

Бизнес-план онлайн-сервиса ANYPLACE: сайт и мобильное приложения

<https://marketpublishers.ru/r/OAA75324561RU.html>

Дата: 17.09.2017

Страниц: 92

Цена: 27 000 руб. (Лицензия на одного пользователя)

Артикул: OAA75324561RU

Описание

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

Описание проекта

Суть и идея: вывод на рынок продукта-сервиса: сайт + мобильные приложения

Название проекта и приложений: AnyPlace.

Платформы: Android, iOS.

Инициатор: ООО *** (специализация: разработка мобильных приложений).

Концепция сервиса: реализация возможности для пользователя приложения найти интересующие места в непосредственной близости от его местонахождения (кафе, гостиницы, банкомат, выставки и т.д.).

География реализации: Россия.

Отрасль: согласно результатам, полученным в процессе анализа рынка, были выявлены следующие благоприятные тенденции, оказывающие влияние на выход проекта на рынок и его дальнейшее развитие:

стремительный рост численности приложений ввиду их популярности;

широкая нишевая и категорийная принадлежность сервиса-приложения AnyPlace: приложение рассчитано на широкую аудиторию и относится к наиболее популярным категориям мобильных приложений (карты/навигация/поиск); помимо этой категории приложение можно также отнести к категориям заведения/рестораны, шоппинг/ритейл, путешествия, еда/напитки;

функционал приложения AnyPlace полностью отвечает главному тренду 2017 года – вместе с доступностью и простотой использования GPS на современных мобильных устройствах сервисы на основе локации продолжают развиваться, предлагая актуальную информацию и акции на основе их местоположения;

несколько направлений монетизации проекта, что минимизирует риск недополучения прибыли;

рост рынка смартфонов и рост степени проникновения смартфонов на территории России (50%) как основополагающий фактор, дающий возможность использования AnyPlace;

увеличение базы конечных пользователей за счет активного использования интернета на мобильных устройствах даже в городах с численностью ниже 100 000 человек, что говорит о возможном расширении проекта, с охватом мельчайших географических территорий;

стремительный рост рынка мобильных приложений и готовность пользователей использовать платные функции по платным моделям;

высокая степень зависимости пользователей от использования приложений как фактора комфортной жизни: так, ***% россиян регулярно пользуются приложениями на телефоне;

быстрый рост категорий мобильных приложений (численность приложений внутри категорий)– от ***% до ***% в год;

потенциальная численность аудитории конечных пользователей составляет порядка *** млн. человек (только города-миллионники), а база юрлиц может составить до ***компаний (аналогично, только миллионники).

Конкурентная среда:

Google Maps

Яндекс Навигатор

2ГИС <https://2gis.ru/> (ООО «ДубльГИС»), представленный как сайтом, так и мобильным приложением

Tripadvisor <https://www.tripadvisor.ru> (TripAdvisor LLC), который аналогично реализован в виде комплексного продукта.

Продвижение приложений:

продвижение через магазины приложений

продвижение приложений в обзорах

продвижение в социальных сетях

создание страницы приложения

CPA-биржи (CPI)

Продвижение сайта:

контекстная реклама

поисковое продвижение – SEO

Показатели эффективности:

Выдержки из исследования

Актуальность выбранного сегмента

В рамках настоящего проекта компанией-инициатором – ООО «***» – предполагается вывод на рынок продукта-сервиса под названием AnyPlace, главной целью которого

выступает реализация возможности для пользователя найти интересующие места в непосредственной близости от его местонахождения (кафе, гостиницы, банкомат, выставки и т.д.).

Сервис AnyPlace будет реализован в 2 направлениях: сайт AnyPlace и мобильное приложение с аналогичным названием.

С развитием высоких технологий, позволяющих создавать персональные мобильные устройства и различные гаджеты, рынок получил мощнейший стимул к развитию. Полюбившиеся миллионам современные смартфоны люди носят с собой всегда и везде. Телефоны играют важную роль в повседневной работе: с их помощью читают файлы, заходят на почту, печатают документы при помощи сетевого принтера. В связи с изменениями, на рынке постепенно сформировался отдельный сегмент – мобильные приложения.

