Реализация веб-проекта От идеи до готового решения

День первый





Программа первого дня

- Знакомство
- Бизнес-модели в Интернет
- Разработка идеи
- Создание стратегии
- Формирование команд

1. 3HAKOMCTBO.

2. БИЗНЕС-МОДЕЛИ В ИНТЕРНЕТ.

Бизнес-модель: Реклама.

Варианты монетизации – продаже:

- Рекламных площадей публикация баннеров и текстовых объявлений
- Ссылок каталоги, рейтинги
- Аналитики таргетированная реклама по профилю пользователя
- Контекстной рекламы поведенческая аналитика
- Контентной рекламы таргетирование по содержанию
- Сплеш-скринов заставки на сайтах, всплывающие окна, реклама в видео
- Интерактивной рекламы –взаимодействия рекламы с пользователем.

Бизнес-модель: Торговля.

Варианты монетизации – продажа:

- Товаров реальные товары.
- Услуг реальные услуги.
- Электронного контента бесконечная масштабируемость.
- Виртуальных товаров баллов, рейтингов, игровых элементов.
- Варианты продажи:
 - Приобретение
 - Аренда (подписка)
 - Брендирование

Бизнес-модель: Партнерство.

<u>Дополнительные</u> сервисы:

- Каталог каталог товаров или услуг.
- Мастер («визард») аналитика по рынку, подбор услуг.
- Источник трафика обмен баннерами, ссылками.
- Варианты оплаты:
 - За показы.
 - За клики.
 - За конечные действия.
 - % от стоимости конечного действия (разделение доходов).
 - Плавающие схемы оплаты (комбинации и варианты).

Бизнес-модель: Посредничество.

Сервисы:

- Биржа, аукцион
- Торговый посредник (виртуальная витрина)
- Сбор заявок (wish list)
- Платежная система
- Дистрибьютор контента
- Поисковый агент

Монетизация:

- Разделение прибыли
- Фиксированные или плавающие платежи

Бизнес-модель: Информация.

Сервисы:

- Аналитика по потребителям
- Рекламная сеть
- Онлайн исследования рынка
- Программа лояльности

Схемы монетизации:

- Подписки
- Фиксированные платежи
- Разделение прибыли

Подписка и потребление.

- Варианты «подписок»:
 - Плата за контент
 - Членство в клубах
 - Взносы за дополнительные сервисы
 - Доступ к сервисам (SaaS)
- Оплата:
 - По времени (подписка)
 - По факту потребления (рау as you go)
 - Предоплата за потребление (pre-paid)

Категории продуктов.

	Первая	Вторая	Третья
Примеры В2С	Еда, consumer software	Мобильник, предметы роскоши	Машины, Самолеты, Кухни
Примеры В2В	Канцелярские товары	Инфраструктура, простой софт	Средства производства ПО уровня предприятия
Потребности	Одна, понятная	Несколько	Много – требуется выявление
Что покупают	Продукт	Продукт и преимущества	Преимущества, бизнес-модель, обещание улучшения
Мотиватор действия	Функциональность и продукт	Преимущества (features tell, benefits sell)	Воспринимаемая ценность, решения.
Демонстрация	Продукта, try&buy	Возможностей продукта	Преимуществ и возможностей
Система продаж	Не требуется. Достаточно правильно разрекламировать	Важен личный или телефонный контакт с продавцом. Важна активная позиция продавца.	Требуется участие продавца на всех этапах совершения покупки. Отслеживать удовлетворенность результатом
Бюджет	Сформирован	Не всегда существует	Формируется для совершения покупки
Принимают решение	Одно лицо	Добавляются влияющие лица	Группа лиц, компания
Отстройка от конкурентов	Цена, удобство оплаты, быстрая поставка	Цена, качество, уникальность, сервис.	Воспринимаемая ценность. Качество, уникальность, сервис. Поставка под ключ
Цикл принятия решения о покупке	Мгновенный	Короткий. Требуется понимание бюджета и цепочки ПР	Долгий
Цена	Низкая	Средняя (С)	Арсений Тарасов, RIS

Типы рынков.

