





Летняя школа ВШЭ-GS Group-БФУ 2018

Город и бизнес: согласованное управление в эпоху технологий









Проектная работа участников ЛШ

Дмитрий Дубов Семён Гудков Антон Айсин Багирова Алина

1. Существующее положение

Диагностика Стейкхолдеры Цель и задачи

43

Объекта культурного наследия

18

Точек притяжения на карте туристического маршрута Гусев-Гумбиннен

1

Краеведческий музей

Стейкхолдеры



Жители города Гусев

Новый формат проведения досуга

МКиТ Калининградской области

Создание новых активностей для потенциальных туристов

Администрация Гусевского г.о.

Упрочнение позиции Гусева как центра памяти о Первой мировой войне

Цель и задачи проекта



Создание приложения-квеста по историческим местам города Гусев с дополненной реальностью

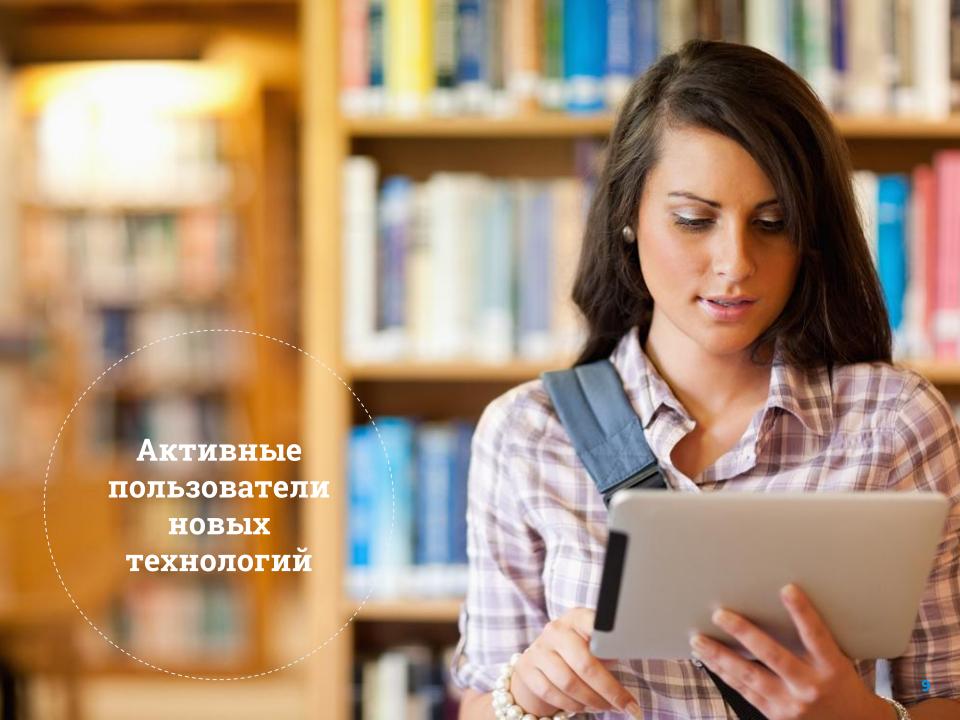
Повышение числа туристов

Создание активностей для местных жителей города

Привлечение внимания местных жителей к истории региона





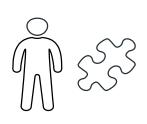




Функционал



Участие в исторических квестах

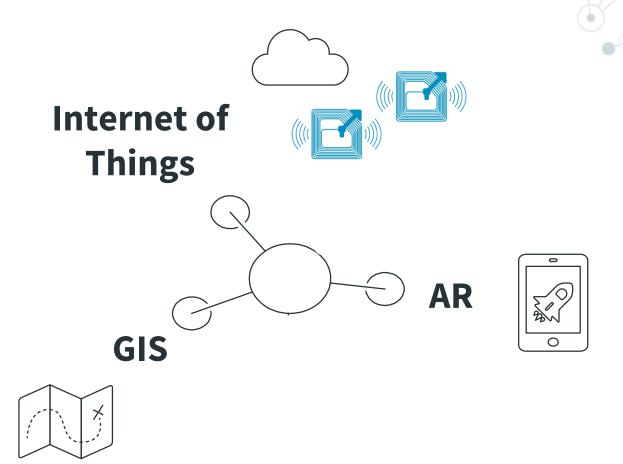


Взаимодействие между пользователями и экспонатами



Возможность наблюдения исторического облика города

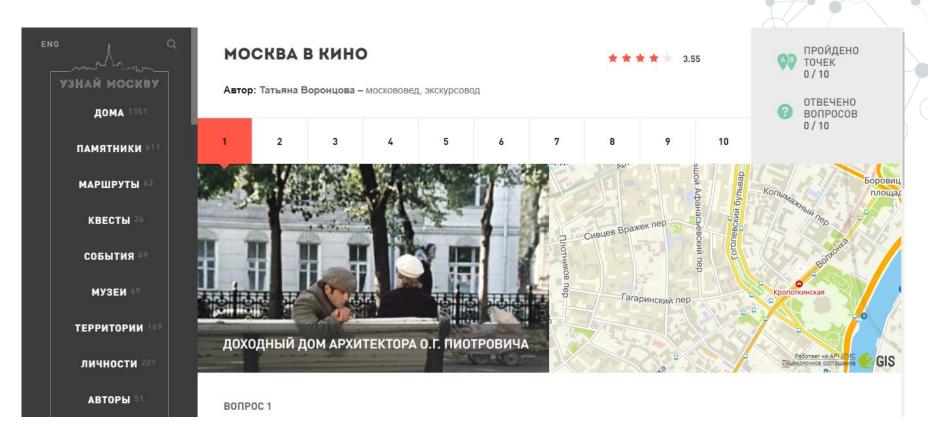
Технологии



3. Экономика проекта

Аналоги Оценка затрат Источники финансирования Показатели эффективности

Аналоги



Узнай Москву

Визуализация достопримечательностей и возможность пройти тесты на исторические тематики

Аналоги



Artefact

Интерактивный гид по выставкам, возможность для музеев добавлять контент, который будет преобразован в формат AR

Стоимость разработки: более 3 млн. руб.

Подключение к системе – прохождение экспертного анализа и создание собственного контента для платформы

