

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Мордовия
«Саранский электромеханический колледж»

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА
МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
«ТУРИЗМ
В РЕСПУБЛИКЕ МОРДОВИЯ»

ПЕРИОД РЕАЛИЗАЦИИ

06.09.2023 – 12.12.2023

Куратор внедрения проектного обучения: Володина Наталья Владимировна

Участники проекта: Кулясов Александр Евгеньевич, Кшнякин Матвей Алексеевич,
Митин Игорь Андреевич, Музафяров Адель Дамирович,
Попов Егор Владимирович, Серопян Манук Артурович,
Сидорова Ксения Алексеевна, Сидорова Татьяна Олеговна,
Суняев Роман Наильевич, Якимов Александр Владимирович



Туризм в Мордовии

Проблема: за пределами Республики мало кто знает о ее богатом культурном наследии.

Цель: способствовать дальнейшему формированию на территории Республики Мордовия современной туристической отрасли в качестве одной из ведущих отраслей специализации.

Задачи проекта:

- Исследование проблем развития туристской отрасли Республики Мордовия.
- Анализ природных и культурных памятников, которые можно включить в туристический маршрут по Республике.
- Разработка макета мобильного приложения.



Туризм в Мордовии



МИССИЯ	ЦЕННОСТИ
Создать для туристов программный продукт, который позволит пользователям узнать и заинтересоваться достопримечательностями, а так же увеличить поток путешественников в регион.	❖ Удобство в использовании, практичность; ❖ Информативность; ❖ Познавательность; ❖ Эффективность; ❖ Доступность; ❖ Открытость новому; ❖ Развитие экономики; ❖ Пополнение бюджета; ❖ Развитие культуры.



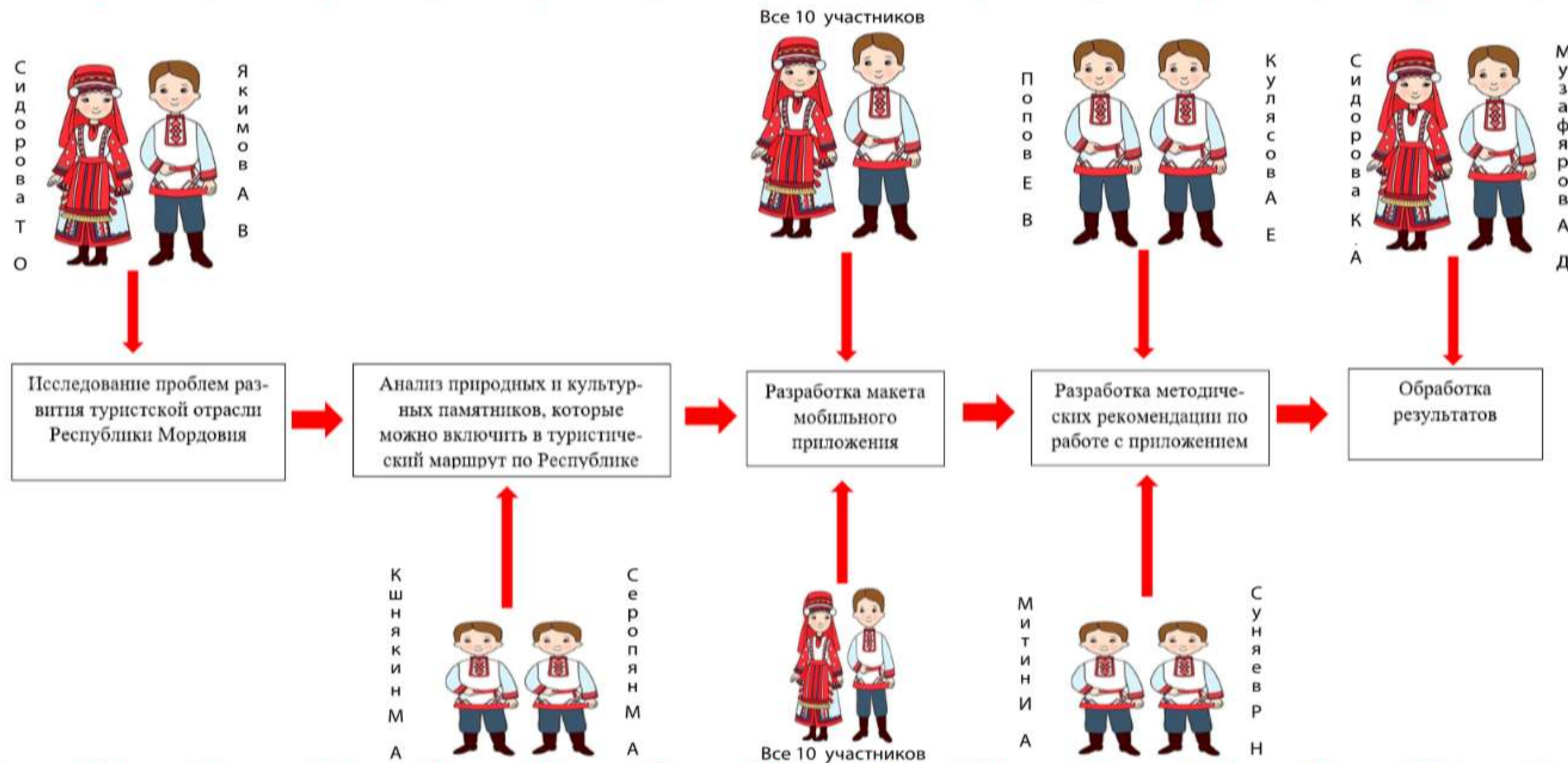
Туризм в Мордовии

SWOT-анализ

	ВНУТРЕННИЕ ФАКТОРЫ	ВНЕШНИЕ ФАКТОРЫ
ПОЗИТИВНЫЕ	- наличие собственного технического оборудования; - наличие программного обеспечения; - наличие квалифицированных преподавателей; - высокий уровень мотивации всех участников проекта.	- меры государственной поддержки предпринимательских проектов, обучающихся; - заинтересованность компании – работодателя; - высокая степень востребованности новых туристических маршрутов на территории Республики Мордовия; - тесное сотрудничество с представителями власти, учреждений культуры, туристических фирм.
НЕГАТИВНЫЕ	- необязательность обучающихся-участников проекта; - недостаточный уровень квалификации обучающихся-участников проекта; - нетребовательность к другим участникам проекта.	- слабая известность региона; - недостаточно инвестиций в туризм; - недостаточно привлекательных объектов.



МЕНТАЛЬНАЯ КАРТА



Туризм в Мордовии

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

ПРОБЛЕМА	РЕШЕНИЕ	УНИКАЛЬНОЕ ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ	СКРЫТОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО	СЕКМЕНТЫ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
Неразвита туристическая отрасль в Республике Мордовия	Создание мобильного приложения	Создание навигатора и сборника по маршрутам с достопримечательностями и их полным описанием	Большой объем информации, обновления и актуальность данных, пользовательский интерфейс и удобство использования	Туристы; жители Республики Мордовия; преподаватели географии; студенты, изучающие предметы, связанные с географией
Существующие альтернативы: найти в интернете, прочитать в литературных источниках	КЛЮЧЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ УСПЕХА		КАНАЛЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	
	Рост количества загрузок и активных пользователей, уровень удовлетворенности пользователей, количество завершенных туристических маршрутов и отзывов		Мобильное приложение, веб-сайт, социальные медиа, партнерские соглашения, реклама, события и мероприятия	
СТРУКТУРА РАСХОДОВ			СТРУКТУРА ДОХОДОВ	
Затраты на разработку и обновление приложения, поддержку серверов и инфраструктуры, маркетинг и рекламу, оплата труда, обслуживание клиентов			Рекламные партнерства, платные партнерские услуги, комиссии от заказов гостиниц, ресторанов, туристических агентств и билетов на мероприятия, премиум-подписки	



МЕТОД УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОМ

Аджайл:

Данная модель была выбрана потому, что:

- предполагается деление процесса работы на короткие циклы;
- приложение разрабатывается поэтапно;
- более раннее внедрение технологии;
- приложение дорабатывается постепенно;
- возможность тестирования на практике;
- доработка на основе обратной связи от пользователей.



