

Бизнес-план мобильного приложения - программы лояльности (с финансовой моделью)

<https://marketpublishers.ru/r/B01846E3635RU.html>

Дата: 15.12.2014

Страниц: 79

Цена: 24 500 руб. (Лицензия на одного пользователя)

Артикул: B01846E3635RU

Описание

Описание 'Бизнес-план мобильного приложения - программы лояльности (с финансовой моделью)'

Адаптация данного бизнес-плана возможна под любой проект на территории России и СНГ.

К данному бизнес-плану прилагается финансовая модель в отдельном файле, которая позволяет с легкостью выстроить новый финансовый план методом ввода соответствующих данных.

Описание проекта

Идея и суть проекта: создание мобильного приложения для Android и iOS, которое станет мобильной системой лояльности с рабочим названием «ShakeWallet».

География проекта: Россия.

Аудитория проекта:

заведения сферы развлечений и досуга РФ;

посетители заведений-пользователи мобильных приложений (ядро аудитории – платежеспособное население России в возрасте 18-45 лет).

Конкурентное окружение (приложения-программы лояльности):

Starcard;

Sailplay;

Fidme.

Выдержки из исследования

В рамках проекта инициаторами будет создано приложение для операционных систем Android и iOS.

В основу приложения будет заложена идея мобильной программы лояльности с рабочим названием «ShakeWallet», которая по сути является единой электронной дисконтной картой, но имеет ответвление, предполагающее накопление бонусов в процессе использования и последующим обменом накопленных баллов на подарки/скидки в соответствующих торговых точках.

Благодаря «ShakeWallet» гостям заведений сферы досуга не нужно держать при себе десятки дисконтных карт, покупать купоны или собирать штампы: им достаточно просто установить приложение в смартфон, накапливать баллы за посещение заведений, сканируя QR-код, и получать подарки в дальнейшем.

Главной особенностью проекта станет фактор геймификации приложения «ShakeWallet»: клиенты посещают заведения, зарабатывают баллы и получают подарки.

Принцип работы сервиса достаточно прост – заведения расставляют на столах специальные меню-холдеры с QR-кодом, который гости сканируют при каждом посещении с помощью телефона. За каждое посещение они зарабатывают баллы и обменивают их на подарки: напитки и блюда, скидки или «фишки» заведений.

Приложение использует геолокацию и каждый QR-код привязан к своему заведению. Также заведения могут отправлять push-уведомления клиентам, проводить опросы и пользоваться аналитикой.

Чтобы начать сотрудничать с «ShakeWallet», нужно зарегистрироваться на официальном сайте. После этого менеджер компании свяжется с потенциальным партнером проекта, предоставит доступ и оборудование для тестового периода. После бесплатного периода, заведения выбирают подходящий вариант из набора платных подписок.

Мобильное приложение работает на платформах iOS и Android, пользователь может скачать его в App Store и Google Play.

Мировые поставки смартфонов во II квартале 2014 г. выросли на 23,1% по сравнению с аналогичным периодом 2013 г. и достигли млн. устройств. Это рекордный объем, зафиксированный аналитиками по сравнению со всеми другими кварталами за все время мониторинга рынка.

Российский рынок смартфонов в третьем квартале 2014 года увеличился до миллиарда рублей, количество проданных устройств составило миллиона штук. В отличие от предыдущего отчетного периода рынок смартфонов в рублях в годовом исчислении показал позитивную динамику, увеличившись на 19,4%.

Россияне, несмотря на колебания курса рубля, как и прежде, продолжают покупать мобильные устройства. Однако предпочтения российских пользователей мобильных устройств продолжают смещаться в сторону более дешевых моделей таких компаний, как Fly, Alcatel или Explay.

Средняя цена смартфона в России уменьшилась до тысячи рублей (на 14,9% за год). В разрезе рынка по ценовым категориям в третьем квартале 2014 года, позитивная динамика зафиксирована только в сегменте устройств бюджетной категории, стоимостью до 5 тысяч рублей. В июле-сентябре было продано миллиона таких смартфонов, вдвое больше, чем год назад.

Что касается российского рынка, то позиции смартфонов на платформе Android, на которой работает большинство устройств различных ценовых категорий, в третьем квартале 2014 года укрепились – ее доля в рублях выросла до миллиарда рублей (рост на 72,4%), в штуках – до миллиона устройств (рост на 85,5%).

За период июнь 2013 г. – июль 2014 г. число приложений в Google Play выросло на 60%, их суммарная выручка в 2,4 раза, а Тайвань и Индонезия вплотную приблизились по доходу к Великобритании.