Аналоги



Ingress

Онлайн-игра с дополненной реальностью от Niantic Labs в Google

Оценка затрат

Стоимость разработки и продвижения

IT инфраструктура до **50 тыс. руб.**

Android, iOS до **1 млн. руб.** Создание контента уникальная задача

Продвижение

От 500 тыс. руб.



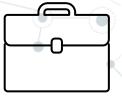
Источники финансирования



Программа	Ответственный исполнитель	Сумма
«Развитие культуры и туризма»	Министерство культуры РФ	94 436 666*
«Музей без границ» «Музей 4.0»	Фонд Потанина	2 000 000
«Культурная мозаика малых городов и сёл»	Фонд Потанина	700 000



Показатели эффективности



Conversion rate

Отношение числа пользователей, загрузивших приложение, к пользователям, совершившим определенные действия

Net Promoter Score

«С какой вероятностью Вы посоветуете квест своим друзьям и коллегам?» (От 1 до 10). Отношение числа присвоивших от 1 до 3 к числу людей, присвоивших от 8 до 10.

Управление проектом Дорожная карта

Продвижение

Дорожная карта



Разработка приложения
Создание инфраструктуры
Разработка дополненной
реальности
Создание исторического
контента
Внедрение геймификации

Тестовый запуск версии приложения Аналитика использования Настройка системы

Продвижение

Во время разработки

Публикация статей:

- medium.com
- habr.com
- arzamas.ru

Размещение ссылок в соцсетях Гусева и GS

Публикации в городских СМИ

Во время тестирования

Организация **памятных мероприятий** в годовщину начала

Подовщину начала Первой мировой войны

Пресс-релиз для крупнейших СМИ из России и пограничных стран

Во время запуска

Пресс-ланч в Москве

Публичные **лектории**

Возможные лекторы

- Р. Кончаков (МВШСЭН),
- Д. Добровольский (НИУ ВШЭ),
 - Р. Рахматуллин (Архнадзор)