ПЛАН-ГРАФИК ПРОЕКТА

Цель	Дата выполнения задачи команды	Ответственный	Результат
Разделить команду на 5 групп	06.09.2023	Куратор проекта	Разделение 10 людей на 5 групп по 2 человека
Изучить один инструмент	07.09.2023	Куратор проекта, 10 участников	Построение матрицы Эйзенхауэра
Знакомство с программным обеспечением	12.09.2023	Куратор проекта, 10 участников	Утверждение приложения
Собрать теоретический материал по теме "Достопримечательности Мордовии"	14.09.2023	Кшнякин Матвей, Серопян Манук	Составить план и план , и собрать теоретический материал
Посетить достопримечательности Мордовии	21.09.2023	Сидорова Татьяна, Якимов Александр	Посещены достопримечательности
Создание теоретической страницы	12.10.2023	10 участников	Теоретическая страница приложения
Обработка фото- и видеоматериала	19.10.2023	Сидорова Ксения, Музафяров Адель	Медиалокация приложения
Создание страниц инфографики	27.10.2023	10 участников	Созданы страницы инфографики
Создание страницы контроля	02.11.2023	10 участников	Страница обратной связи
Сборка макета мобильного приложения	07.12.2023	10 участников	Было создано рабочее приложение
Разработка методических рекомендаций по работе с приложением	08.12.2023	Попов Егор, Кулясов Александр, Митин Игорь, Суняев Роман	Методические рекомендации
Выпуск приложения	12.12.2023	Сидорова Ксения, Музафяров Адель	Показ готового продукта



МАТРИЦА ЭЙЗЕНХАУЭРА

СРОЧНО И ВАЖНО	СРОЧНО	<table><tr><td>Организация работы группы</td></tr><tr><td>Распределение задач между участниками</td></tr><tr><td>Приобретение навыков коллективного или индивидуального принятия решений</td></tr><tr><td>Изучить достопримечательности Республики Мордовия</td></tr></table>	Организация работы группы	Распределение задач между участниками	Приобретение навыков коллективного или индивидуального принятия решений	Изучить достопримечательности Республики Мордовия	ВАЖНО	ВАЖНО, НО НЕ СРОЧНО	<table><tr><td>Оснащение рабочих мест необходимым оборудованием</td></tr><tr><td>Создание макета будущей карты достопримечательностей по Республике Мордовия</td></tr><tr><td>Выбор программы для создания продукта</td></tr></table>	Оснащение рабочих мест необходимым оборудованием	Создание макета будущей карты достопримечательностей по Республике Мордовия	Выбор программы для создания продукта	
	Организация работы группы												
	Распределение задач между участниками												
	Приобретение навыков коллективного или индивидуального принятия решений												
Изучить достопримечательности Республики Мордовия													
Оснащение рабочих мест необходимым оборудованием													
Создание макета будущей карты достопримечательностей по Республике Мордовия													
Выбор программы для создания продукта													
НЕ СРОЧНО, НО НЕ ВАЖНО	НЕ ВАЖНО	<table><tr><td>Взаимодействие с заказчиком ООО «Новые решения»</td></tr><tr><td>Разработка приложения «Туризм в Республики Мордовия»</td></tr><tr><td>Разработка методических рекомендаций по работе с приложением</td></tr></table>	Взаимодействие с заказчиком ООО «Новые решения»	Разработка приложения «Туризм в Республики Мордовия»	Разработка методических рекомендаций по работе с приложением	НЕ СРОЧНО	НЕ СРОЧНО И НЕ ВАЖНО	<table><tr><td>Презентация проекта заказчику</td></tr><tr><td>Размещение информации по продукту на сайте</td></tr><tr><td>Обмен опытом с группой по теме инструкции</td></tr><tr><td>Редактирование ошибок продукта</td></tr><tr><td>Анализ проделанной работы</td></tr></table>	Презентация проекта заказчику	Размещение информации по продукту на сайте	Обмен опытом с группой по теме инструкции	Редактирование ошибок продукта	Анализ проделанной работы
			Взаимодействие с заказчиком ООО «Новые решения»										
			Разработка приложения «Туризм в Республики Мордовия»										
			Разработка методических рекомендаций по работе с приложением										
Презентация проекта заказчику													
Размещение информации по продукту на сайте													
Обмен опытом с группой по теме инструкции													
Редактирование ошибок продукта													
Анализ проделанной работы													



Диаграмма Ганта

[illegible]

