

Информационная система для организации мероприятий на спортивных объектах

Рязанов Олег
г. Белгород
БГТУ им. В. Г. Шухова

КЛИЕНТЫ И СЕГМЕНТЫ

▶ История #1:

- ▶ Один или несколько людей приходят на спортивный объект без заранее собранной команды
- ▶ Все ожидают, когда придет кто-то еще для того, что бы собрать команду
- ▶ Спустя время команда собрана, но все участники разного уровня подготовки
- ▶ Итог: занятие спортом не интересное, время на ожидание потрачено зря

КЛИЕНТЫ И СЕГМЕНТЫ

▶ История #2

- ▶ В ВУЗе сформирована сборная по гандболу и она регулярно тренируется в спортивном зале
- ▶ Сборная уезжает на соревнования, в графике спортивного зала появляется "окно"
- ▶ В некоторой компании N менеджеры заинтересованы в поддержании корпоративного духа и здоровья сотрудников, хотели бы организовать игру между сотрудниками, но у них нет информации о наличии свободного спортивного зала, доступного для аренды
- ▶ Итог: спортивный зал простаивает, бюджет ВУЗа/команды/федерации не пополняется, корпоративный дух падает ☹️

КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ВИДЕНИЕ	<ul style="list-style-type: none">• Платформа для организации занятий командными видами спорта и аренды спортивных объектов
КАТЕГОРИЯ/БИЗНЕС МОДЕЛЬ	<ul style="list-style-type: none">• Сектор: Спортивный, социальный• Клиенты: Люди, ведущие активный образ жизни, арендодатели спортивных объектов• Модель монетизации: Рекламная, подписка
ГЕОГРАФИЯ	<ul style="list-style-type: none">• Неограниченна
СТАДИЯ	<ul style="list-style-type: none">• Выручка: нет• Последние инвестиции: собственные средства (2017)• Вложения самих основателей: 165 тыс. руб.
СОЦИАЛЬНАЯ ЗНАЧИМОСТЬ	<ul style="list-style-type: none">• Пропаганда здорового образа жизни и занятий спортом• Привлечение к командным видам спорта• Повышение эффективности государственных вложений в общедоступную спортивную среду
КОМАНДА	<ul style="list-style-type: none">• Основателей: 1• Сотрудники: 3 – разработчики
ДРУГОЕ	<ul style="list-style-type: none">• Дата основания: Октябрь 2017

PITCH

Для кого	Для молодых людей, непрофессионально занимающихся командными видами спорта и владельцев/управляющих спортивными объектами.
Которые недовольны	Которые недовольны длительным поиском команды, соперниками низкого уровня подготовки и неравномерно загруженными спортивными объектами.
Наш продукт	Наш продукт – это информационная система предоставляющая площадку для организации спортивных событий.
Который позволяет	Который позволяет найти команду или турнир для комфортного занятия спортом с максимальной пользой и интересом для человека.
В отличие от альтернативных решений	В отличие от <u>TeamKraft</u> и событий в социальных сетях, наша ИС предоставляет инструмент для организации команд и турниров без явного организатора.
Мы сделаем	Мобильное и веб-приложение для пользователей и владельцев спортивных объектов.