	Существующи й	Новый сегмент	Новый рынок
Клиенты	Существуют	Существуют	Новые
Потребности	Лучшие характеристики	 Стоимость Осознание потребности 	Простота и удобство
Характеристик	Лучше/быстрее	 Достаточно хорошо для дешевого сегмента Достаточно хорошо для новой ниши 	Новые метрики для новых клиентов
Конкуренция	Существующие игроки	Существующие игроки	 Отсутствие спроса Другие стартапы
Риски	Существующие игроки	 Существующие игроки Неустойчивая ниша 	Внедрение (c) Steve Blank

3. РАЗРАБОТКА ИДЕИ.

Источники идей – 1.



Источники идей – 2.



Проработка идеи – брейншторм - 1.

- Базовые принципы:
 - Наличие модератора
 - Неформальная обстановка
 - Фиксация идей «на доске»
 - Наличие четкой проблемы
 - Разбиение сложных проблем на мелкие
 - Полноценное участие отсутствие помех
 - Поэтапное проведение мозгового штурма

Проработка идеи – брейншторм - 2.

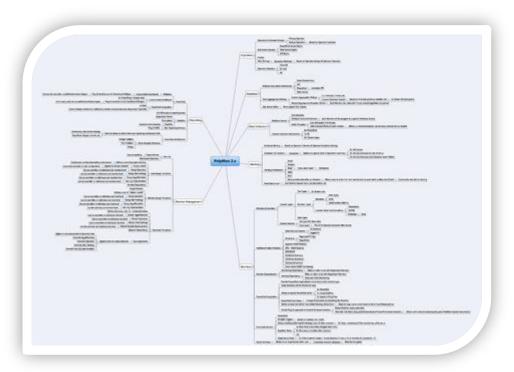
- Этапы проведения брейншторма:
 - Разогрев определение темы, настройка неформальной обстановки
 - Генерация отсутствие критики,
 приветствуются любые идеи, даже абсурдные и нереальные, отсутствие споров и обсуждений
 - Оценка идеи оцениваются на предмет реалистичности, релевантности и эффективности
 - Анализ полученные идеи оцениваются по параметрам, имеющим отношение к проблеме.
 - Синтез формируется результат брейншторма.

Проработка идеи – брейншторм - 3.

• Инструмент Mind Map.

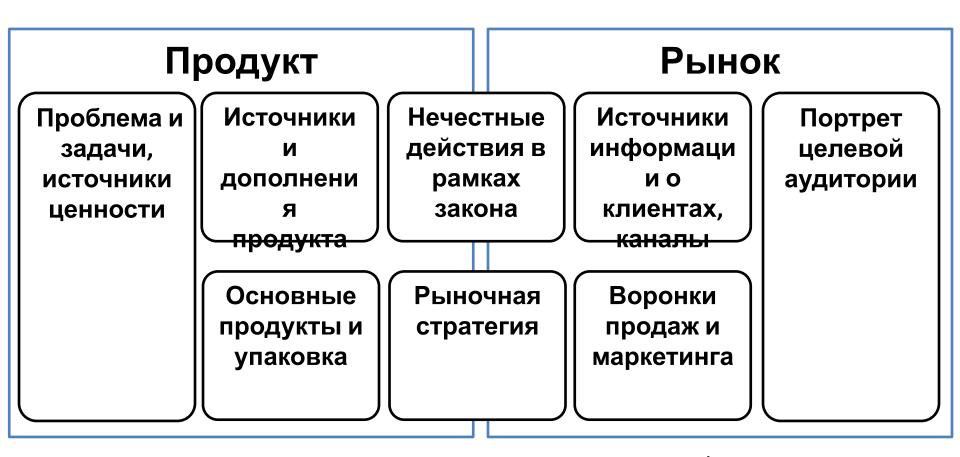
Инструменты:

- Клейкие бумажки
- XMind, FreeMind, Visio



Оценка и проработка идеи.

• 8-кубиков бизнес-модели.



4. СОЗДАНИЕ СТРАТЕГИИ.

Стратегия запуска и развития.