Содержание

РЕЗЮМЕ

РАЗДЕЛ 1. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

РАЗДЕЛ 2. АНАЛИЗ РЫНКА

2.1. Рынок смартфонов

2.1.1. Российский рынок смартфонов

2.2. Рынок устройств на Android OS

2.2.1. Состояние российского рынка Android-устройств

2.3. Рынок мобильных приложений

2.3.1. Рынок мобильных приложений России

2.3.2. Потребительские предпочтения в сегменте мобильных приложений

2.4. Рынок программ лояльности

2.4.1. Тенденции рынка

2.4.2. Основные игроки рынка программ лояльности

2.5. Потребительская среда проекта

2.5.1. Состояние предпринимательства в РФ

2.5.2. Численность аудитории проекта в городах-миллионниках

2.5.3. Потребительское поведение

РАЗДЕЛ 3. КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА

РАЗДЕЛ 4. МАРКЕТИНГ ПРОЕКТА

4.1. Каналы привлечения аудитории и аналитика

4.2. Внутренние методы продвижения

4.2.1. Продвижение через магазины приложений

4.3. Внешние методы продвижения

4.3.1. Продвижение приложений в обзорах

4.3.2. Продвижение в социальных сетях

4.3.3. Создание страницы приложения

РАЗДЕЛ 5. ОПЕРАЦИОННЫЙ ПЛАН

5.1. Персонал проекта

5.2. Технологии, используемые для реализации (система iBeacon)

РАЗДЕЛ 6. ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН

- 6.1. Допущения проекта
- 6.2. Сезонность проекта
- 6.3. Объемы продаж
- 6.4. Выручка
- 6.5. Персонал
- 6.6. Затраты по проекту
- 6.7. Налоги
- 6.8. Отчет о движении денежных средств
- 6.9. Денежные потоки
- 6.10. Показатели экономической эффективности проекта

РАЗДЕЛ 7. АНАЛИЗ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ

ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ «VTSCONSULTING»

ПРИЛОЖЕНИЯ 'БИЗНЕС-ПЛАН МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ - ПРОГРАММЫ ЛОЯЛЬНОСТИ (С ФИНАНСОВОЙ МОДЕЛЬЮ)'

Таблица 1. Топ-5 производителей смартфонов (млн шт.)

Таблица 2. Количество реализованных смартфонов с использованием различных операционных систем, млн. ед.

Таблица 3. Потенциальная численность партнеров проекта в городах-миллионниках РФ

Таблица 4. Профиль приложения Starcard

Таблица 5. Профиль приложения Sailplay

Таблица 6. Профиль приложения FidMe

Таблица 7. Персонал проекта

Диаграмма 1. Динамика роста российского рынка смартфонов, млрд. руб.

Диаграмма 2. Динамика роста объемов реализации бюджетного сегмента смартфонов,

Диаграмма 3. Доля планшетов (фэблетов) на российском рынке смартфонов, 2014 год

Диаграмма 4. Динамика реализации Android-устройств в разрезе фирм-производителей, 2013-2014 гг., млн. единиц

Диаграмма 5. Динамика роста объемов реализации смартфонов Android в России, млн. единиц

Диаграмма 6. Объемы выручки от реализации смартфонов Android и Apple в России, млрд. руб.

Диаграмма 7. Рост числа приложений Google Play, млн. единиц

Диаграмма 8. Квартальные мировые доходы приложений Google Play (1 кв. 2013 взят за 100%), млрд. евро

Диаграмма 9. Сегментация загружаемых приложений по типу

Диаграмма 10. Годовые темпы роста рынка мобильных приложений, %

Диаграмма 11. Распределение загрузок с точки зрения интересов пользователей

Диаграмма 12. Распределение предприятий малого и среднего бизнеса в зависимости от сферы деятельности

Диаграмма 13. Доля малых и средних предприятий в общей доле выручки экономики государства

Диаграмма 14. Потребительское поведение при поиске приложений для загрузки

Рисунок 1. Приложение Shopkick

Рисунок 2. Приложение Pirq

Рисунок 3. Приложение Juengo

Рисунок 4. Приложение Front Flip

Рисунок 5. Приложение Starcard

Рисунок 6. Приложение Sailplay

Рисунок 7. Приложение FidMe

Рисунок 8. Стратегическая конкурентная канва

Рисунок 9. ТОП приложений в Google Play

Рисунок 10. ТОП приложений в App Store

Рисунок 11. Пример внешнего вида описания приложения

Рисунок 12. Продвижение на сайте iPhones.ru

Рисунок 13. Продвижение на сайте Droider.ru

Рисунок 14. Продвижение с помощью специализированных тематических сайтов

Оформление заказа

Product name: Бизнес-план мобильного приложения - программы лояльности (с финансовой моделью)

Product link: <https://marketpublishers.ru/r/B01846E3635RU.html>

Цена: 24 500 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

If you want to order Corporate License or Hard Copy, please, contact our Customer Service:
info@marketpublishers.ru

Payment

To pay by Credit Card (Visa, MasterCard, American Express, PayPal), please, click button on product page <https://marketpublishers.ru/r/B01846E3635RU.html>

To pay by Wire Transfer, please, fill in your contact details in the form below:

Имя:
Фамилия:
Email:
Компания:
Адрес:
Город:
Zip code:
Страна:
Tel:
Факс:
Your message:

****All fields are required**

Customer signature _____

Please, note that by ordering from marketpublishers.com you are agreeing to our Terms & Conditions at <https://marketpublishers.com/docs/terms.html>

To place an order via fax simply print this form, fill in the information below and fax the completed form to +44 20 7900 3970