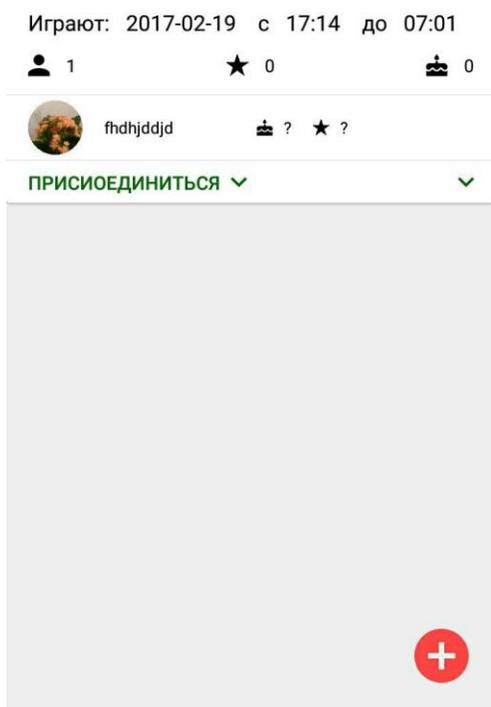
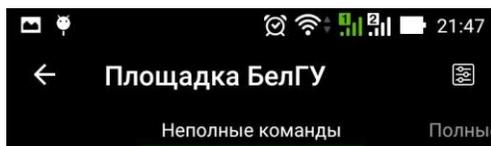
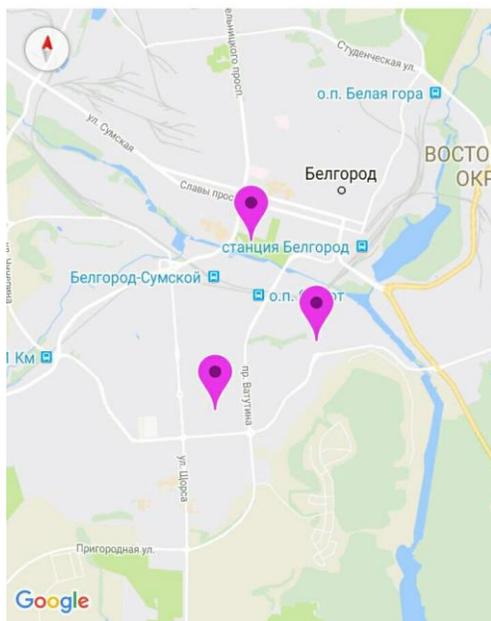
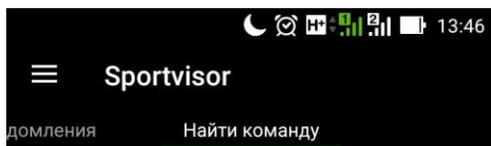
ПОЧЕМУ СЕЙЧАС

ТРЕНД 1	<ul style="list-style-type: none">• Мобильное приложение легкий и доступный способ поиска игроков• Сейчас спорт – модно, 78% людей занимаются спортом по данным ВЦИОМ, 29% на спортивных площадках• Построено достаточно большое количество общедоступных спортивных объектов
ТРЕНД 2	<ul style="list-style-type: none">• Проведение чемпионата мира по футболу в России повысит интерес к игре в футбол на любительском и профессиональном уровне
ТРЕНД 3	<ul style="list-style-type: none">• В 2000 году закончился кризис рождаемости в России и количество представителей целевой аудитории будет расти ежегодно в течении минимум 18 лет
ТРЕНД 4	<ul style="list-style-type: none">• Привлечение людей к занятиям спортом способствует реализации указа президента о повышении продолжительности жизни россиян.

Цель и задачи

- ▶ **ЦЕЛЬ:** Улучшить качество занятия командными видами спорта и популяризировать занятие спортом
- ▶ **ЗАДАЧИ:**
 - ▶ Провести исследование потребностей непрофессиональных спортсменов и владельцев/управляющих спортивных объектов (Выполнено)
 - ▶ Разработать информационную систему, которая:
 - ▶ поможет непрофессиональным спортсменам найти команду, место игры и организовать время с целью провести занятие спортом максимально эффективно и интересно.
 - ▶ поможет непрофессиональным командам организовывать турниры.
 - ▶ поможет арендодателям спортивных объектов сдать площадку для занятий спортом непрофессиональным спортсменам.
 - ▶ Внедрить информационную систему
- ▶ **СРОК РЕАЛИЗАЦИИ:** 1 год 6 месяцев

