

**ДИПЛОМ В НОМИНАЦИИ
«СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД»**

Международный конкурс
студенческих стартапов
«БИЗНЕС-ГЕНЕРАЦИЯ – 2023»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
к стартап-проекту**

Мобильное приложение для студентов «4help» (ForHelp)

(полное название стартап-проекта)

Костянко Ольга Андреевна, 1 курс

Потеснова Ксения Александровна, 1 курс

Ермалович Виолетта Михайловна, 1 курс

Омелянчук Ангелина Сергеевна, 1 курс

Ф.И.О. автора(ов) – полностью

Академия управления при Президенте Республики Беларусь

образовательное учреждение - полностью)

Ледян Юлия Андреевна, старший преподаватель кафедры экономического
развития и менеджмента

Ф.И.О. коуч-консультанта (если есть) – полностью, должность

Название проекта: Мобильное приложение «4help»

Цель проекта: создать мобильное приложение, предоставляющее удобный и легкий доступ к необходимым информационным ресурсам, способствующее более быстрой адаптации иногородних студентов.

Актуальность проекта: ежегодно в среднем в ВУЗы и ССУЗы Беларуси поступает 53,5 тыс. студентов. Современный уровень развития информационных технологий предполагает использование мобильного устройства в качестве основного инструмента обучения. В связи с чем особую актуальность приобретает создание студенческих мобильных приложений, предлагающих помощь и поддержку, как в студенческой жизни, так и вне учебных заведений.

Основные идеи: мобильное приложение для помощи студентам. Цифра 4 символизирует 4 «границы» – своеобразную пирамиду – 4 аспекта студенческой жизни:

1. Электронная библиотека (учебные пособия, методические пособия, научные журналы, монографии, авторефераты диссертаций; информация о проводящихся научных мероприятиях);

2. Коммуникация (встроенный мессенджер с возможностью создания отдельных чатов по интересам для общения белорусских студентов);

3. Работа (информация об имеющихся вакансиях белорусских предприятий и резюме студентов, желающих найти работу);

4. Отдых и развлечения (доступ к аудиокнигам, музыке, фильмам, информация о предстоящих мероприятиях (афиши кино, театров, концертных программ, экскурсий), информация об актуальных предложениях (скидки, акции, купоны, распродажи).

Краткое описание механизма реализации: приложение «4help» представляет собой программный продукт, совместимый с операционными системами мобильных устройств. Для создания мобильного приложения потребуется:

- компьютер;
- интегрированная среда разработки;
- программист;
- тестировщик;
- WEB-дизайнер.

Кроме первоначальных затрат на написание мобильного приложения, ежегодно требуются затраты на обслуживание и обновление приложения.

Краткое экономическое обоснование: создание мобильного приложения потребует 26 000 белорусских рублей, ежегодные затраты на обслуживание и обновление приложения составят 24300 белорусских рублей, затраты на маркетинг и продвижение приложения – 6000 белорусских рублей.

В связи с тем, что разработчики данного проекта являются студентами Академии управления при Президенте Республики Беларусь по специальности «Управление информационными ресурсами», работы по созданию дизайна, маркетингу, тестированию приложения могут быть выполнены самостоятельно, без привлечения сторонних специалистов, что позволяет существенно снизить себестоимость продукта.

Разработчиками предполагается бесплатная возможность скачивания приложения с частично платным доступом к определенному контенту (подписка на фильмы, музыку, аудиокниги). В качестве доходов предполагается платное размещение рекламы.

Конкурентоспособность: поскольку в настоящее время не существует приложения, которое объединяет все вышеперечисленные критерии, то создание нового приложения для студентов может привлечь внимание широкой аудитории и стать конкурентоспособным продуктом на рынке. Однако можно обнаружить несколько конкурентов на рынке, если рассматривать данные аспекты по отдельности: «Prasa.by» (трудоустройство); «Telegram», «Вконтакте» (мессенджеры); «Slivki.by» (отдых и развлечения).

Предлагаемое мобильное приложение является уникальным продуктом, так как объединяет в себе 4 аспекта студенческой жизни:

1) Помощь в трудоустройстве: с момента поступления в ВУЗ многие начинают свою настоящую взрослую жизнь вдали от родительского дома. Из-за многочисленных потребностей и соблазнов, а также отсутствия стабильного дохода студенты часто оказываются в затруднительном финансовом положении. Порой самая насущная проблема для студента – поиск подработки/работы. Казалось бы, что на просторе интернета существует множество вакансий, но в большинстве случаев шанс успешного трудоустройства невелик. Для этого в нашем предложении будет предусмотрена функция, отслеживающая вакансии на различных сайтах, которая будет предлагать студенту подходящие места, опираясь на его интересы и навыки.

