

Мобильное приложение по приготовлению и доставке домашней еды: описание бизнес-процесса. Vol.12020

Публикация: май 2020 г.

Создатель: СЛЮ

Запрос клиента:

➔ Качественно и рядом с домом покушать домашнюю еду, самовывоз или партнерская доставка.

ЦА (со стороны клиента) – любители домашнего питания;

ЦА (со стороны исполнителя) – те, кто готовит, любит готовить и готов этим делиться.

KEY GOAL – сделать мобильное приложение для пользователей, которые готовы предоставлять домашнюю еду за денежное вознаграждение пользователям, которые через мобильное приложение могут подобрать питание по своим предпочтениям и в шаговой доступности от дома.

Задачи для создания мобильного приложения :

I. Разработать техническое задание, проработать алгоритм приложения, проанализировать конкурентные приложения, выявить плюсы и фишки юзабилити, продумать интеграции;

II. Сделать современный и интуитивно понятный дизайн приложения ;

III. Проработать алгоритм умного подбора информации под каждого пользователя персонально.

IV. Продумать серверную часть, две админ панели, интеграции с партнерами, внутренний функционал личных кабинетов.

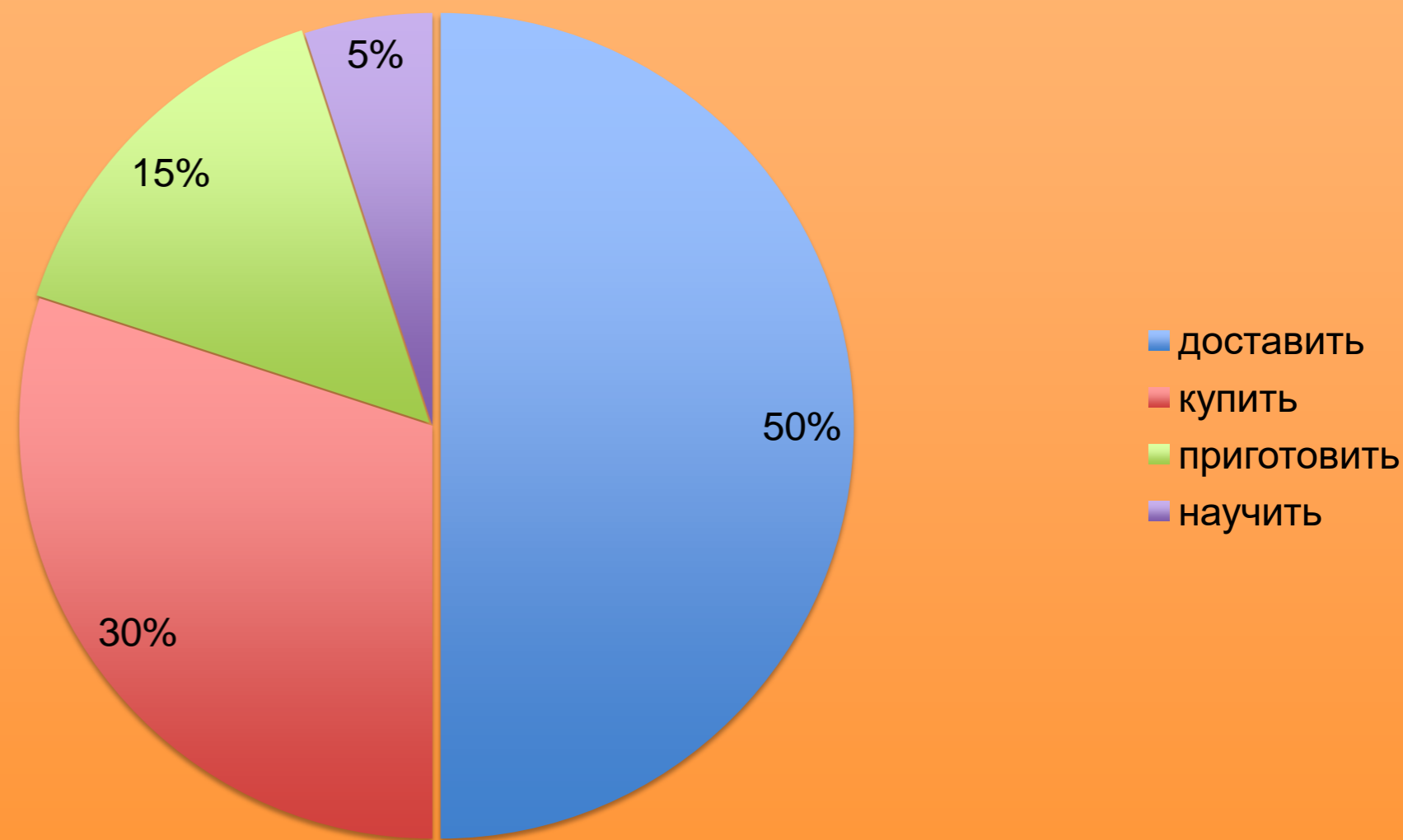
Уникальность приложения – функциональные возможности all-inclusive-сервиса домашней еды (приготовим-научим-купим-доставим)