Прототип мобильного приложения

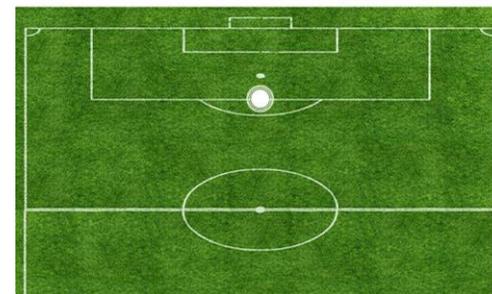


Возраст	Рост	Вес	Рейтинг
	172	65	

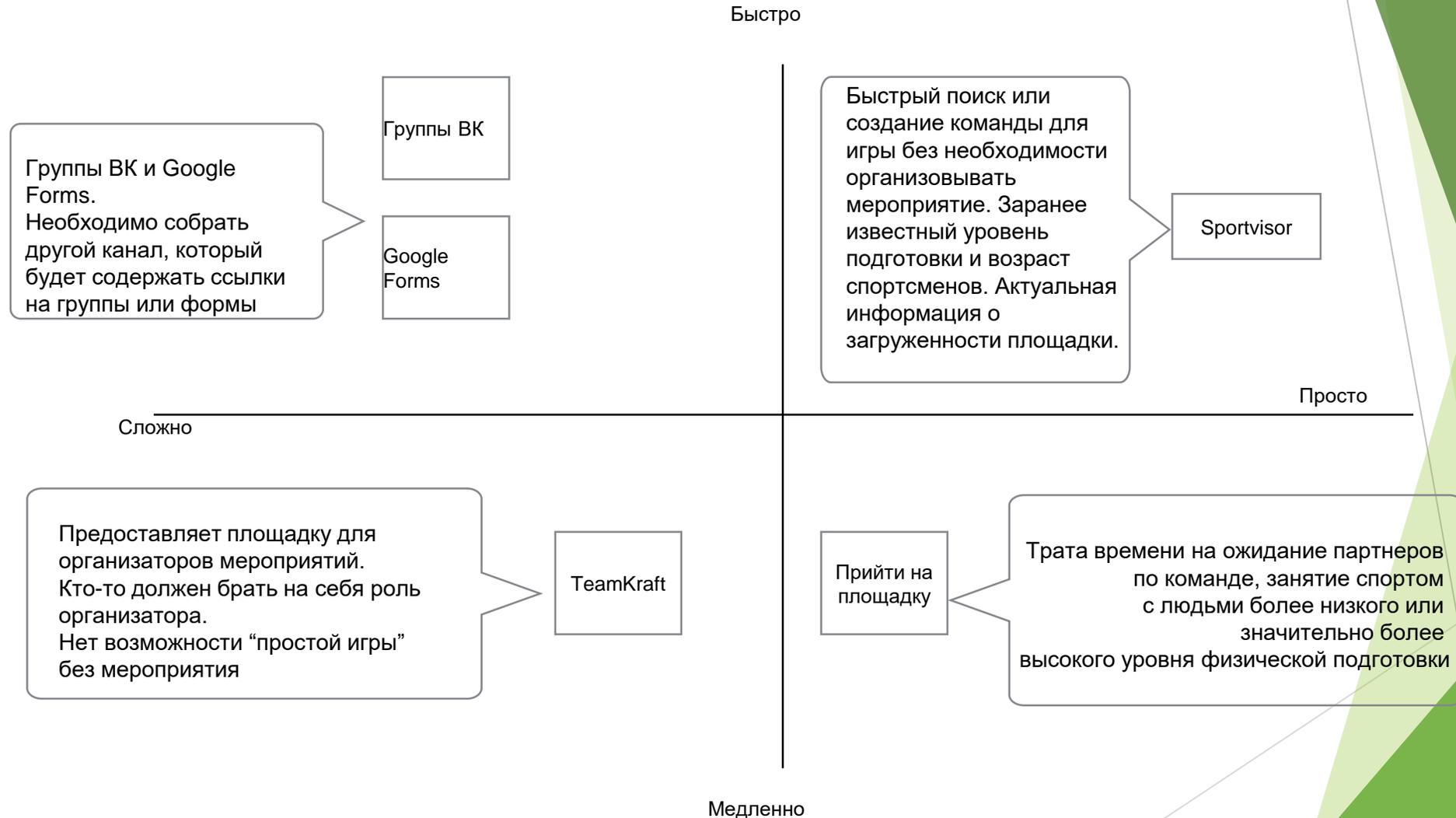
Страна: Россия

Позиция на поле

ДОБАВИТЬ



КОНКУРЕНТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ / ЭКОСИТЕМА



Решаемые задачи

Задача	Способ
Поиск команды	Создание, уведомление, управление временными командами из приложения. Ограничения на вступление в команду и возможность оценки игровых качеств пользователей. Информация о загруженности площадок.
Организация мини-турнира	Создание и управление турнирами. Уведомления о проводимых турнирах. Возможность быть назначенным судьей любому пользователю и оценка его действий.
Организация турнира	Взаимодействие между арендодателями, организаторами и участниками. Сбор взносов и вручение призовых.
Аренда спортивных объектов	Возможность арендовать площадку, найти участников и распределить арендную плату.

Бюджет проекта

Направление расходов	Объем, рублях	Источник
Закупка оборудования для разработки серверного ПО 2 ноутбука, 1 ПК	140 000	Собственные средства
Покупка мобильного устройства на базе ОС Android для разработки мобильного приложения	25 000	Собственные средства
Покупка мобильного устройства на базе iOS для разработки мобильного приложения	40 000	Требуется
Покупка оборудования для разработки мобильного приложения для iOS	220 000	Требуется
Разработка программного обеспечения	1 080 000	Требуется
Итого	1 505 000	
Необходимо	1 340 000	