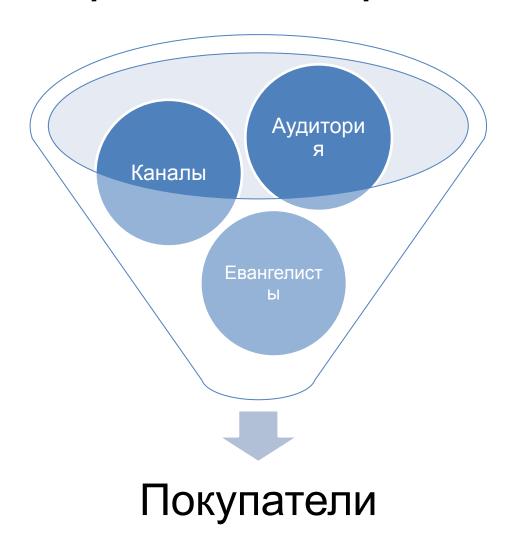
Основные моменты для проработки:

- Ценность продукта.
- Упаковка продукта.
- Сроки запуска.
- Планы развития (со сроками и KPI!).

Основные части стратеги:

- Запуск и вывод на рынок.
- Привлечение и удержание аудитории
- Поддержка и монетизации
- Развитие и дополнения
- Конкурентная борьба

Воронки продаж и маркетинга - 1.



Воронки продаж и маркетинга - 2.

Воронка продаж

• Путь от «услышал» до «купил»

Воронка маркетинга

• Путь от «услышал» до «рассказал»

Конкурентные преимущества.

- Есть объективные используем.
 - Трубим на каждом углу.
- Нет объективных создаем.
 - Партнерские условия, демпинг.
- Нет возможности создать объективные создаем субъективные.
 - Упаковка, выставление на витрине, реклама.

Стратегия и планы.

- Стратегия декомпозируется до плана:
 - Проект / Активность
 - Ответственный
 - Зависимости
 - Сроки выполнения
 - Ресурсы (люди, бюджет, исходники)
 - КРІ (метрики)
- Стратегия работает только при наличии работающего плана

5. ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД.

Процесс формирования команд.

- Озвучьте идею.
- Присоединитесь к понравившейся или похожей идее.
- Обменяйтесь контактами.
- К следующему семинару проработайте идею.

Спасибо! До встречи на втором дне.

Гайдар Магдануров

www.Radiag.ru
GaidarMa@microsoft.com
twitter.com/gaidar
facebook.com/gaidar

Реализация веб-проекта От идеи до готового решения

День второй





Программа второго дня

- Разработка проекта (от идеи к прототипу)
- Маркетинг и привлечение аудитории
- Удержание и монетизация аудитории
- Метрики успешности проекта
- Презентация проектов (домашнее задание)

1. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА.

Этапы проекта

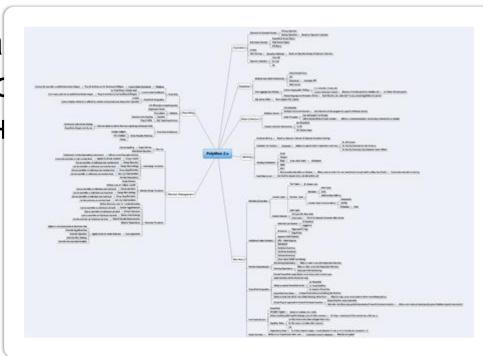


Проработка идеи

- Лучший инструмент Mind Map
- Проработка ключевых компонентов
 - Решаемая задача
 - Монетизация
- Цели и задачи проекта
- Аудитория и потребнос
- Контент и представлен

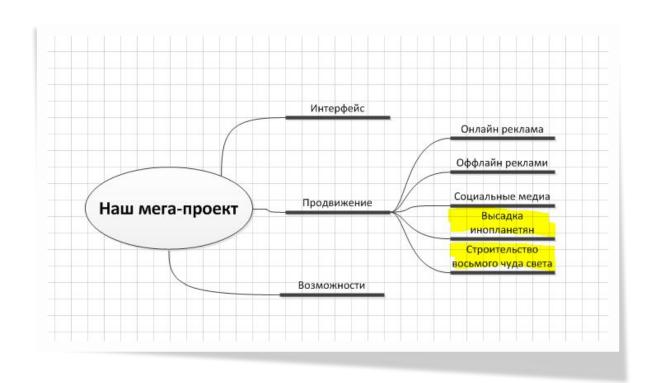
Инструменты

- Клейкие бумажки
- XMind, FreeMind, Visio



Проработка идеи

- Любая идея годится для креатива
- «Декомпозиция невозможного»