-ПНКД-offer

Первый этап: 10-12 месяцев пилотной работы приложения, его отладки и совершенствования сервиса

Предполагаемый охват Интернет –аудитории нашего приложения на первом этапе – 15%

Частотность запросов в Интернете по теме офера



5% которые хотят научиться готовить – тоже наши клиенты

ТехТérrа

**Ключевые экономические
показатели реализации
приложения: прогноз и
стратегия роста**

**Повышение
ценности**

**Рост объема
заказов**

**Прогноз
развития**

**Стратегия
роста**

- вовлечение экспертов;
- создание профессионального сообщества

**Сценарии реализации
приложения для аудитории
Москвы и Санкт-Петербурга**

**Расчет рисков и реализация
технической поддержки
приложения в режиме online**

Предложение по этапам разработки мобильного приложения

- 1.** Сбор информации по рынку. Анализ конкурентов. Разработка структуры мобильного приложения. Составление технического задания.
- 2.** Проектирование интерфейса UI/UX
- 3.** Отрисовка уникального дизайна.
- 4.** Программирование и реализация интеграций.
- 5.** Базовая оптимизация
- 6.** Тестирование мобильного приложения на эмуляторах
- 7.** Добавление приложения на ревью в магазины приложений (App Store или Google Play).
- 8.** Повторное тестирование

**Сбор информации по рынку.
Анализ конкурентов.
Разработка структуры
мобильного приложения.
Составление технического
задания.**

**Создание аналитического отчета,
маркетингового плана и технического
задания – ключевой этап в разработке
продукта. У всех участников должно быть
единое понимание рыночных целей и
способов их достижения.**

Аналитика. Маркетинговый план

Каких целей необходимо достичь посредством создания и релиза собственного мобильного приложения?

Планируются ли продажи / конверсия переходов в продажу товаров и услуг в рамках приложения?

Кто целевая аудитория и за счет кого она может пополниться?

Насколько высока конкуренция в сфере, в которой планируется мобильное приложение?

Какими приложениями пользуется ЦА и аудитория конкурентов, пересекаются ли они между собой?

Готовы ли они пользоваться новым приложением вместо приложений-аналогов?

Каков бюджет на разработку и продвижение полученного приложения?

Разработка технического задания

Подробное описание продукта, которым будут пользоваться аналитики, дизайнеры, программисты и тестировщики. У всех участников команды должно быть полное понимание сервиса, и именно на основе этого документа оно и формируется.

Описываются: кейсы использования (как пользователь регистрируется в приложении, как удаляет аккаунт, какими фильтрами при сортировке контента может пользоваться, должны ли поддерживаться внешние устройства), структура экранов (находящиеся элементы, навигация между разделами приложения), технические требования (минимальная поддерживаемая версия операционных систем, требования к горизонтальной ориентации и работе на планшетах), серверные требования (защита данных, обеспечение требуемой нагрузки и т.д.) и множество других вещей.

Проектирование интерфейса UI/UX

На данном этапе необходимо воспроизвести базовую логику приложения и распределить функционал по экранам.

Для большей наглядности проектирование создается в виде карты экранов, где размещается отдельно каждый экран приложения и создается между ними логическая связь.

На данном этапе уже выстраивается фундамент проекта, отображаемый в виде карты спроектированных экранов, которые демонстрируют визуальную логику и структуру всего приложения..

Дизайн интерфейса UI/UX

UI и UX звучат одинаково, но являются двумя разными функциями. Пользовательский интерфейс (UI) нацелен на внешний вид и отображение экрана приложения, а UX нацелен на такие функции, как отзывчивость приложения. Пользовательский интерфейс и UX должны быть идеально сбалансированы и проработаны, чтобы включить взаимодействие с пользователем в приложении.