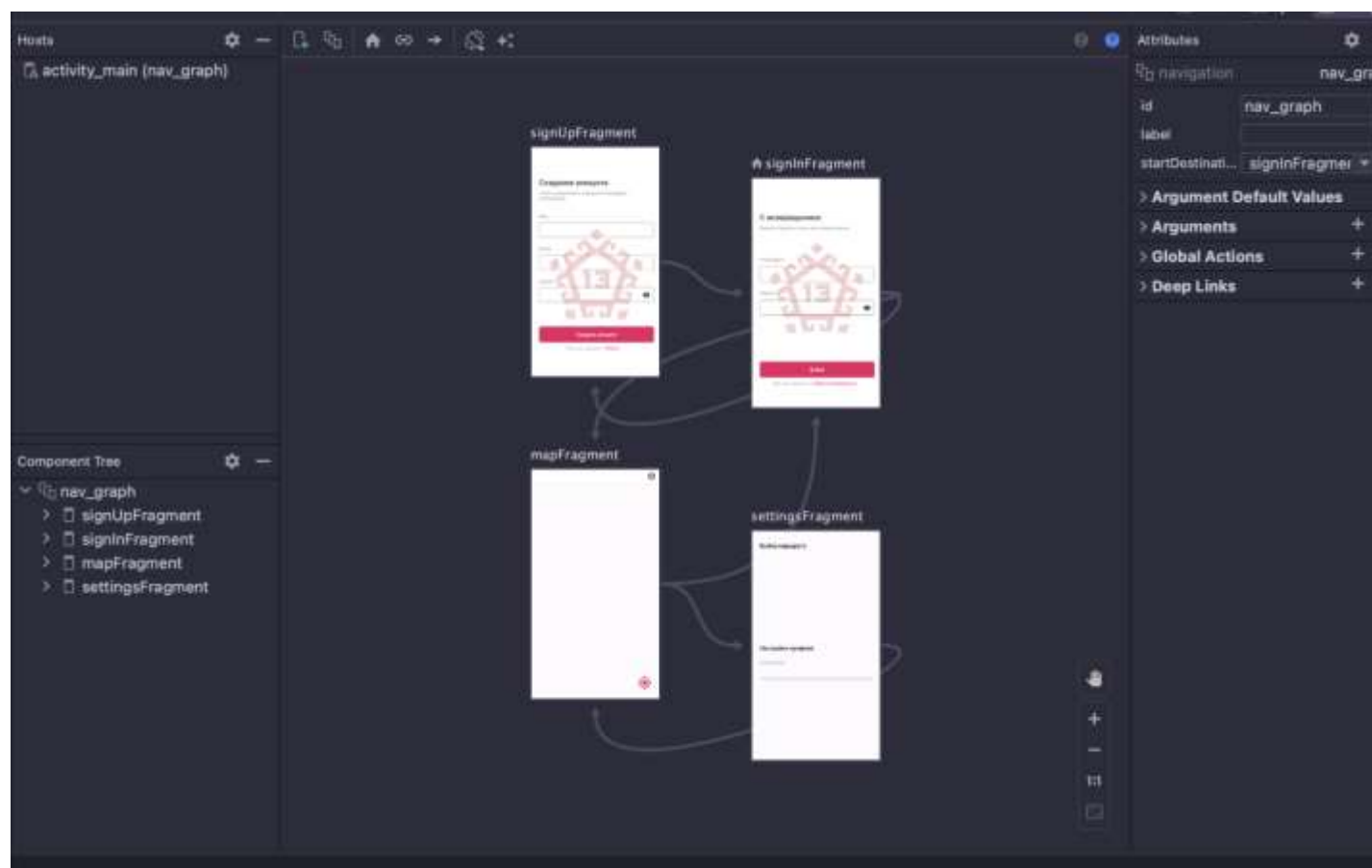
Туризм в Мордовии

Этап 1: Разработка - создание плана разработки приложения "Туризм в Мордовии", определение основных целей и задач разработки - исследование и анализ существующих туристических приложений и платформ для определения лучших практик и особенностей - определение функциональных требований и основных характеристик для разработки мобильного приложения



Туризм в Мордовии

Этап 2: Дизайн - создание пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX) с учетом удобства использования и привлекательного внешнего вида - разработка дизайна приложения, включая эскизы экранов, выбор цветовой палитры и создание логотипа и иконок - адаптация дизайна под различные форматы устройств, включая мобильные телефоны и планшеты



Туризм в Мордовии

Этап 3: Вход - создание системы регистрации и аутентификации пользователей, включая возможность входа через социальные сети или по электронной почте - разработка безопасной системы хранения и управления данными пользователей - реализация персонализированных профилей пользователей с возможностью сохранения предпочтений и истории поездок



Туризм в Мордовии

Этап 4: Поддержка - включение раздела справочной информации и контактов для поддержки пользователей - разработка функционала обратной связи и возможности отправки отзывов и предложений - создание системы управления и обработки запросов пользователей



Туризм в Мордовии

Этап 5: Настройки - разработка интуитивно понятной системы настроек для пользователей, включая настройки уведомлений, языка и предпочтений - реализация возможности настройки маршрутов, привязка к интересующим точкам на карте - создание механизма сохранения персонализированных настроек и параметров пользователя



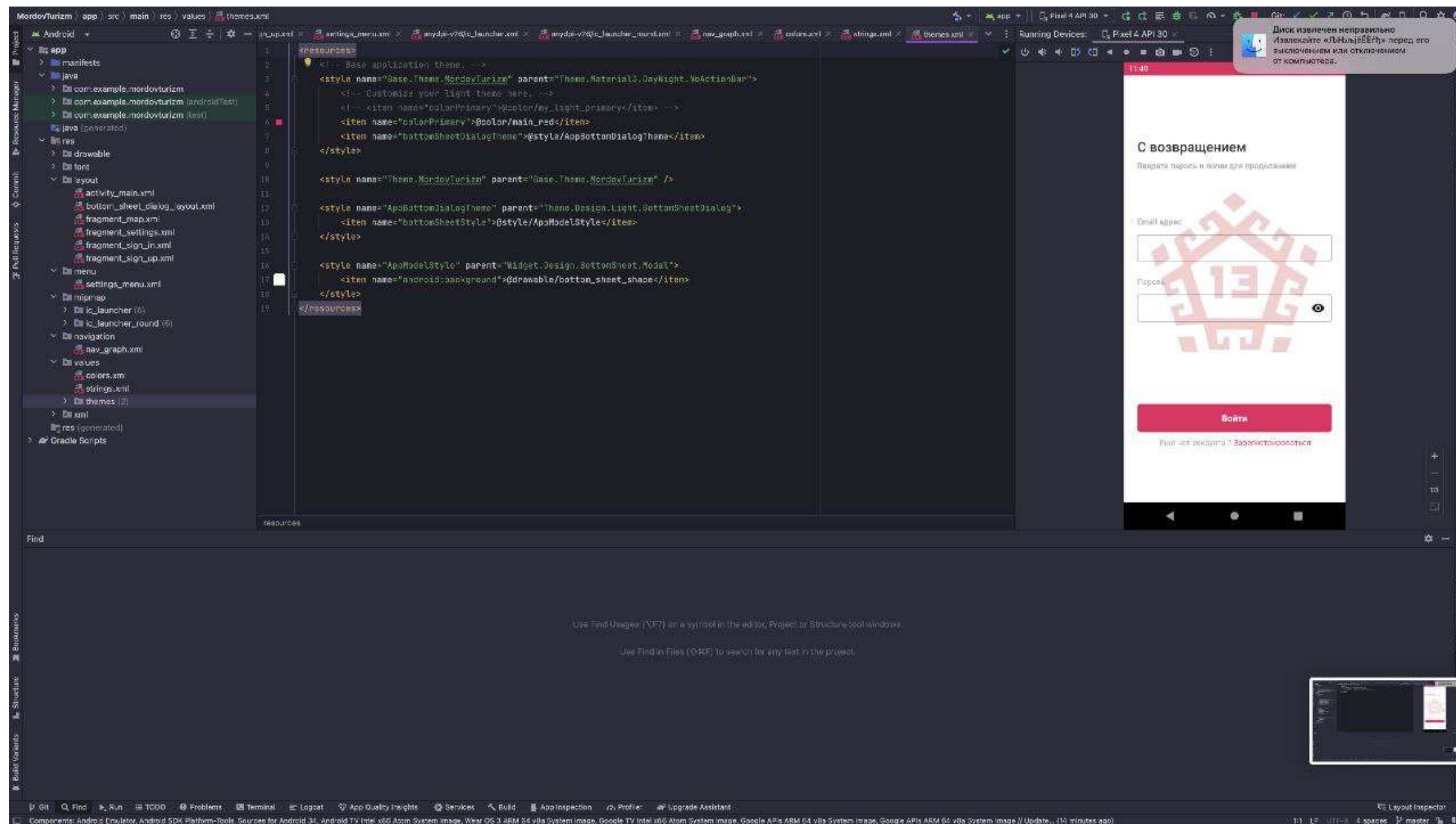
Туризм в Мордовии

Этап 6: Маршрут - разработка интуитивной системы поиска и планирования маршрутов для туристов - интеграция с картами и навигационной системой для оптимального планирования маршрутов - возможность прокладывания маршрутов на основе интересующих туристических точек в Мордовии.

