

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТО

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ

Я ИСТОРИЯ



ТЕМА ПРОБЛЕМА ПРО

ТЕМА ПРО ОБЛЕМА ПРО

**ОТСУТВИЕ ЗНАНИЙ О КУЛЬТУРНО-
ИСТОРИЧЕСКИХ МЕСТАХ И ПАМЯТНИКАХ**

**КУЛЬТУРЫ РОДИНЫ У МОЛОДЕЖИ И
ВПОСЛЕДСТВИИ У ВЗРОСЛОГО ПОКОЛЕНИЯ**

ТЕМА ПРО ОБЛЕМА ПРО

ТЕМА ПРО ОБЛЕМА ПРО

ДЛЯ КОГО? ДЛЯ КОГО? ДЛЯ КО

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ЦЕЛ




**Молодое поколение в возрасте 2-12 лет
и их родители, проживающие
на территории Российской Федерации**


ФОТО ФОТО ФОТО ФОТО ФОТО ФОТО ФОТО ФОТО


КУРЕНТОВ В КОНКУРЕНТОВ В КО

[← Поиск](#)




Сказкин Сон: сказки для детей
ALMI MEDIA, ООО


[ЗАГРУЗИТЬ](#) Встроенные покупки 


| | | | |
|--------------|---------|---------------|---|
| 109 ОЦЕНОК | ВОЗРАСТ | РЕЙТИНГ | РАЗРАБОТ |
| 4,6 ★★★★★ | 4+ | №124 Книги |  ALMI MEDIA |

[← Поиск](#)

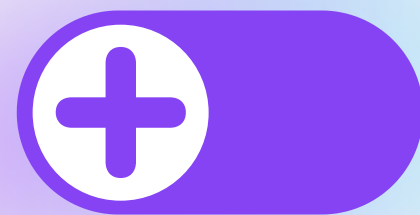


Кругозор: История. Викторина и тесты дл...
Gleb Tarasov

[ЗАГРУЗИТЬ](#) Встроенные покупки 

| | | | |
|-----------------|---------|---------------------|---|
| 9,1 ТЫС. ОЦЕНКА | ВОЗРАСТ | РЕЙТИНГ | РАЗРАБОТЧ |
| 4,7 ★★★★★ | 17+ | №187 Образование |  Gleb Tarasov |

АНАЛИЗ АНАЛИЗ АНАЛИЗ АНАЛИЗ АНАЛИЗ В КОНКУРЕНТОВ В КОНКУРЕН



ПРЕИМУЩЕСТВА

- Удобство пользования, понятный функционал
- Одобрение приложений от молодых родителей
- Вовлеченность детей в прослушивание сказок



НЕДОСТАТКИ

- Нет совмещенного контента или аудио-, или видео- сказки
- Нет сказок про культурно-историческое наследия
- Создают взрослые для детей

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

ПРЕИМУЩЕСТВО 2

Деление на возрастные категории. Возрастная вовлеченности в процесс создания легенды/сказки

ПРЕИМУЩЕСТВО 1

Уникальные сказки от детей для детей про культурно-историческое наследие нашей Родины

ПРЕИМУЩЕСТВО 3

Приложение сразу с видео- и аудио- контентом




ПРЕИМУЩЕСТВО 4

Заложение в молодом поколении жизненных ценностей и исторических знаний

ПРЕИМУЩЕСТВО 5

Полное погружение в историю благодаря использованию технологий игр-ходилок и викторин

А ТАЙМПЛАН ПРОЕКТА ТАЙМ ПЛАН ПРОЕКТА ТАЙМПЛАН ПЕ



1

Апрель-май разработка концепции проекта; Май сбор команды проекта; Май поиск авторов, чтецов, поиск партнеров проекта

2

Июнь разработка дизайна приложения; Поиск объектов культурно-исторического наследия, написание сказок и легенд;

3

Июль съемка и монтаж контента; Июнь-август разработка приложения и загрузка материалов; оформление

4

Август сборка приложения; Запуск бета-версии, тестирование и опросы среди пользователей; доработка; Сентябрь запуск и PR приложения

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



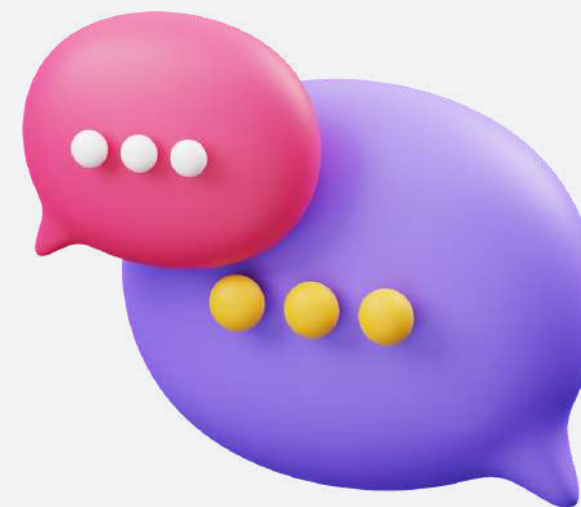
15 ТЫС.

Просмотр сайта/скачивание приложения в первые три месяца после запуска



95%

Вовлеченность детей в игровой, познавательный и обучающий процессы



ПО ДАННЫМ

Опроса повышение заинтересованности детей и родителей в культуре Родины и Родной страны

КОНТАКТЫ

КОНТАКТЫ

КОНТАКТЫ

КОНТАКТЫ

КОНТАКТЫ

КОНТАКТЫ

ОНОХОВА АНАСТАСИЯ