Сегодня специалистами в области информационных технологий разрабатываются мобильные приложения, которые позволяют решать огромное количество задач, например, создание 3D анимации. Некоторые служат для того чтобы устанавливать соединение с сетью. Другие помогают оптимизировать маршрут. Третьи предназначены для тех, кто ищет самые выгодные магазины или с помощью которых можно заказать еду на дом. В основу каждой из таких программ легли определенные утилиты, что в результате позволяет быстро решать поставленную задачу, экономить время и достигать максимально комфортного уровня жизни.

Все мобильные приложения условно можно поделить на приложения для рабочих целей (в том числе – корпоративные и бизнес) и на развлекательные приложения. Первые позволяют контролировать бизнес-процессы, составлять аналитическую отчетность, выполнять другие производственные задачи. Вторые включают в себя разнообразные игры, софт для просмотра фильмов и прослушивания музыки, средства для общения и т.д. Так, каждое из мобильных приложений находит своего потребителя.

Мобильное приложение (англ. «Mobile app») – программное обеспечение, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах. Многие мобильные приложения предустановлены на самом устройстве или могут быть загружены на него из онлайн-магазинов приложений, таких как App Store, Google Play, BlackBerry App World, 1mobile market, windows phone store, Яндекс.store и других, бесплатно или за плату. Именно App Store и Google Play являются базовыми магазинами для загрузки приложений, имеющими наибольшее число приложений, пользователей, загрузок и издателей, ежедневно размещающих свои продукты.

Так, для того чтобы оценить масштаб рынка мобильных приложений, можно привести некоторые цифры из статистики магазинов. Детальный анализ будет приведен в разделе 2 настоящего документа «Анализ рынка».

Таблица 1. Статистика крупнейших магазинов приложений App Store и Google Play (2016 г.)

Наиболее популярными категориями приложений, согласно официальной статистике, выступают категории:

игры;

бизнес;

образование;

образ/стиль жизни;

развлечения/досуг.

Диаграмма 1. Доли наиболее популярных категорий приложений в общем объеме всех приложений

Так, ввиду специфики AnyPlace, предлагаемое приложение может быть отнесено к последней категории, входящей в ТОП по популярности.

Дополнительным аргументом в пользу актуальности создаваемого проекта и приложения в частности является тот факт, что каждое заведение потенциально хотело бы иметь собственное мобильное приложение, но часто на пути становится вопрос экономической целесообразности и финансовых возможностей компании. При помощи AnyPlace у заведений нет необходимости нести дополнительные финансовые затраты, просто регистрируя предприятие в AnyPlace и делясь с потенциальными пользователями информацией, напоминая о себе и т.д., охватывая самую широкую аудиторию.

Суть проекта: идея и функционал приложения AnyPlace

Как уже упоминалось выше, основное назначение сервиса AnyPlace в рамках настоящего проекта – реализация возможности для пользователя найти интересные места в непосредственной близости от его местонахождения.

Так, согласно идее проекта, сервис AnyPlace функционально предполагает работу с двумя целевыми группами, а именно:

группа B2B – заведения/места, которые будут регистрироваться в системе AnyPlace;

группа B2C – конечные пользователи сайта/приложения, которые с помощью сервиса AnyPlace будут искать необходимую информацию о заведениях/местах.

Таким образом, архитектура сервиса также поделена на 2 составляющие: модули, предназначенные для юрлиц (компаний) и модули для конечного пользователя. При посещении сайта пользователь выбирает, в каком статусе и с какой целью он находится на сайте, а именно: пользователь или компания. При выборе статуса «Пользователь» появляется возможность бесплатного поиска интересующей информации, при выборе статуса «Юрлицо» – предлагается зарегистрировать компанию или войти в уже существующий аккаунт.

Монетизация

Электронный бизнес (e-business) – повышение эффективности бизнеса, основанное на использовании информационных технологий, для того чтобы обеспечить взаимодействие деловых партнеров и создать интегрированную цепочку добавленной стоимости.

Выделяют два основных класса систем для электронной коммерции:

Business-to-Business (B2B) – Бизнес-Бизнес: взаимодействие одного бизнеса с другим (организация поставок, обмен документацией, заказы, финансовые потоки, координация действий, совместные мероприятия). Решения для корпоративной электронной коммерции;

Business-to-Customer (B2C) – Бизнес-Потребитель: взаимодействие продавца и покупателя (приобретение клиентом товаров, услуги, получение консультаций, приобретение страховок и пр.)