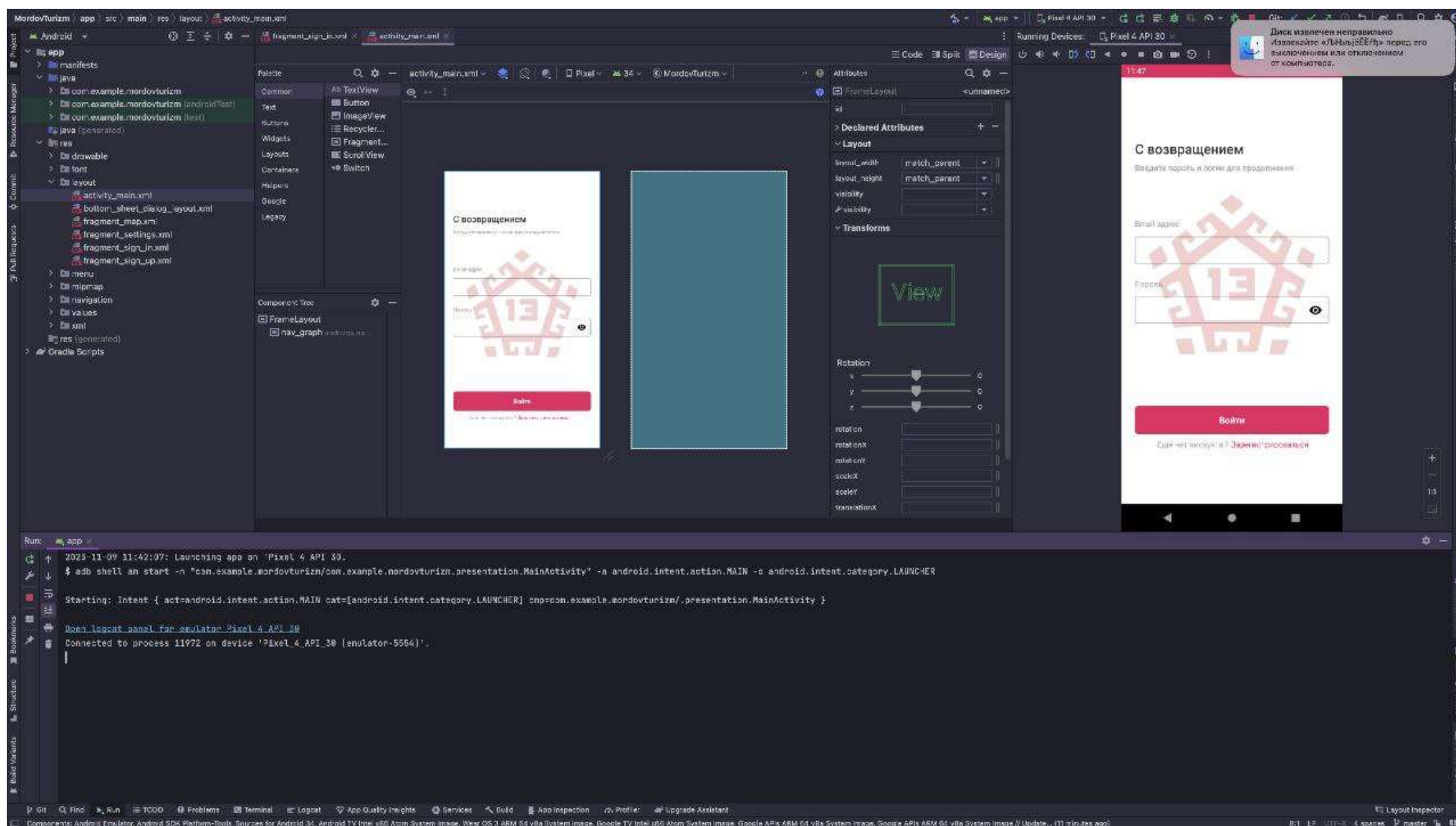
Каждый из этих этапов требует внимания к деталям и учета потребностей пользователей, а также внимания к аспектам разработки, дизайна, функционала и опыта пользователя