2) Материалы по учёбе: в процессе обучения обучающиеся сталкиваются с проблемой поиска нужной информации – со многими материалами можно ознакомиться только платно, и их поиск и сбор занимает много времени. Поэтому для различных специальностей будет собрана определенная база данных с отфильтрованной полезной информацией.

3) Чаты для знакомства и общения с зарубежными студентами: эта функция будет полезна абсолютно всем, чтобы подтянуть свои знания английского языка и найти друзей по интересам.

4) Отдых и развлечения: в большинстве случаев студенты получают стипендию, которая может удовлетворить только основные потребности. Наше приложение будет информировать о дисконтных картах, бонусах, акциях, мероприятиях, вечеринках. Приложение поможет найти занятия по душе и подскажет, как провести время с удовольствием

Ожидаемые результаты проекта: с учетом запланированных расходов и доходов были проведены предварительные расчеты эффективности проекта (данные представлены в таблице 1).

Таблица 1 – Показатели эффективности проекта «Мобильное приложение «4help»»

Ставка дисконтирования	11%
Динамический срок окупаемости проекта	7 месяцев
Индекс доходности инвестиций	1,07
Внутренняя норма доходности	23,89%
Чистый дисконтированный доход	2 276 BYR
Дата составления инвестиционного предложения	22.03.2023

Проведенные расчеты указывают на достаточно быстрый для подобного рода проектов срок окупаемости, высокую эффективность ($VND >$ ставки дисконтирования практически в 2 раза, что позволяет покрыть инфляционные риски за период окупаемости), значение индекса доходности инвестиций также подтверждает привлекательность предлагаемого проекта.

Результаты внедрения проекта:

Благодаря нашему проекту белорусские студенты смогут повысить свою успеваемость, приобретут новые знакомства, обменяются опытом с единомышленниками из разных городов, получают доступ к необходимой им информации, смогут хорошо трудоустроиться и получать дополнительный доход.

Мобильное приложение станет платформой для продвижения других компаний посредством рекламы.

Литература:

1) Герец, А. Ю., Бураченко, И. Б. Вывод на рынок мобильного приложения для повышения физической активности молодежи / А. Ю. Герец, И. Б. Бураченко // Вестник Полоцкого государственного университета. – 2020. – №13. – С. 30–34.

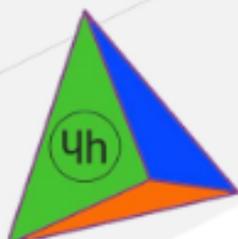
2) Крупянков, А. Продвижение мобильного приложения на реальном опыте в цифрах [Электронный ресурс] / А. Крупянков // Сервис Хабр. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/435588/>. – Дата доступа: 15.03.2023.

3) Что такое монетизация сайта [Электронный ресурс] / Unisender. – Режим доступа: <https://www.unisender.com/ru/support/about/glossary/chto-takoe-monetizatsiya-sayta/> – Дата доступа: 14.03.2023.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ К СТАРТАП-ПРОЕКТУ

Брестский государственный технический университет
Международный конкурс студенческих стартапов
«Бизнес-генерация - 2023»

Академия управления при Президенте Республики Беларусь



Мобильное приложение «4Help»

*Ксения Потеснова, Ольга Костянюк,
Виолетта Ермалович, Ангелина Омелянчук*

1 курс,

специальность «Управление
информационными ресурсами»

*руководитель Ледян Юлия Андреевна,
магистр экономики, старший преподаватель
кафедры экономического развития и
менеджмента*

Для чего необходимо наше приложение?

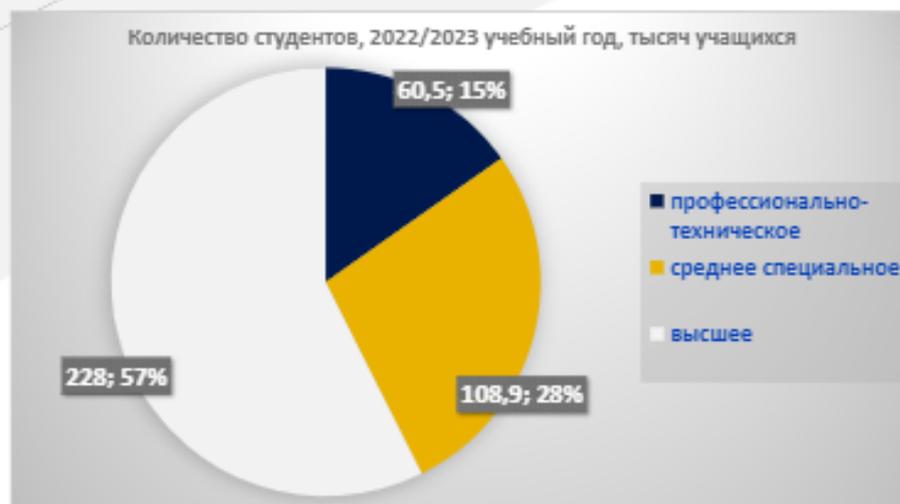
Мобильное приложение «4help» - это приложение, предоставляющее удобный и легкий доступ к необходимым информационным ресурсам, способствующее более быстрой адаптации иногородних студентов.

