель:

Лаврентьев Олег Маратович

Регион заявителя:

Респ. Татарстан, Казань

Наименование образовательной организации, в которой проходит обучение:

Карточка ВУЗа:

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ"

Тематика проекта соответствует одному из заявленных приоритетов:

Разработка новой и модернизация существующей радиоэлектронной аппаратуры и приборов, в том числе медицинской, на доступной электронной компонентной базе

Необходимо представить краткое обоснование соответствия проекта выбранному приоритету

Проект направлен на разработку мобильной квест игры, которая будет выпускаться на мобильном телефоне

Участие в программе «Стартап как диплом»:

Нет

Участие в образовательных программах повышения предпринимательской компетентности и наличие достижений в конкурсах АНО «Россия – страна возможностей»:

Нет

Члены проектной команды:

Сотрудник	Должность	Роль в проекте	Опыт и квалификация
Габбасов Инсаф Фанисович	Главный инженер проекта	Планирование проекта	1 год
Лаврентьев Олег Маратович	Руководитель проекта	Организация задач	2 года

Для исполнителей по программе УМНИК

Номер контракта и тема проекта по программе «УМНИК»:

Роль заявителя по программе «УМНИК» в заявке по программе «Студенческий стартап»:

Иное:

ПРОЕКТ ПЛАНА РЕАЛИЗАЦИИ РАБОТ

Аннотация проекта

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД.
Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни.
Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь.
Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное.
Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД.
Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни.
Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь.
Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное.
Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь. Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное. Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД. Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни. Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь. Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное. Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД. Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни. Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь. Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное. Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД. Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни. Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь. Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное. Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Основная цель - разработки приложения в виде квест-игры, для изучения ПДД. Основная задача - уменьшение смертности на дороги, а как показывает практика, большинство ДТП совершены людьми со стажем менее 2 лет. Это говорит о том, что люди зазубривают билеты для сдачи экзамена на удостоверение водителя, а после не могут их использовать в реальной жизни. Ожидаемые результаты данного проекта - получение полноценного функционирующего приложения, с помощью которого люди смогут изучать ПДД, а также применять их на дороге, тем самым сберечь человеческую жизнь. Область применения продукции - учебно-образовательное и инновационное. Возможные потребители результатов - люди, которые хотят изучить ПДД и стать обладателем водительского удостоверения.

Базовая бизнес-идея

Какой продукт или услуга будет продаваться:

Мобильная квест-игра для начинающих водителей

Какую и чью (какого типа потребителей) проблему решает:

Решается проблема физических лиц, проходящих обучение в автошколах на территории РФ.

Возраст потенциальных потребителей - от 16 лет.

На основе какого научно-технического решения и/или результата будет создан товар/изделие/технология/услуга (далее – продукция) (с указанием использования собственных или существующих разработок):

Для разработки приложения используется фреймворк для разработки мобильных приложений под Android, Android studio, с использованием языка Java.

Организационно-финансовая схема (принципы, алгоритмы) организации бизнеса:

Принцип самокупаемости и самофинансирования. Самокупаемость предполагает, что средства, обеспечивающие функционирование организации, должны окупиться, т.е. принести доход, который соответствует минимально возможному уровню рентабельности.

Самофинансирование означает полную окупаемость затрат на производство и реализацию продукции, инвестирование средств в развитие производства за счет собственных денежных средств и при необходимости — за счет банковских и коммерческих кредитов.

Этапы создания мобильного приложения

Оаналитика;

отехническое задание;

опроектирование и дизайн;

оразработка;

отестирование и стабилизация;

опубликация в сторсах;

оподдержка и развитие.

Обоснование реализуемости (устойчивости) бизнеса (конкурентные преимущества, дефицит, дешевизна, уникальность и т.п.):

На сегодняшний день существует огромная проблема всей нашей страны – смертность на дорогах. По статистике Министерства здравоохранения РФ с каждым годом растет количество людей, пострадавших в ДТП. 20% водителей в первые 2 года стажа вождения становятся виновниками дорожно-транспортных происшествий. Происходит это во многом потому, что люди забывают, что обозначают знаки на дороге, несмотря на то что при обучении каждый водитель должен выучить порядка 800 билетов с правилами дорожного движения.