Выделяют также модель Business-to-Business-to-Customer (B2B2C) – Бизнес-Бизнес-Потребитель, которая являет собой процесс интеграции систем класса B2B и B2C в единой платформе.

Так, в приложении AnyPlace инициаторами будет реализована именно модель Business-to-Business-to-Customer (B2B2C), что обосновано самим принципом действия сайта и приложения AnyPlace. Другими словами, проект AnyPlace как бизнес создает возможности для других бизнесов с целью коммерческого (рекламного, информационного) взаимодействия последних с конечными потребителями.

То есть схематично данная модель B2B2C применимо к AnyPlace может выглядеть следующим образом – рисунок ниже.

Диаграмма 2. Реализация модели B2B2C в проекте AnyPlace

Как видно из рисунка-схемы, AnyPlace не имеет прямого взаимодействия с конечными посетителями, создавая бизнес-благо только для среднего уровня участников цепи в указанной модели. То есть конечный пользователь, установив приложение AnyPlace, получает бесплатный доступ к базе данных – каталогу компаний, которые уже зарегистрированы в системе AnyPlace.

Исходя из вышесказанного, логичной и закономерной является сама модель монетизации AnyPlace: так, инициаторами проекта будет взиматься ежемесячная абонентская плата с компаний (мест), имеющих аккаунт/личный кабинет в рамках сервиса.

Размер абонентской платы составит *** рублей в месяц за 1 бизнес.

Помимо абонентской платы, инициаторами запланированы следующие направления по монетизации проекта:

Таким образом, прибыль проекта AnyPlace будет формироваться благодаря:

сбору ежемесячных платежей с компаний, зарегистрированных в системе;

размещению платных постов компаний;

отправке дополнительных платных push-уведомлений.

Рынок

Для рынка мобильных приложений, на котором функционирует проект AnyPlace, характерны несколько факторов, влияющих на активность и успешность участников рынка:

уровень проникновения интернета, в частности – использование интернета на мобильных устройствах

численность пользователей смартфонов;

динамика рынка мобильных приложений.

Так, в подразделах ниже будет рассмотрена динамика указанных факторов как основополагающих для потенциального развития проекта.

Согласно оценкам J'son & Partners Consulting, в 2016 году объем российского рынка смартфонов в натуральном выражении составил *** миллиона устройств. По сравнению с 2015 годом рынок вырос на ***, по сравнению с 2014 годом – на **%. Таким образом, можно сказать, что рынок смартфонов постепенно начинает восстанавливаться от последствий девальвации рубля, а пользователи начинают привыкать к новым реалиям и адаптироваться к новым ценам на устройства.

Диаграмма 3. Динамика численности продаж смартфонов, Россия, 2012-2016 гг., млн. ед.

Доля смартфонов в общих продажах мобильных терминалов (суммарных продаж мобильных телефонов и смартфонов) в 2016 году составила около ***% в натуральном выражении, что на 5 п. п. выше, чем годом ранее.

В 2016 году каждый второй проданный смартфон поддерживал технологию высокоскоростного Интернета LTE. Продажи смартфонов с LTE-модулем выросли в 2016 году более чем в два раза по сравнению с 2015 годом. Основными драйверами роста рынка являются увеличение ассортимента LTE-устройств, снижение их средней стоимости, а также выросший спрос на устройства среднего и премиального ценового сегмента.

Согласно статистике, в текущем 2017 году суммарное число пользователей смартфонов на территории России превысит *** млн. чел.

Диаграмма 4. Динамика численности владельцев смартфонов в России, 2015-2017 гг., млн. чел.

По данным исследования «Билайн», наибольшее проникновение смартфонов отмечается у представителей младшего поколения россиян: среди пользователей до 18 лет оно составляет ***%.

Среди россиян в возрасте 19-25 лет этот показатель достигает ***%, 26-35 лет – ***%, 36-45 лет – ***%, 46-54 года – ***%, 55-64 года – ***%, а 64 года и старше – ***%.

