

**МОСКОВСКИЙ
ПОЛИТЕХ**

«Разработка мобильного приложения для развития баскетбольных навыков »

Михайлов Виктор Владимирович

СМЕЛЕЕ МЫСЛИ

АКТУАЛЬНОСТЬ ИДЕИ

Актуальность идеи "разработка мобильного приложения для развития баскетбольных навыков" обусловлена несколькими факторами:

1. Популярность баскетбола: Баскетбол является одним из самых популярных и распространенных видов спорта во всем мире. Множество людей любят играть в баскетбол и стремятся улучшить свои навыки. Разработка мобильного приложения, которое помогает развивать эти навыки, будет востребовано среди широкой аудитории.
2. Удобство использования мобильных устройств: Современные технологии позволяют нам взаимодействовать с мобильными устройствами практически в любое время и в любом месте. Мобильное приложение позволит пользователям тренировать баскетбольные навыки, не зависимо от своего местоположения и расписания.
3. Интерактивность и персонализация: Мобильное приложение может быть спроектировано таким образом, чтобы предлагать пользователям индивидуальные тренировочные программы, основанные на их уровне и потребностях.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель выполнения проекта: Разработка программного продукта для освоения новичками и дальнейшего развития их навыков в спортивной игре баскетбол

Задачи по проекту:

1. Разработка методов тренировки спортсменов;
2. Разработка алгоритмов системы на основании полученных методов;
3. Разработка API системы для интеграции разрабатываемой системы в программное обеспечение клиентов;
4. Разработка единого модуля(программного продукта) на основе методов тренировок и API

ПРЕДЛАГАЕМОЕ РЕШЕНИЕ (ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА)

**Система как
функциональный блок:**

Проверка уровня навыков



**Выявление
уровня игрока**



План тренировок

Возможности:

- Оценка навыков
- Тренировочные планы
- Отслеживание прогресса
- Подборка тренировочных упражнений
- Соревнования и испытания

ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД СУЩЕСТВУЮЩИМИ АНАЛОГАМИ

Полные аналоги разрабатываемого продукта отсутствуют. Ниже представлен анализ некоторых близких по назначению продуктов.

1. HomeCourt

Одна из самых известных в мире приложения для баскетбольных тренировок.

Тренировки дриблинга, техники и точности броска, скорость работы рук и ног доступны в приложении. Также игроки могут делиться своими результатами в формате блога, который доступен для игроков и тренеров со всего мира. По платной подписке доступно большое количество дополнительных опций.

2. ProMoves

Приложение от российского разработчика в коллаборация с русскими известными специалистами.

Простой интерфейс, большое количество программ: работа ног, активация в разминке, тренировка разных видов бросков, дриблинг, СФП и ОФП.

Уникальным разделом является информация о спортивной психологии. Специалисты предлагают также изучить ментальные навыки для реализации в спорте.

Все тренировки представлены в видеоформате с текстовым описанием.

3. GOWOD

Уникальное приложение в своем роде.

Основная цель этого приложения - это оценка, контроль и развитие мобильности всех отделов тела спортсмена.

Очень умный сервис после тестирования тела предлагает персонализированную программу развития мобильности и подвижности.

ПЕРСПЕКТИВА КОММЕРЦИАЛИЗАЦИИ РЕЗУЛЬТАТА ПРОЕКТА (СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ И КОНКРЕТНЫЙ ПОТРЕБИТЕЛЬ)

Основной сегмент потребителей:

1. Новые игроки;
2. Освоившиеся игроки.

Источник прибыли:

Продажа мобильного приложения

Ценность продукта для потребителей:

возможности снижения расходов на тренера.

ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

№	Название	Затр. время
1	Разработка методик для тренировок	6 месяцев
2	Разработка методов измерения уровня навыков	6 месяцев
3	Реализация разработанных алгоритмов методик	6 месяцев
4	Разработка единого модуля (программного продукта)	6 месяцев

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЕКТА

Ресурсы, сформированные за счет собственных средств, состоят из: рабочего места программиста (для разработки программного обеспечения) и лицензий на программное обеспечение, необходимое для разработки.

СМЕТА ПРОЕКТА

Смета проекта:

Заработная плата: от 20 000 до 35000

Начисления на заработную плату (30,2%)

Оборудование: от 50000

Расходные материалы (20000 в месяц)

Накладные расходы (20% от прочих пунктов)

Основные технические параметры, определяющие количественные, качественные и стоимостные характеристики продукции

- Качественные параметры:
 1. Возможность вывода результатов тренировок;
 2. Возможность замены упражнения на другое;
 3. Возможность изменения плана тренировок.
 - Количественные параметры:
 1. Количество тренировок для каждого элемента: не менее 3;
 2. Количество упражнений на одной тренировке: не менее 10;
 3. Количество устройств для измерения прогресса: не менее 1;
 - Прочие количественные параметры зависят от пользователя.
-



РИСКИ

Риск		Минимизация риска
Недобор запланированного количества участников	→	Провести широкую рекламную акцию
Нехватка бюджета	→	Привлечение финансирования из других проектов
Незаинтересованность целевой аудитории	→	Четкая формулировка уникальности продукта
Утеря надобности проекта	→	Постоянно действующая мотивированная команда

МОСКОВСКИЙ
ПОЛИТЕХ

Спасибо за внимание

СМЕЛЕЕ МЫСЛИ