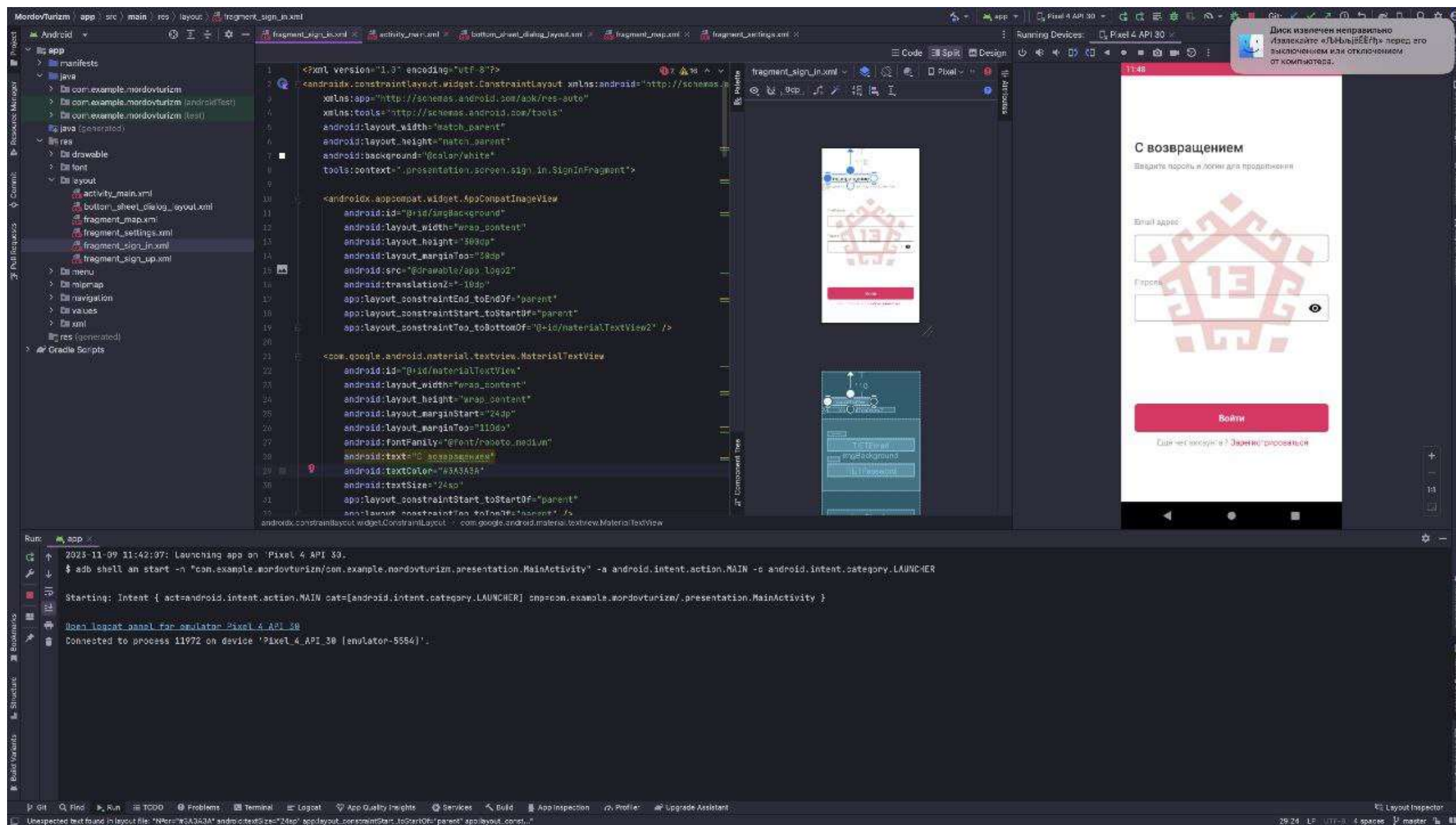
Создание полей для входа и регистрации



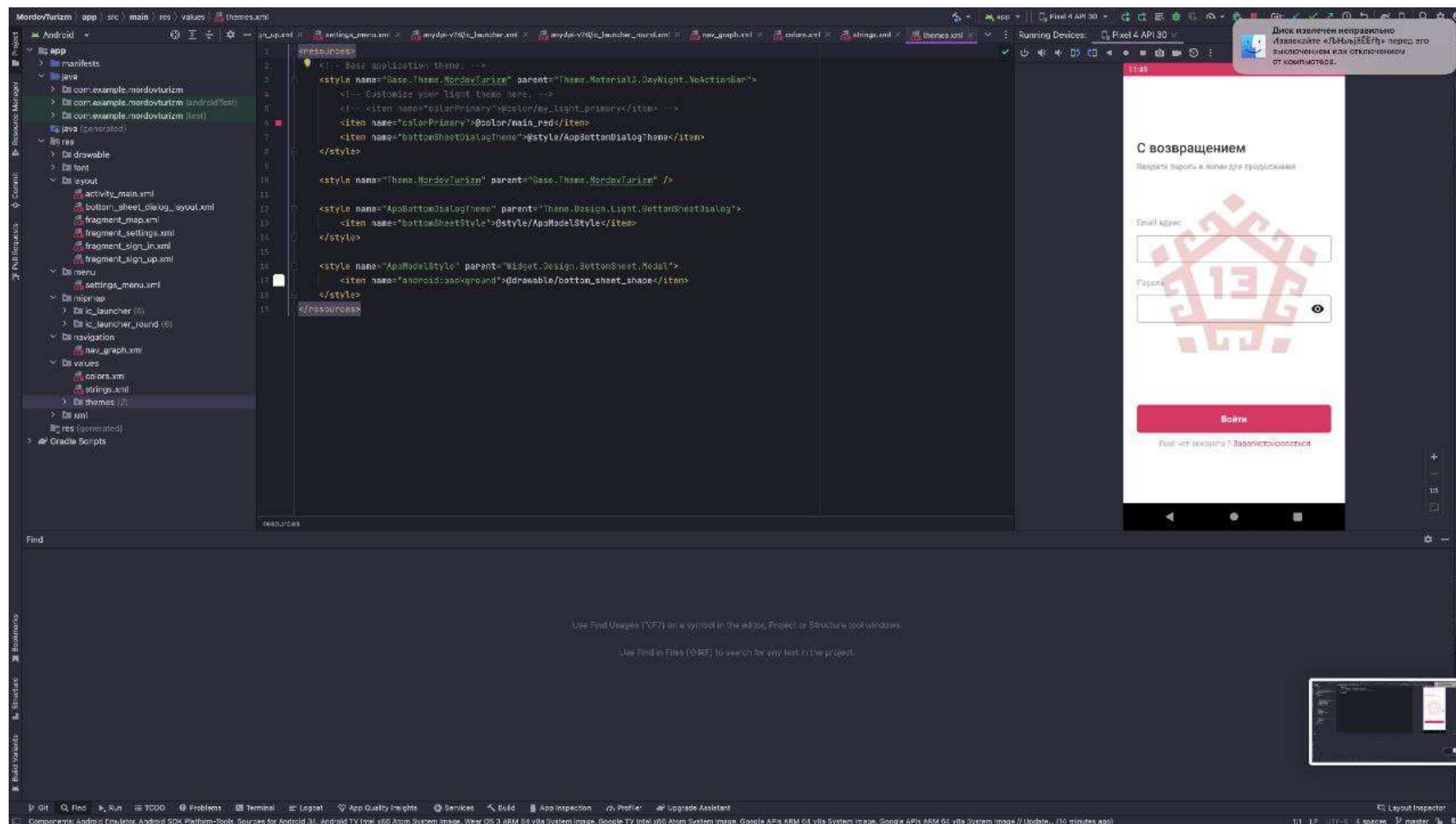
Создание дизайна для входа