К сожалению, у всех водителей есть общая особенность: большое количество сухой информации хранится в человеческом мозгу относительно непродолжительное время. Проблема кроется в способе преподнесения знаний - зубрежке. Для более эффективного обучения нужно создать собственное приложение, которое предоставляет информацию в удобный игровой форме для лучшего понимания. Такая система будет полезна для всех будущих водителей.

Был проведен анализ существующих приложений на Google Play, показавший, что функционирующие приложения не решают выявленную проблему в достаточной степени и имеют одинаковый формат, который имеет ряд недостатков. Все приложения представлены в детской форме, да и на вопросы в них мог ответить даже совсем неподготовленный человек. Поэтому было решено разработать приложение, которое будет решать перечисленные проблемы

Характеристика будущего продукта или услуги

Основные технические параметры, включая обоснование соответствия идеи/задела тематическому направлению (лоту):

Идея: в приложении доступны 60 заданий, которые могут попасться при сдаче экзаменов на права. В меню, снизу экрана есть кнопка “Начать”, переносщая человека в список из предложенных ему, пронумерованных от 1 до 20, заданий. Кликнув на одно из них человек видит на экране картинку и текст с заданием к ней, а также несколько вариантов ответа. Выбрав правильный вариант, на экран выводится сообщение с поздравлением, при выборе же

неправильного варианта на экран выведется пояснение, почему этот вариант является неверным.

Организационные, производственные и финансовые параметры:

В нашей организации мы придерживаемся принципа дифференциации при разработке приложения.

Этот главный принцип организации производственного процесса, подразумевает под собой разделение на отдельные части (стадии, операции). Для разработки приложения есть основные требования, такие как:

Техническое оснащение команды (150 000 р.)

Ежемесячный платеж организации, предоставляющей аренду сервера (8000 р.)

Ежемесячные выплаты сотрудникам - 100 000 р./мес. (2 разработчика) - 50 000 р./мес. (администратор сервера)

Основные конкурентные преимущества:

Функционирующие приложения не решают выявленную проблему в достаточной степени и имеют одинаковый формат, который имеет ряд недостатков. Все приложения представлены в детской форме, да и на вопросы в них мог ответить даже совсем неподготовленный человек.

Научно-техническое решение и/или результаты, необходимые для создания продукции:

Для разработки приложения используется фреймворк для разработки мобильных приложений под Android, Android studio, с использованием языка Java.

Задел (состояние продукции на начало проекта):

Приложение находится на стадии разработки.

Соответствие проекта научным и(или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия:

Нет

Характеристика проблемы, на решение которой направлен проект

Описание проблемы:

На сегодняшний день существует огромная проблема всей нашей страны – смертность на дорогах. По статистике Министерства здравоохранения РФ с каждым годом растет количество людей, пострадавших в ДТП. 20% водителей в первые 2 года стажа вождения становятся виновниками дорожно-транспортных происшествий. Происходит это во многом потому, что люди забывают, что обозначают знаки на дороге, несмотря на то что при обучении каждый водитель должен выучить порядка 800 билетов с правилами дорожного движения.

Какая часть проблемы решается (может быть решена):

Водители смогут эффективно обучаться и запоминать правила на долгое время. Тогда процесс станет намного легче и повысит ответственность среди будущих водителей, что приведет к уменьшению ДТП в России

«Держатель» проблемы, его мотивации и возможности решения проблемы с использованием продукции:

У всех водителей есть общая особенность: большое количество сухой информации хранится в человеческом мозгу относительно непродолжительное время. Проблема кроется в способе преподнесения знаний - зубрежке. Для более эффективного обучения нужно создать собственное приложение, которое предоставляет информацию в удобный игровой форме для лучшего понимания. Такая система будет полезна для всех будущих водителей.

Заделы и пути взаимодействия с «держателем» проблемы и «формирование» его мотивации решения проблемы с использованием продукции:

Планируется распространение ПО через популярные магазины приложений (AppStore, Google Play, AppGallery и т.д.). Проведение рекламной кампании, заключающейся в размещении рекламных объявлений в других приложениях.