Диаграмма 5. Использование смартфонов в разрезе возрастных групп, в % от общего числа владельцев мобильных устройств в каждой из возрастных групп

Прирост российской аудитории пользователей интернет на мобильных устройствах в 2016 году составил *** млн. человек. Сегодня *** млн. россиян в возрасте от 16 лет пользуются интернетом на мобильных устройствах – смартфонах и планшетах (***% от всей аудитории). При этом рост аудитории наблюдался только на смартфонах – с 37,2% в 2015 году до ***% по итогам 2016 года. Пользование интернет на планшетах практически не изменилось.

Диаграмма 6. Использование интернета на смартфоне (аудитория 16+), Россия, 2013-2016 гг., в % от всего числа пользователей смартфонов

Сегодня уже даже в небольших населенных пунктах России – селах и малых городах до 100 тыс. чел. – использование интернета на смартфонах достигает 38-40%. Следовательно, можно предположить, что степень проникновения будет расти и численность пользователей, которым доступны современные технологии, также планомерно будет увеличиваться, что говорит о потенциале проектов, связанных с мобильными технологиями и мобильными приложениями в частности.

Диаграмма 7. Использование интернета на смартфоне в зависимости от величины населенного пункта, Россия, в % от общего числа пользователей

Можно ожидать, что в 2017 году рост аудитории мобильного интернета продолжится.

Рынок мобильных приложений

По прогнозу AppAnnie, мировые загрузки мобильных приложений по всем магазинам будут расти на ***% в годовом исчислении и в 2021 году достигнут *** млрд., а мировые расходы будут расти на 18% и в 2021 году достигнут \$***млрд.

Так, на конец 2016 года в крупнейших магазинах приложений Google Play и iOS App Store суммарно было опубликовано свыше *** млн. приложений – ***млн. и ***млн. соответственно. Только за прошедший 2016 год разработчиками были опубликованы ***млн. приложений в Google Play и ***млн. приложений – в App Store. Диаграмма наглядно иллюстрирует положительную динамику за период 2011-2016 гг., демонстрируя рост более чем втрое.

Диаграмма 8. Число загружаемых новых приложений, Google Play и iOS App Store, 2012-2016 гг., млн. ед./год

Наиболее быстрорастущими категориями приложений за 2016 год стали категория «шоппинг» для iOS (350%) и категории «музыка» и «фото» для Google Play (порядка ***% каждая).

Диаграмма 9. Годовой рост категорий приложений, iOS, 2016 г.

Диаграмма 10. Годовой рост категорий приложений, Android, 2016 г.

За 2016 год более *** разработчиков впервые опубликовали приложения в магазинах, ***% – доля Google Play. Так, численность новых игроков, каждый год появляющихся на рынке, растет быстрыми темпами: с 2012 года их количество увеличилось в 1,5-2 раза.

Диаграмма 11. Число новых разработчиков, 2012-2016 гг., тыс. новых разработчиков/год

Ситуация на российском рынке

В 2016 году Россия занимала первое место по количеству загрузок (Google Play&iOS App Store) среди стран Европы и *** среди всех стран мира, пропустив вперед США, Китай, Индию и Бразилию. К 2021 году Россия возглавит этот рейтинг в странах Европы: количество загрузок превысит 8 млрд. Общемировое число загрузок приложений за 2016 год составило *** млрд. скачиваний. При этом на долю Российской Федерации пришлось чуть более *** млрд. загрузок.

В 2016 году суммарная выручка Google Play & iOS App Store в России составила почти \$*** млн., к 2021 году показатель превысит \$*** млн.

В России даже пользователи с доходами ниже среднего чаще выбирают смартфон вместо компьютера, чтобы всегда оставаться на связи с миром. Исследования рынка показывают, что около половины всех пользователей мобильных телефонов загрузили приложения, а ***из них регулярно их используют.

Мобильные приложения увеличивают уровень клиентской лояльности (особенно в розничных продажах). Лояльные пользователи чаще скачивают мобильные приложения и тратят в них в *** раза больше времени, чем на мобильных версиях сайтов.

Так, согласно данным, в России среднее количество установок приложений на человека составляет *** единиц, при этом среднестатистический россиянин использует ***приложений в день, проводя в приложениях порядка ***часов ежедневно: так, согласно данным, общее число времени, проведенного в приложениях в 2016 году, составило ***млрд. часов. Таким образом, больше половины времени, затрачиваемого на использование смартфона, современный человек проводит именно в приложениях (всего телефон используется в среднем *** часа в сутки).