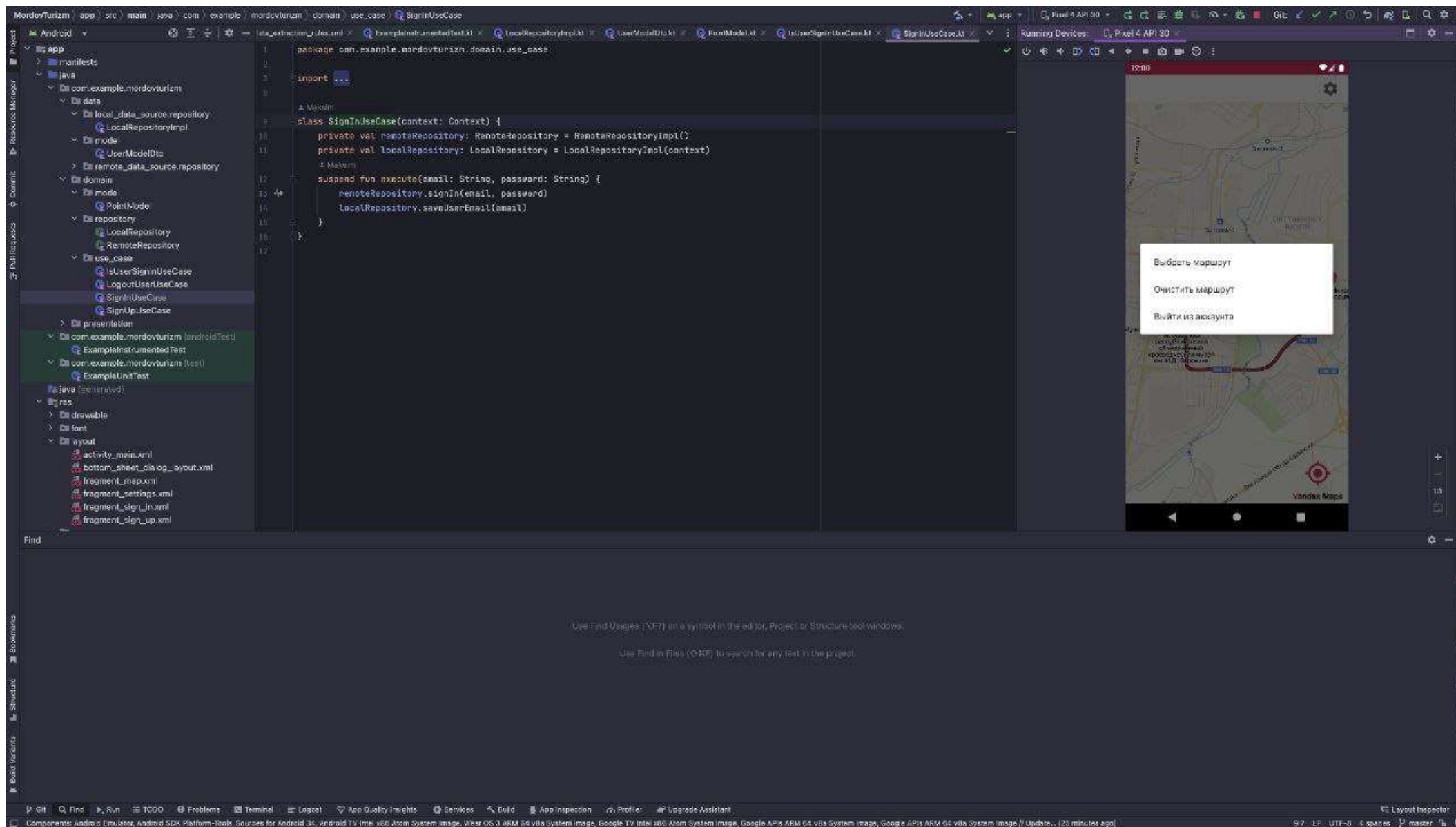
Разработка входа



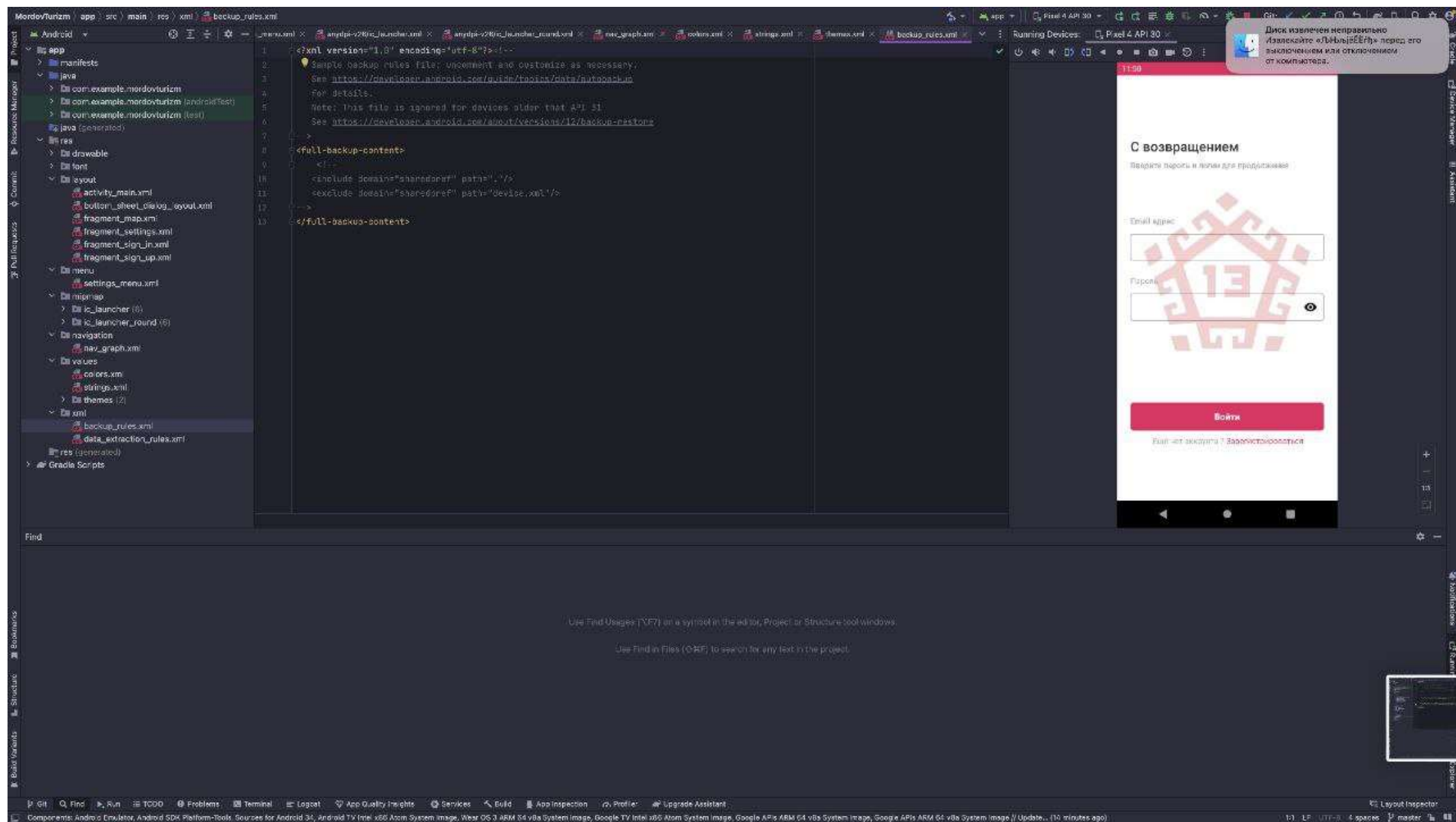
Разработка дизайна и цветов



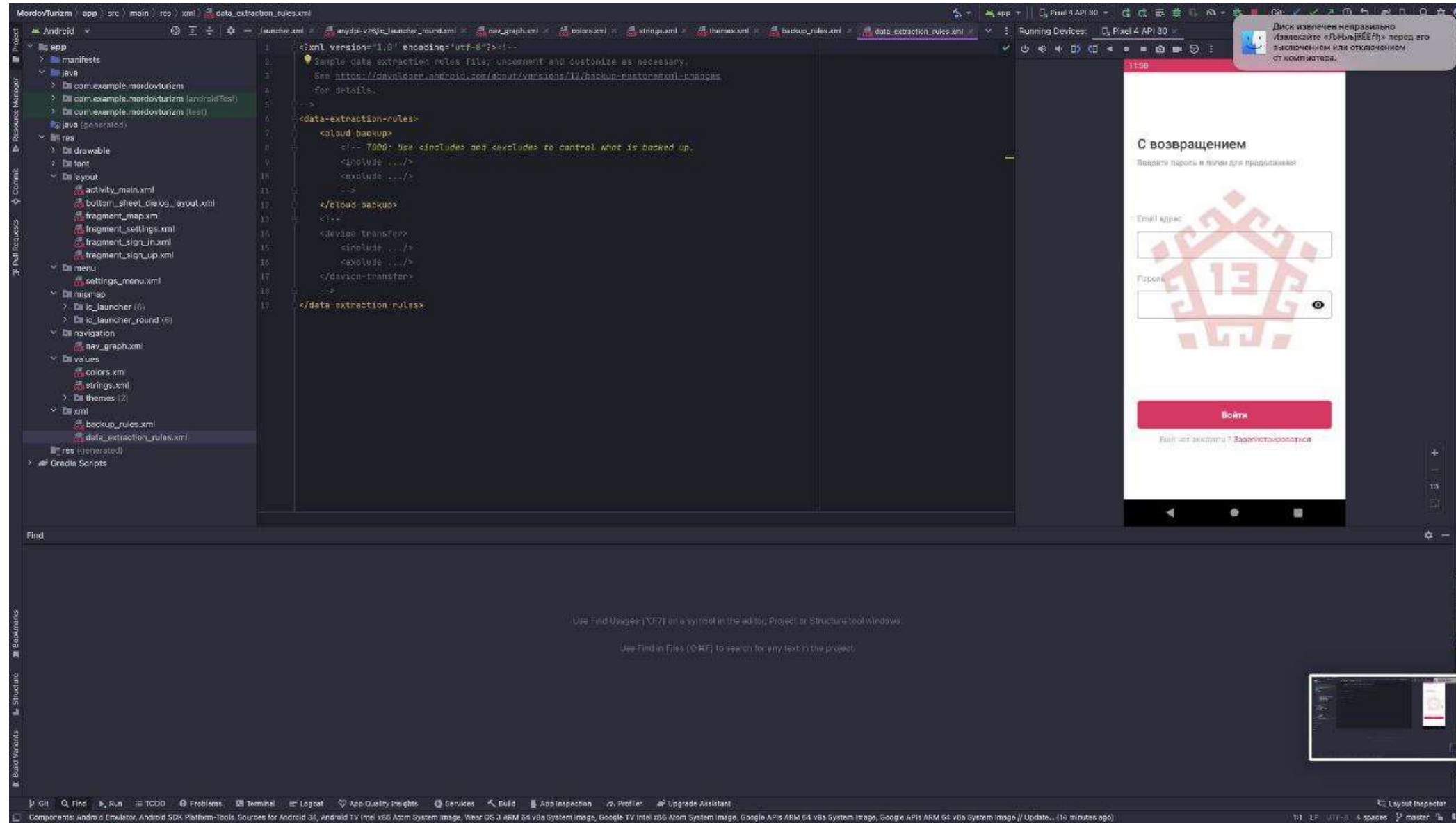