- 1. Определение стилистики и составление концепции.**
 - Анализ конкурентов*.
 - Разработка концепции дизайна.
- 2. Разработка карты интерфейса.**
- 3. Дизайн экранов приложения по согласованным размерам.**
- 4. Проработка микровзаимодействий и анимации.**

UI: фокусируется на том, как приложение отображается на глазах пользователя.

UX нацелен на плавное взаимодействие конечного пользователя с приложением. UX фокусируется на юзабилити части приложения. Windows Phone: Библиотека проектирования для Windows Phone

Разработка серверной части

Серверная часть проекта – его ядро. То есть, если разработка клиентской и серверных частей будут происходить независимо друг от друга, то и работать в итоге они будут также, каждая сама по себе. А без корректного клиент-серверного взаимодействия можно забыть о стабильной работе приложения, как бы оно хорошо и правильно не было реализовано.

1. Формирование архитектуры клиент-серверного взаимодействия
2. Создание баз данных (организация хранения и обновления информации)
3. Проектирование структуры взаимодействия между сущностями (структура связей и обмена данными)
4. Создание админ-панели для администрирования
5. Развертывание серверной части на продакшен сервере
6. Настройка систем логирования, а также систем создания резервных копий
7. Мониторинг и оптимизация нагрузки на сервере

Разработка клиентской части

1. Подготовка проекта к разработке
2. Формирование архитектуры приложения
3. Верстка экранов и анимации
4. Настройка логики и переходов
5. Подключение функционала и API
6. Адаптация под горизонтальную версию
7. Bug Fixing (устранение багов)

Тестирование и отладка

Публикация мобильного приложения

Это чрезвычайно важная работа, которая должна осуществляться на каждом этапе разработки мобильного приложения. Ведь именно от тестирования зависит качество конечного продукта, а также его полное соответствие с концепцией и функциональными требованиями. От своевременного обнаружения багов и несоответствий также зависит конечный срок реализации, который может сильно затянуться, если не делать это регулярно.

1. Quality Assurance (обеспечение качества)
2. Quality Control (контроль качества)
3. Manual Testing (ручное тестирование)
4. Bug Fixing (устранение багов)

Стоимость и срок разработки мобильного приложения

Вид работы	Кол-во раб. дней	Стоимость базовой версии	Стоимость расширенной версии
Подготовительные работы	10	185 000 руб.	
Маркетинговое исследование. Сбор информации по рынку. Анкетирование пользователей. Анализ конкурентов. (делается по согласованию)	3	120 000 р.	
Разработка структуры мобильного приложения.	2	15 000 р.	
Подготовка технического задания на разработку мобильного приложения	5	50 000 р.	
Проектирование интерфейса UI/UX	5	30 000 руб.	35 000 руб.
Дизайн интерфейса UI/UX	10	90 000 руб.	140 000 руб.
Разработка серверной части	21	240 000 руб.	390 000 руб.
Разработка клиентской части	22	165 000 руб.	320 000 руб.
Тестирование и отладка	10	25 000 руб.	50 000 руб.
Публикация мобильного приложения	10	10 000 руб.	10 000 руб.
Итого по рабочим дням:	72 – 110 р.д.	745 000	1 130 000 руб.

* **Финальная стоимость и сроки мобильного приложения могут быть изменены после согласования Технического задания с Заказчиком.**

Почему нужно выбрать

- Более 5 лет опыта разработки и продвижения кроссплатформенных и нативных приложений для iOS, Android, Watch OS и Android Wear.
- Доработаем вашу идею, задумки интерфейса и монетизации на основе маркетинговых исследований.
- Над каждым проектом работает команда из штатных разработчиков, дизайнеров и тестировщиков.
- Берем проекты на комплексное продвижение и делаем мобильное приложение элементом стратегии развития бизнеса.
- Пожизненная гарантия на приложения до момента, пока исходный код не будет изменен не нами.
- Более подробно с нашими работами вы можете ознакомиться по ссылке <https://texterra.ru/progress/portfolio/mobilnye-prilozheniya/>



**С уважением, Алексей
Панфилов**

Project-manager отдела продаж

Контакты для связи:

Телефон: 8 (800) 775-16-41,

E-mail: panfilov@texterra.ru