Оценка потенциала «рынка» и рентабельности бизнеса:

Потенциал рынка высок, так как подобных приложений на рынке отсутствует, так как приложения ориентированы на обучающихся младшей возрастной группы.

Характеристика будущего предприятия (результат стартап-проекта)

Плановые оптимальные параметры (на момент выхода предприятия на самоокупаемость):

Коллектив:

разработчики мобильных приложений - junior-разработчик
бизнес-аналитик - junior
руководитель - junior
главный инженер - junior
дизайнеры - junior

Техническое оснащение:

1 000 000 рублей
сервер
2 компьютера

Партнеры (поставщики, продавцы):

нет партнеров

Объем реализации продукции (в натуральных единицах):

1

Доходы (в рублях):

250 000

Расходы (в рублях):

158 000

Планируемый период выхода предприятия на самоокупаемость

(Указывается количество лет после завершения гранта):

1

Существующий задел, который может быть основой будущего предприятия:

Коллектив:

разработчики мобильных приложений - middle-разработчик
бизнес-аналитик - middle
руководитель - middle
главный инженер - middle
дизайнеры - middle
менеджер по персоналу - middle
PR-менеджеры

Техническое оснащение:

кабельная сеть,
серверное оборудование,
компьютерное оборудование,
оргтехника,
телекоммуникационное оборудование,
средства связи,
лицензионное программное обеспечение,
бытовая и офисная техника,
система электроснабжения

Партнеры (поставщики, продавцы):

Министерство транспорта РТ,
Министерство образования РТ,
Автошколы,
RU-CENTER (АО «Региональный Сетевой Информационный Центр») - аренда серверов

План реализации проекта

(на период грантовой поддержки и максимально прогнозируемый срок, но не менее 2-х лет после завершения договора гранта)

Формирование коллектива:

Поиск трудового состава коллектива производится менеджером по персоналу.

Формирование и прием на работу проходят в 3 этапа:

1. прохождение тестирования, проводимого главным инженером;
 2. собеседования, проводимое по итогам тестирования, с руководителем и менеджером по персоналу;
 3. испытательный срок длительностью 1 месяц, под руководством курирующего разработчика.
- После прохождения работник принимается на работу в штат организации на полную ставку.

Функционирование юридического лица:

Планируется привлечение инвесторов путем представления проекта на различных бизнес форумах, семинарах, конференциях. Сотрудничество с государственными структурами для привлечения дополнительных инвестиций, в частности Управление ГИБДД МВД по РТ.

Выполнение работ по разработке продукции с использованием результатов научно-технических и технологических исследований (собственных и/или легитимно полученных или приобретенных), включая информацию о создании MVP и (или) доведении продукции до уровня TRL 31 и обоснование возможности разработки MVP / достижения уровня TRL 3 в рамках реализации договора гранта:

Провести анализ на рынке по оказанию подобных услуг.

Сделать анализ конкурентов.

Разработать бизнес план.

Выполнение работ по уточнению параметров продукции, «формирование» рынка быта (взаимодействие с потенциальным покупателем, проверка гипотез, анализ информационных источников и т.п.):

На стадии разработки приложения начнется формирование потенциальных покупателей, путем выступлением командой проекта на различных форумах, конференциях и выставках. Также будут развиваться социальные сети данного проекта, где будут выкладываться посты с информацией по данному проекту, на какой он стадии. Ответы на вопросы для потенциальных покупателей. Презентация прототипов в автошколах.

Продажа будет осуществляться за использования прототипов приложения в автошколах и заинтересованных людей.

Организация производства продукции:

Руководитель проекта описывает основную функциональность продукта.

Команда разработчиков, состоящего из разработчика основного кода и дизайна, изучает идею проекта и собирает все необходимые требования, выявляет узкие места. Подробности проекта и технические детали уточняются внутри каждого каждой группы.

Бизнес-аналитик занимается маркетинговым исследованием, сбором информации по рынку, анкетированием пользователей, анализ конкурентов.