Концепция

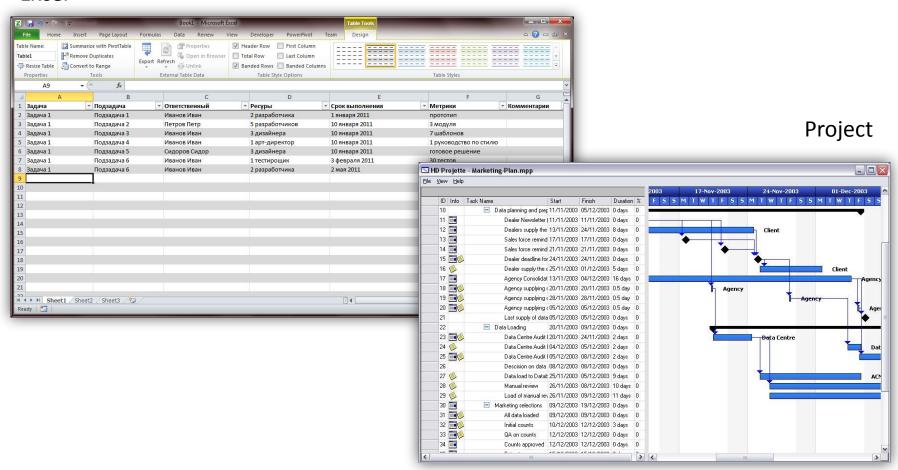
- Документ с описанием концепции
 - Никаких технических решений
 - Никаких интерфейсных решений
 - Документ о бизнес-процессах и результатах
- Максимально простые форматы документов
 - Word, PowerPoint
 - Краткий текст («elevator pitch»)
 - Описание задач («зачем?»)
 - Описание решений («что?»)
 - Описание ресурсов («как?»)

Управление проектом

- Планирование, планирование и еще раз планирование!
- Задачи, сроки, исполнители, ресурсы, метрики успеха.
- Задачи включают планирование, проектирование, разработку и дизайн
- Типы систем управления проектом
 - Списки задач
 - Wiki
 - Баг-трекинг
 - Совместная работа
 - Отслеживание времени