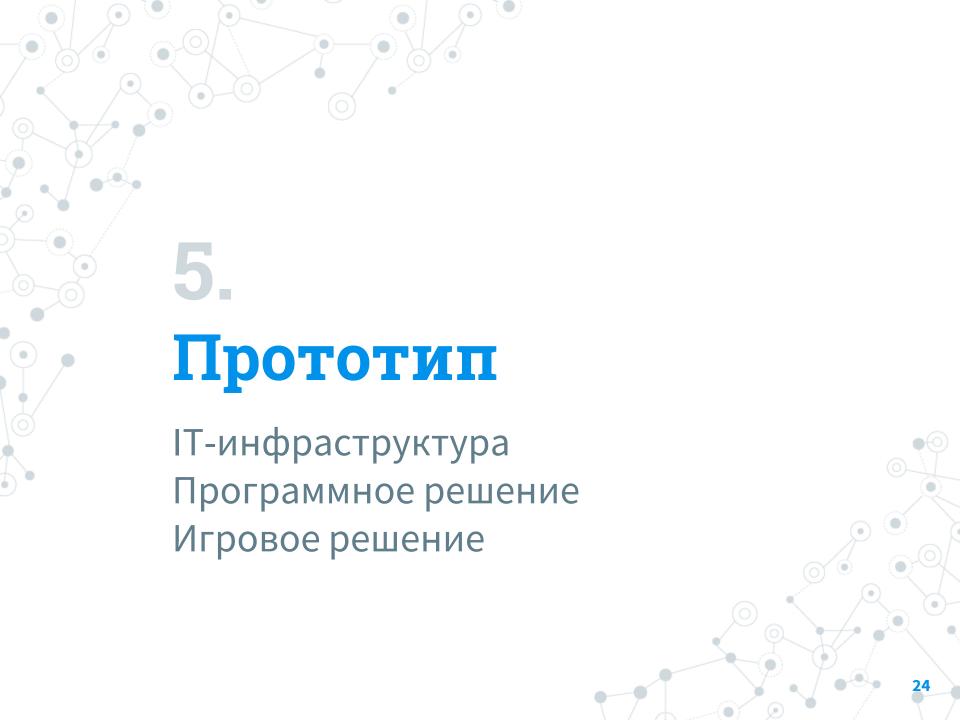
Имиджевые программы



Heritage in Motion Award. The new Multimedia competition on European Heritage

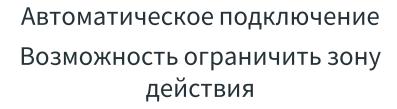
«Интермузей»