Для чего необходимо наше приложение?

Цифра 4 символизирует 4 «грани» – своеобразную пирамиду – 4 аспекта студенческой жизни:



Рынок сбыта



ДОХОДЫ

От рекламы

- реклама образовательной платформы «Skillbox» с онлайн-курсами;
- реклама различных торговых сетей и магазинов;
- реклама белорусских производителей товаров

От пользователей

- частично платный доступ к определенному контенту (подписка на фильмы, музыку, аудиокниги)

конкуренты



• «ReadEra», «Читай», «MyBook», «Моя библиотека», «Книжная лавка», «eBook»

Электронные библиотеки

• «Telegram», «Instagram», «ВКонтакте», «Facebook», «WhatsApp», «Viber», «Tinder», «mail.ru», «gmail.com»

Коммуникация

prasa.by

Работа

Отдых и развлечения

• «Prasa.by», «Jobseeker», «HeadHunter», «Rabota.by», «LinkedIn»

• «Slivki.by», «Kupon.by», «Едадил», «SuperCheck.by», «Акции и скидки в Беларуси», «Relax.by», «Афиша: кино, театры, концерты»

SLIVKI.BY



Telegram

Конкурентоспособность

В настоящее время не существует приложения, которое объединяет все вышеперечисленные критерии. Создание нового приложения для студентов может привлечь внимание целевой аудитории и стать конкурентоспособным продуктом на рынке.



SWOT-анализ приложения

Сильные стороны	Слабые стороны
<ul style="list-style-type: none">— уникальность приложения;— функциональность (полезность) приложения;— простота в использовании приложения— целевая аудитория (является склонной к нововведениям);— собственные специалисты;— возможность использования упрощений в юридическом оформлении и налогообложении;— инновационность продукта;— быстрый срок создания приложения;— короткий срок окупаемости;— высокая экономическая эффективность;— возможность размещения в Google Play Store и App Store.	<ul style="list-style-type: none">— новизна приложения;— отсутствие лояльности к приложению;— большой набор встроенных функций, что может замедлять работу приложения;— затруднение продвижения приложения в регионах.

SWOT-анализ приложения

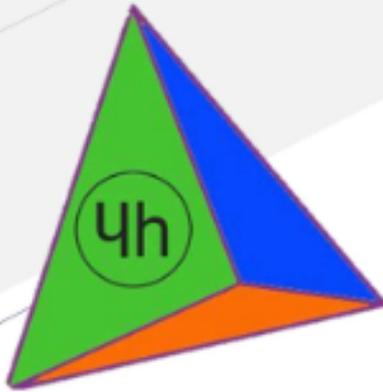
Возможности	Угрозы
<ul style="list-style-type: none">— постоянный рост количества пользователей;— расширение географии пользователей;— оперативное реагирование на запросы пользователей;— сотрудничество с компаниями-рекламодателями.	<ul style="list-style-type: none">— крупные конкуренты в отдельных функциональных сегментах;— создание приложений-аналогов;— изменения в налоговом и административном законодательстве;— конкуренция на рынке предоставления рекламных услуг.

Маркетинговая стратегия

стратегия роста (выталкивания продукта на рынок)



Графический логотип



- Белый цвет выбран для основного направления мобильного приложения «Электронная библиотека»
- Синий цвет подходит для характеристики направления «Коммуникация»
- Оранжевый цвет выбран для направления «Работа»
- Зеленый цвет символизирует направление «Отдых и развлечения»

Текстовый логотип

Выполнен в форме круга с желтым фоном (символ позитива, оптимизма, молодости, и креативности).

В качестве буквенного обозначения выбрана цифра 4 (количество «граней») и английская буква h (символизирует «help»).

Следует обратить внимание на выбор шрифта: цифра выглядит как перевернутая буква.



Реклама

Социальные
сети (Instagram)

Общественный
транспорт
(метро)

Экономическая эффективность

Показатель	Значение
Чистые денежные потоки	38 299
ЧДД	5 037
ВНД	32,67%
Индекс доходности инвестиций	1,47302746
Рентабельность инвестиций	47,3%
Срок окупаемости	7 месяцев
Дисконтированный срок окупаемости	7 месяцев

34

Мобильное приложение «4help»

- Уникальный продукт
- Инновационный сектор
- Целевая аудитория (новаторы)
- Высокая функциональность
- Простота использования
- Собственные специалисты
- Собственные специалисты

Благодарим за внимание!

**Будем рады ответить на
интересующие вопросы!**