Выбор маршрута



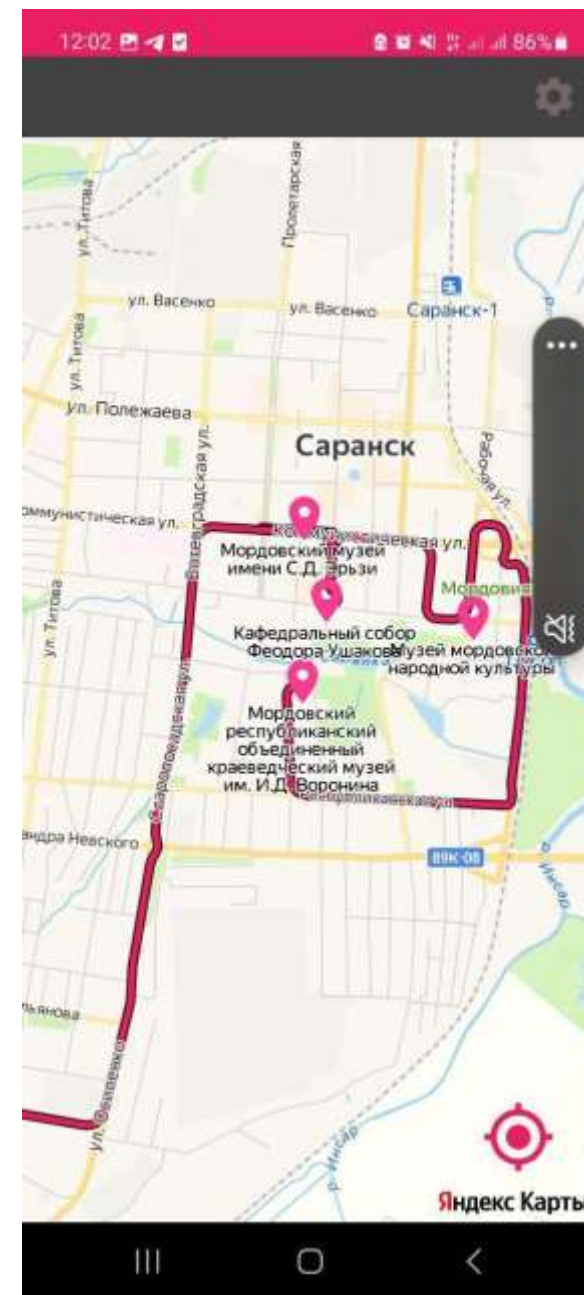
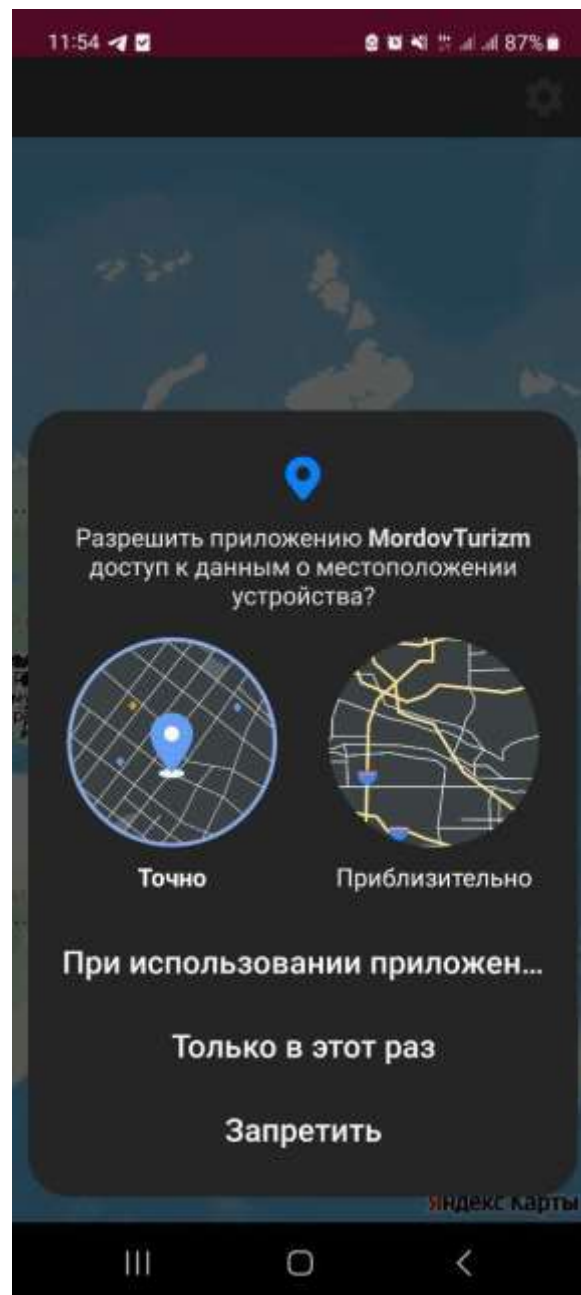
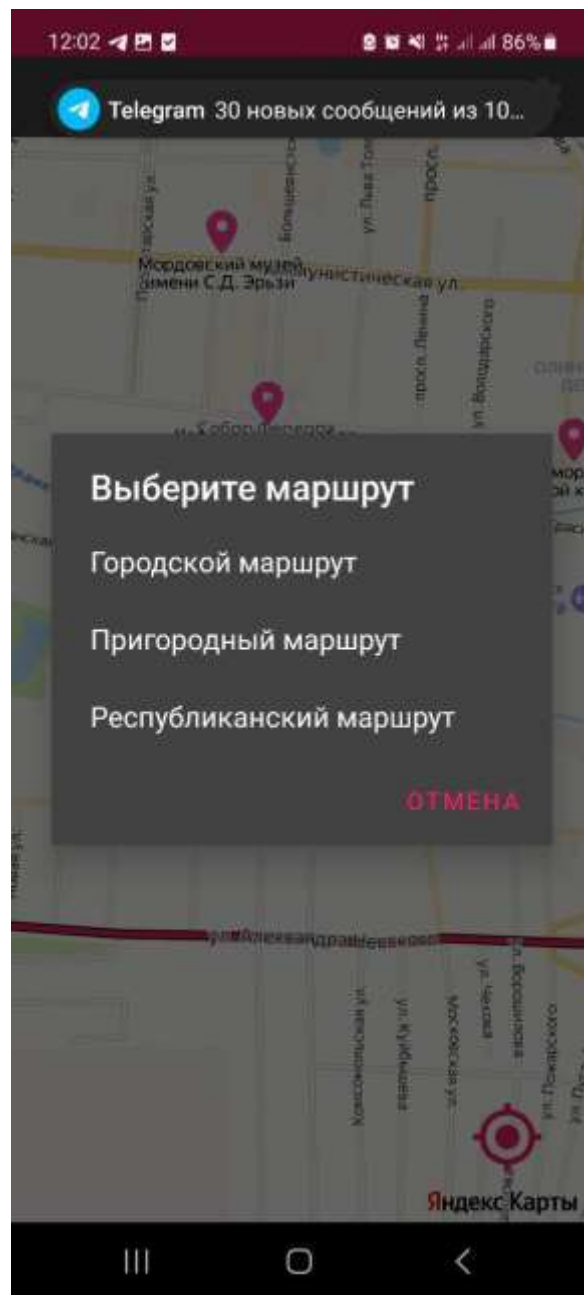
Резервное копирование