Среди самых скачиваемых приложений у российских пользователей лидируют ***. Компаниями-лидерами, чьи продукты скачивались активнее всего в 2016 году, были Mail.Ru Group, ***. Лидером по доходам в России оказалось приложение ***. Далее идут приложение ***. Компания App Annie также оценила наиболее используемые среди россиян приложения. Среди владельцев устройств на операционной системе iOS это ***. Среди владельцев устройств на Android первые три позиции рейтинга занимают

аналогичные продукты, далее следуют ***.

В разрезе популярности категорий – данные *** – наиболее популярной для российских пользователей категорией выступают игры (***%), на втором месте – погодные информеры (***%), на третьем – карты/навигация/поиск – ***%.

Диаграмма с детальными данными – ниже.

Помимо указанной категории, приложение AnyPlace можно также отнести к еще 4 категориям, которые выделены в перечне наиболее популярных:

Суммируя вышесказанное, важно отметить, что: ***

Потенциальная аудитория конечных пользователей (физлица)

С целью расчета максимальной численности потенциальных пользователей, которые могли бы установить приложение AnyPlace были выдвинуты некоторые гипотезы, исходя из специфики самого приложения, а также использованы данные выполненного ранее анализа рынка.

Итак, исходя из сути и назначения приложения AnyPlace, его потенциальным пользователем станут молодые люди (обоих полов), ведущие активный образ жизни, постоянно перемещающиеся как в рамках своего города, так и путешествующие по городам в туристических или бизнес-целях. Обязательным условием для использования приложения AnyPlace является наличие смартфона, на котором приложение может быть установлено, и подключения к сети интернет посредством мобильного устройства (вне зависимости от источника трафика: мобильный или Wi-Fi).

Следовательно, активными пользователями приложения выступят люди, имеющие смартфон, регулярно подключающиеся к интернету посредством него и активно использующие мобильные приложения.

Дополнительным допущением для расчета стал также фактор популярности центральной категории, к которой может быть отнесено приложение AnyPlace, а именно – карты/поиск/навигация.

Так, инициаторами запланирован старт проекта, начиная с городов, население которых

свыше 700 000 человек. Как следствие, для расчетов взяты города-миллионники России.

В таблице ниже приведены допущения и приведены значения показателей, что в конечном итоге позволяет оценить потенциальную численность пользователей приложения AnyPlace.

Таблица 2. Расчет потенциальной численности аудитории проекта (конечные пользователи, физлица)

Таким образом, при выходе проекта AnyPlace на рынок приложений в городах-миллионниках, потенциальная аудитория пользователей приложения составит порядка *** млн. человек.

Потенциальная аудитория конечных пользователей (компании/юрлица)

Ни для кого не секрет, что уровень проникновения мобильных устройств в нашу жизнь превысил отметку в ***%. Согласно данным исследования МАСМИ, ***% россиян пользуются смартфоном, даже сидя друг напротив друга в кафе. Естественно, такое интенсивное применение мобильных устройств подталкивает бизнес искать клиентов в сети. Подавляющее большинство уважающих себя компаний уже обзавелись страничками в Facebook, активно используют SMM и email-маркетинг для привлечения внимания к своей продукции. Однако эти методы не гарантируют 100-процентный охват пользователей мобильных устройств, а повышение лояльности к бренду зачастую настолько условно, что не стоит усилий.

В тоже время, согласно статистике, ***% российских граждан ищут информацию о товаре через приложения, а ***% просматривают цены и отзывы. Вместе с тем лишь немногие компании озаботились созданием собственного приложения. Это преимущественно банки, крупные компании (для галочки) и сайты электронной коммерции. В первую очередь приложения создаются, чтобы отгородить клиентов от конкурентной информации и сделать движение односторонним, вести прямо к покупке.

Таким образом, приложение AnyPlace решает основную проблему потенциальных пользователей сегмента B2B, а именно – предоставляет дополнительный канал для коммуникации заведений с конечным потребителем без необходимости создания дорогостоящего собственного мобильного приложения.