Рентабельность

- ▶ 29% ~ 42 млн человек в России потенциальных пользователей
- ▶ Минимальная запланированная стоимость подписки в месяц 49р
- ▶ 13% людей занимаются спортом регулярно и являются наиболее вероятными пользователями, которые заинтересованы в оформлении подписки
- ▶ $5\,460\,000 * 49 = 267\,540\,000$ р возможно заработать на подписках в России
- ▶ 2 500 000 млн возможно заработать на подписках в Белгороде
- ▶ Работу сервиса на уровне города может поддерживать команда 7+-2 человека
- ▶ Расходы на поддержку сервиса на начальном этапе ~ 200 000р в месяц, на поддержку сервиса, охватывающего аудиторию города (~ 50 000 человек) ~ 800 000 р
- ▶ РЕНТАБЕЛЬНОСТЬ: $2\,400\,000 / 1\,340\,000 = 179\%$

Партнеры

- ▶ Кафедра физического воспитания и спорта
- ▶ Федерация футбола

РЕКОМЕНДАТЕЛЬНОЕ ПИСЬМО

Белгородская региональная общественная организация "Федерация футбола" в лице президента Шпилёва Д.А. сообщает о положительных результатах ознакомления с описанием и прототипами проекта «Информационная система для организации мероприятий на спортивных объектах».

Хочется отметить, что представленный проект является отличной площадкой для привлечения детей и подростков к занятиям командными видами спорта. Наличие информации о физической подготовке, позволит молодым людям выбрать наиболее комфортные спортивные объекты для эффективных занятий спортом.

Легкий доступ к информации о спортивных объектах, их загруженности будет способствовать привлечению граждан города к занятиям спорта на любительском уровне, а в дальнейшем увлечение может перейти и на профессиональный уровень. Это несомненно положительно скажется на достижениях наших спортсменов, здоровье и моральном состоянии граждан города.

Белгородская региональная общественная организация "Федерация футбола" видит в проекте хороший инструмент пропаганды занятий спортом и поддерживает разработку информационной системы для популяризации и повышения качества занятий спортом.

Президент Белгородской
региональной общественной
организации "Федерация футбола"



Шпилёв Д.А.

РЕКОМЕНДАТЕЛЬНОЕ ПИСЬМО

Кафедра физического воспитания и спорта Белгородского государственного технологического университета им. В.Г. Шухова ознакомилась с проектом «Информационная система для организации мероприятий на спортивных объектах» и считает, что актуальность проекта не вызывает сомнения.

В собственности БГТУ им. В.Г. Шухова находятся спортивные сооружения и площадки, предназначенные для занятия командными видами спорта, которые в свободное от занятий по расписанию время являются общедоступными и используются спортсменами-любителями. В связи с этим возникла проблема эффективного использования площадок и привлечения молодежи к непрофессиональным занятиям спорта.

Представленная в проекте информационная система является источником информации о спортивных объектах и средством коммуникации между людьми. С ее помощью можно решить ряд проблем, которые часто возникают при организации спортивного досуга. С помощью системы можно будет увидеть нагрузку спортивных площадок. Спортсмены сами смогут ее регулировать, выбирая менее нагруженные объекты. Улучшится качество спортивных занятий непрофессиональных спортсменов, благодаря информации об уровне подготовленности участников спортивных действий. Это позволит проводить время на спортивных объектах продуктивнее.

Кафедра физического воспитания и спорта Белгородского государственного технологического университета им. В.Г. Шухова выражает заинтересованность в выполнении проекта «Информационная система для организации мероприятий на спортивных объектах» и рекомендует его для участия в конкурсе на соискание гранта на реализацию социально-значимых проектов в молодежной среде, проводимого управлением молодежной политики Белгородской области.

Зав. кафедрой физического воспитания и спорта
Белгородского государственного технологического
университета им. В.Г. Шухова



Крамской С.И.

Команда

- ▶ Рязанов Олег - основатель проекта, студент 4 курса направления “Программная инженерия”
 - 2 года опыта промышленной разработки серверного и мобильного программного обеспечения
 - исполнитель гранта РФФИ 16-07-00487
 - исполнитель гранта ПСР № А-61/17
 - 5 публикаций ВАК и РИНЦ, 2 свидетельства о регистрации ПО
- ▶ Фетисова Анна – веб-разработчик, студентка 4 курса направления “Программная инженерия”,
 - 1 год опыта разработки веб-приложений, 2 публикация
- ▶ Макаров Евгений – фулл-стек разработчик, студент 4 курса направления “Программная инженерия”
 - 1 год промышленной разработки веб-приложений и серверного программного обеспечения, 1 публикация

Контакты

- ▶ Рязанов Олег
- ▶ weery@live.ru
- ▶ +7 915 571 75 85