Разработчик основного кода занимается разработкой структуры мобильного приложения.

Разработчик по дизайну занимается проектированием интерфейса, дизайном интерфейса.

Команда разработчиков занимается тестированием и отладкой приложения.

Руководитель проекта публикует мобильное приложение.

Реализация продукции:

После запуска приложения стартует обширная рекламная компания, которая привлечёт покупателей.

Готовый продукт будет выставляться на выставках, показывая всю свою функциональную индивидуальность. В социальных сетях будет выпущен видео с применением данного приложения. Таким образом, приложение, показывая свою эффективность, будет продаваться в автошколах. Также планируется привлечения встроенной рекламы в приложение.

Взаимодействие с инвесторами приведет к выгодному сотрудничеству для обеих сторон.

Финансовый план реализации проекта

Планирование доходов и расходов на реализацию проекта

Доходы:

Сумма	Описание	Комментарий
а		
(руб.)		

7 640 0 Прибыль
00,00 с рекламы

Складывается из ежемесячного дохода в ~212 222 рублей со
встроенной в приложение рекламы на протяжении 3-х лет. 1 095 000
р. первый год 2 580 000 р. второй год 4 065 000 р. третий 91 250 р.
средний доход в месяц первый год 215 000 р. средний доход в месяц
второй год 338 750 р. средний доход в месяц третий год

Расходы:

Сумма (руб.)	Описание	Комментарий
288 00 0,00	Оплата сервера	Ежемесячный платеж организации, предоставляющей аренду сервера (8000 р.)
5 400 0 00,00	Оплата труда	Ежемесячные выплаты сотрудникам в течении 3-х лет: - 100 000 р./мес. (2 разработчика) - 50 000 р./мес. (администратор сервера)

Источники привлечения ресурсов для развития стартап-проекта после завершения договора гранта и обоснование их выбора (грантовая поддержка Фонда содействия инновациям или других институтов развития, привлечение кредитных средств, венчурных инвестиций и др.):

Получение грантов по этому направлению, и переход на получение прибыли от продажи

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РАБОТ С ДЕТАЛИЗАЦИЕЙ

Этап 1 (длительность – 3 месяца)

Наименование работы	Описание работы	Стоимость	Результат
Техническое оснащение		150000,00	Технически обустроенные рабочие места разработчиков
Разработка основной механики работы приложения		150000,00	Первый прототип приложения (консольное приложение)

Этап 2 (длительность – 9 месяцев)

Наименование работы	Описание работы	Стоимость	Результат
Дизайн пользовательского интерфейса		125000,00	Готовый дизайн продукт
Поиск сервера и тестирование работы приложения на нем		232000,00	Отлаженной серверное приложение с архитектурой клиент-сервер без пользовательского интерфейса
Добавление интерфейса в приложение		175000,00	Полноценное серверное приложение с архитектурой клиент-сервер и пользовательским интерфейсом

Тестирование механики и её доработка

168000,00

Функционирующее приложение без пользовательского интерфейса и графического оформления.

ПОДДЕРЖКА ДРУГИХ ИНСТИТУТОВ ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ

Опыт взаимодействия с другими институтами развития

Платформа НТИ

Участвовал ли кто-либо из членов проектной команды в «Акселерационно-образовательных интенсивах по формированию и преакселерации команд»:

Нет

Участвовал ли кто-либо из членов проектной команды в программах «Диагностика и формирование компетентностного профиля человека / команды»:

Нет

Перечень членов проектной команды, участвовавших в программах Leader ID и АНО «Платформа НТИ»:

Член проектной команды

Комментарий:

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

Календарный план проекта:

№ этапа	Название этапа календарного плана	Длительность этапа, мес	Стоимость, руб.
1	Техническое оснащение. Разработка основной механики работы приложения.	3,00	300 000,00
2	Дизайн пользовательского интерфейса. Поиск сервера и тестирование работы приложения на нем. Добавление интерфейса в приложение. Тестирование механики и её доработка	9,00	700 000,00
	ИТОГО:		1 000 000