Для расчета потенциальной базы клиентов были взяты 2 портала, которые составляют

конкуренцию сервису AnyPlace – <https://www.tripadvisor.ru> и <https://2gis.ru>, которые являются одними из крупнейших каталогов, содержащих практически полную базу всех мест, заведений и компаний России и позволяют отсортировать выдачу согласно множеству фильтров.

Так, для расчетов (как и в случае с физлицами-пользователями) были взяты города-миллионники. По каждому из городов будет приведена численность компаний, которые потенциально могут быть заинтересованы в расширении собственной клиентской базы посредством AnyPlace. Все компании/места приводятся по категориям, так как указываемые категории будут отвечать категориям для поиска сервиса AnyPlace.

Снизу будет представлена сводная таблица. В категорию достопримечательности входят следующие основные категории: ***

Согласно данным, полученным в результате расчетов, совокупная численность базы (максимально) составит порядка ***компаний на стартовой территории проекта (города-миллионники).

Содержание

ПЕРЕЧЕНЬ ТАБЛИЦ, ДИАГРАММ, РИСУНКОВ

Резюме проекта

РАЗДЕЛ 1. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

- 1.1. Актуальность выбранного сегмента
- 1.2. Инициатор проекта
- 1.3. Суть проекта: идея и функционал приложения AnyPlace
 - 1.3.1. Функционал AnyPlace для компаний (юрлица)
 - 1.3.2. Функционал приложения AnyPlace для пользователей
- 1.4. Монетизация приложения AnyPlace

РАЗДЕЛ 2. АНАЛИЗ РЫНКА

- 2.1. Динамика численности пользователей смартфонов и интернета
- 2.2. Рынок мобильных приложений
- 2.3. Потенциальная аудитория конечных пользователей (физлица)
- 2.4. Потенциальная аудитория конечных пользователей (компании/юрлица)

РАЗДЕЛ 3. КОНКУРЕНТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

РАЗДЕЛ 4. МАРКЕТИНГОВЫЙ ПЛАН

- 4.1. Продвижение приложения AnyPlace
 - 4.1.1. Внутренние методы продвижения
 - Продвижение через магазины приложений
- 4.2. Внешние методы продвижения
 - Продвижение приложений в обзорах
 - Продвижение в социальных сетях
 - Создание страницы приложения
 - CPA-биржи (CPI)
- 4.2. Продвижение сайта AnyPlace
 - 4.2.1. Контекстная реклама
 - 4.2.2. Поисковое продвижение – SEO

РАЗДЕЛ 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ПЛАН

5.1. План персонала проекта

5.2. Техническая реализация

5.2.1. Сайт для клиентов, системы управления для заведений и системы управления для админа на YII2

5.2.2. Разработка мобильного приложения для iOS и Android

5.3. Этапы проекта (календарный план)

РАЗДЕЛ 6. ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН

6.1. Условия и допущения, принятые для расчетов

6.2. Сезонность

6.3. Цены

6.4. Объемы реализации

6.5. Выручка

6.6. Персонал

6.7. Затраты

6.8. Налогообложение

6.9. Инвестиции

6.10. Капитальные вложения

6.11. Отчет о прибыли и убытках

6.12. Расчет ставки дисконтирования по методу WACC

6.13. Отчет о движении денежных средств

6.14. Метрики проекта

6.15. Анализ экономической эффективности проекта

6.16. Альтернативные сценарии реализации проекта

РАЗДЕЛ 7. АНАЛИЗ РИСКОВ ПРОЕКТА

7.1. Анализ чувствительности проекта

7.2. Анализ безубыточности

Оформление заказа

Название: Бизнес-план онлайн-сервиса ANYPLACE: сайт и мобильное приложения

Ссылка: <https://marketpublishers.ru/r/OAA75324561RU.html>

Цена: 27 000 руб.

Если вы хотите заказать расширенную лицензию или печатную версию, пожалуйста, свяжитесь с нашей службой поддержки клиентов:

info@marketpublishers.ru

Оплата

Для оплаты кредитной картой (Visa, MasterCard, МИР), пожалуйста, нажмите кнопку "Купить сейчас" на странице отчета:

<https://marketpublishers.ru/r/OAA75324561RU.html>