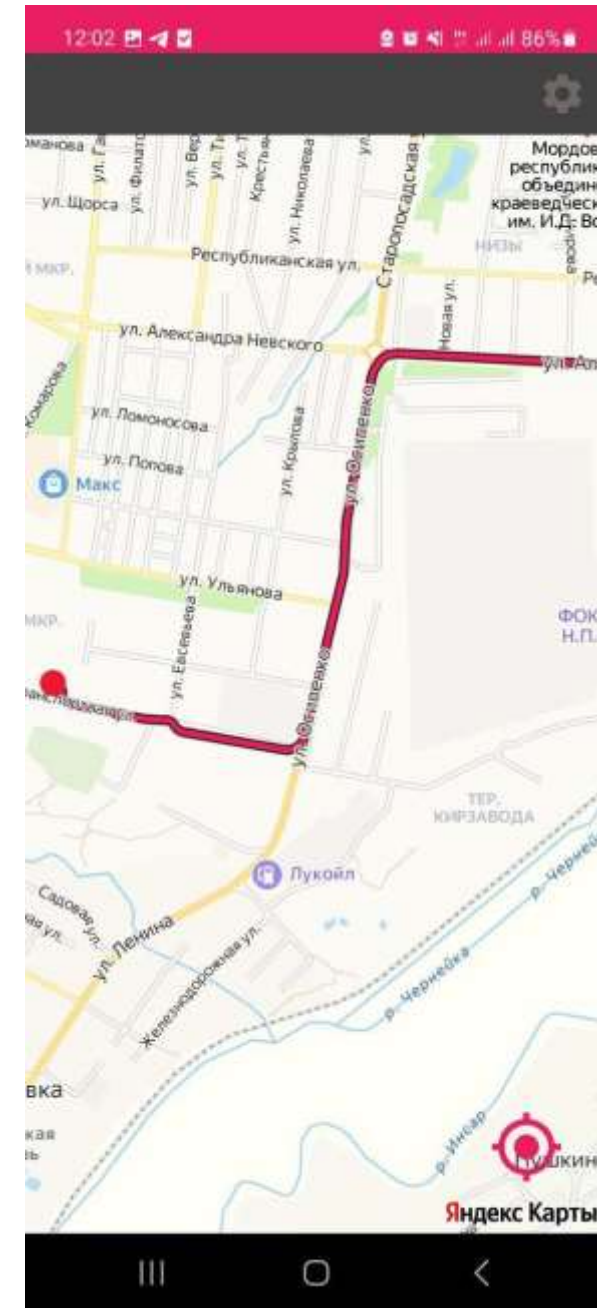
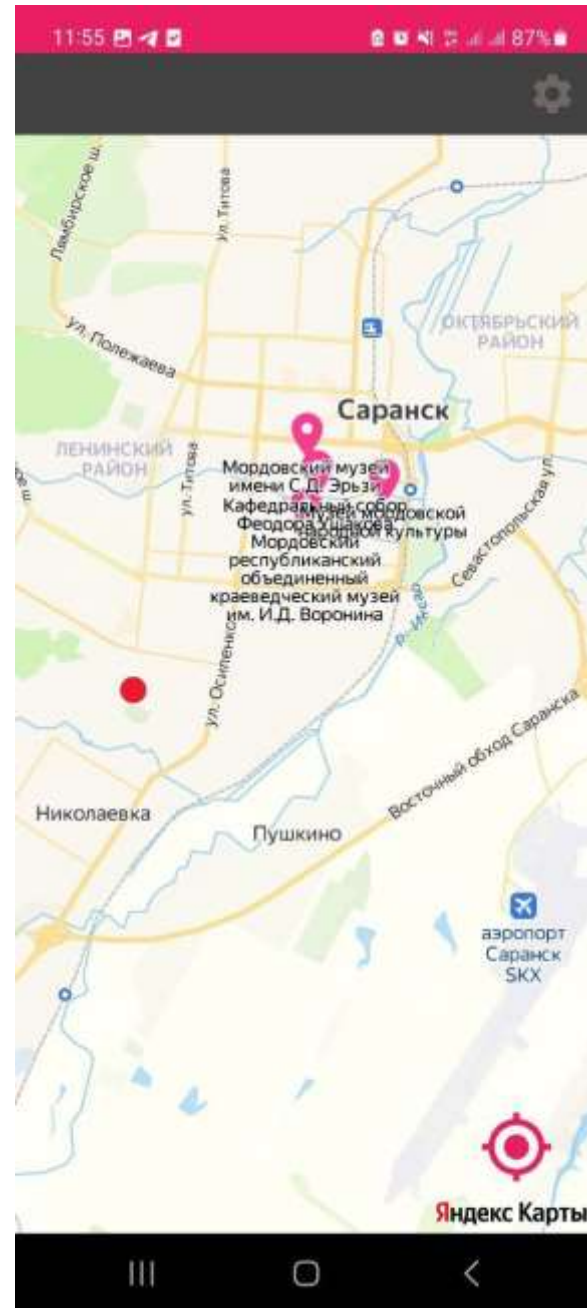
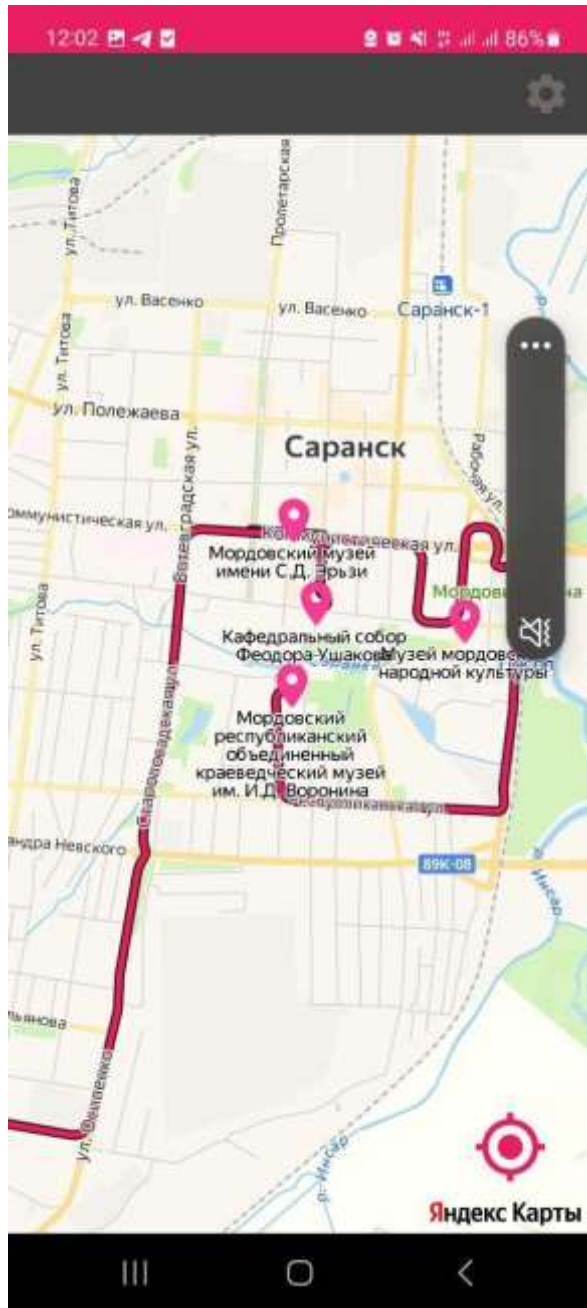
Разметка данных языка программирования и библиотек



Функционал разработанного приложения



Функционал разработанного приложения



Выбор и описание маршрута