Премия «Инновация» 2018



IT-инфраструктура



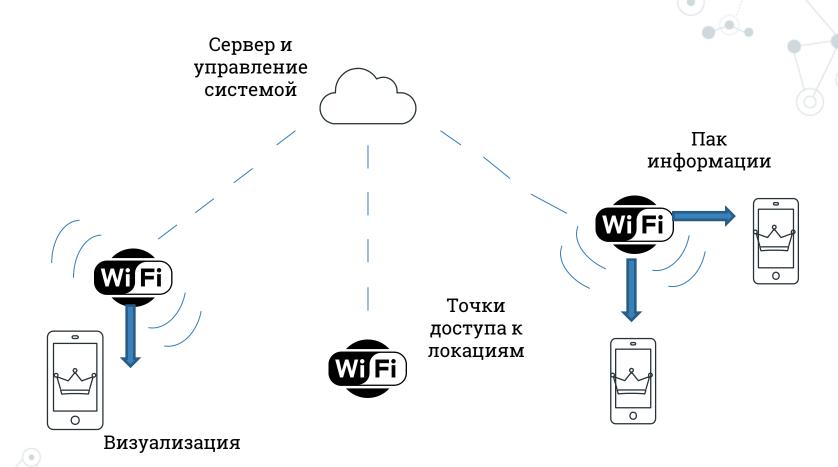


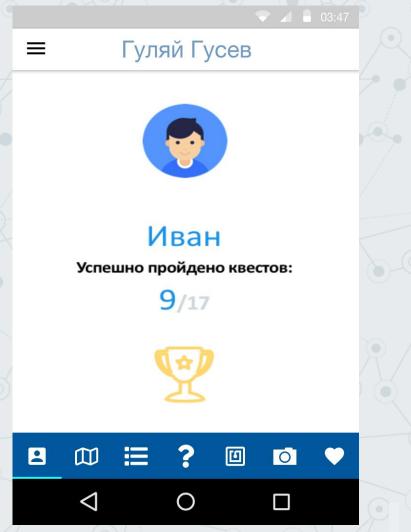
Высокая скорость получения данных

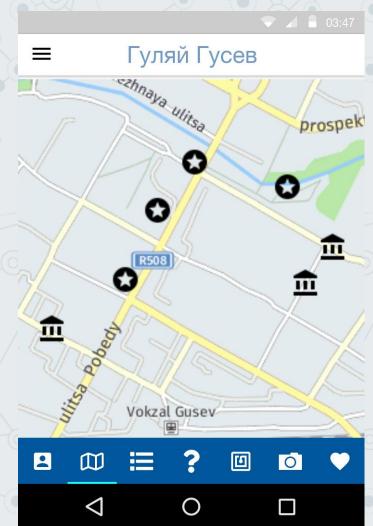


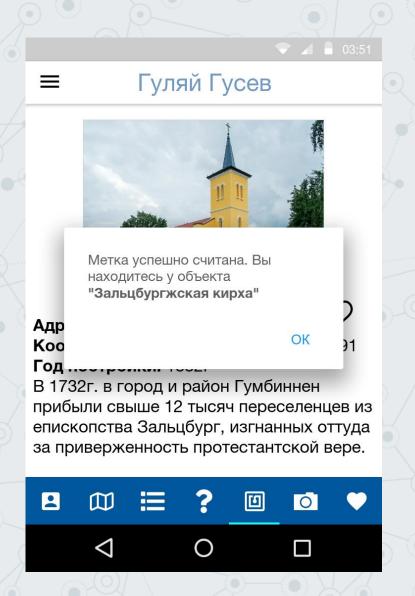
Недорогое внедрение Возможность использовать в качестве площадки для AR

IT-инфраструктура

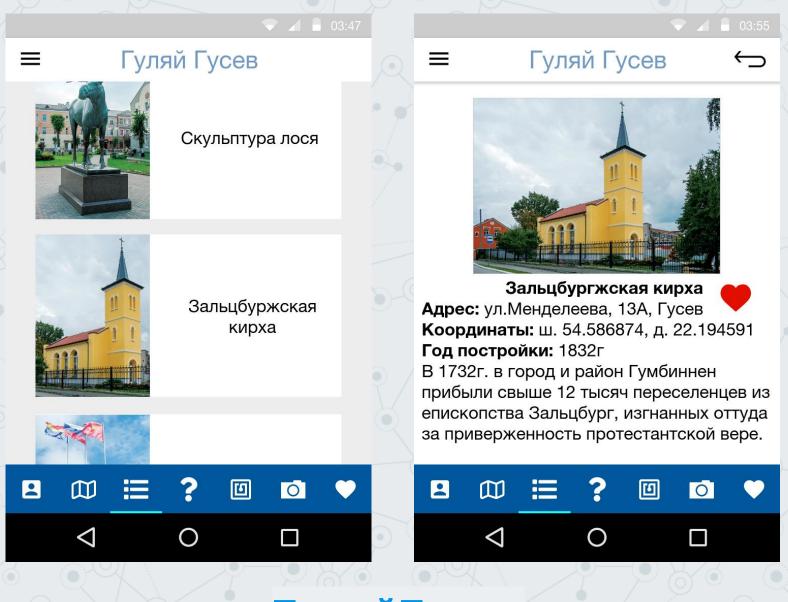














Дополненная реальность •



Игровое решение



18 августа 1914 года

Вы – офицер российской армии. Ваша задача – выяснить судьбу разведчика, попавшего в плен, а также собрать сведения о планах немецкой армии.

Обратная связь:

gulyaigusev@gmail.com alina@bagirov.ru