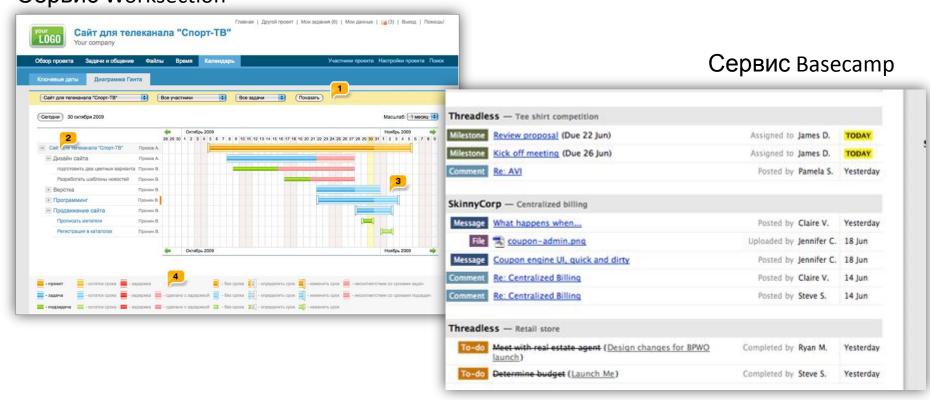
Управление проектом Списки задач

Excel

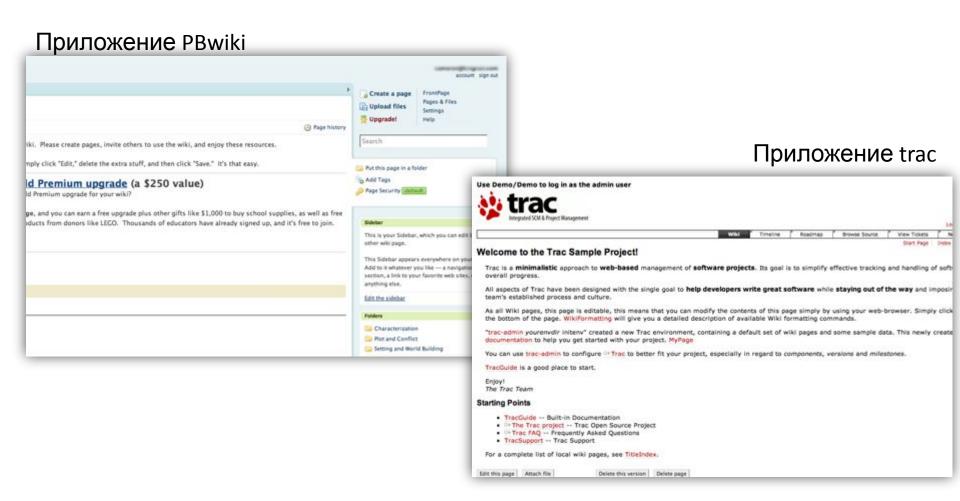


Управление проектом Списки задач

Сервис Worksection

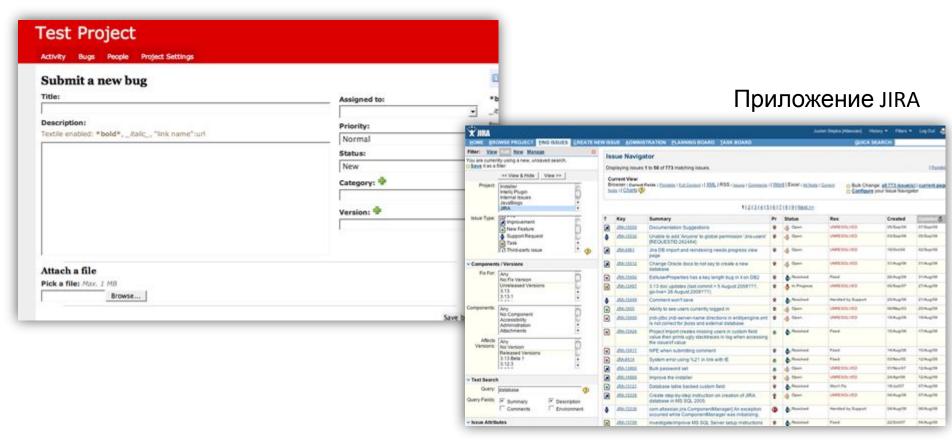


Управление проектом Wiki

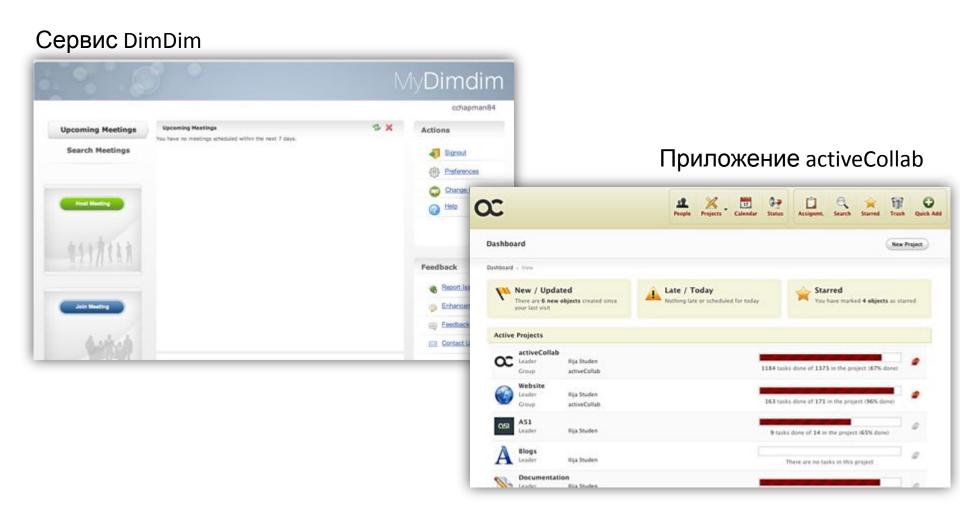


Управление проектом Баг-трекинг

Приложение 16bugs

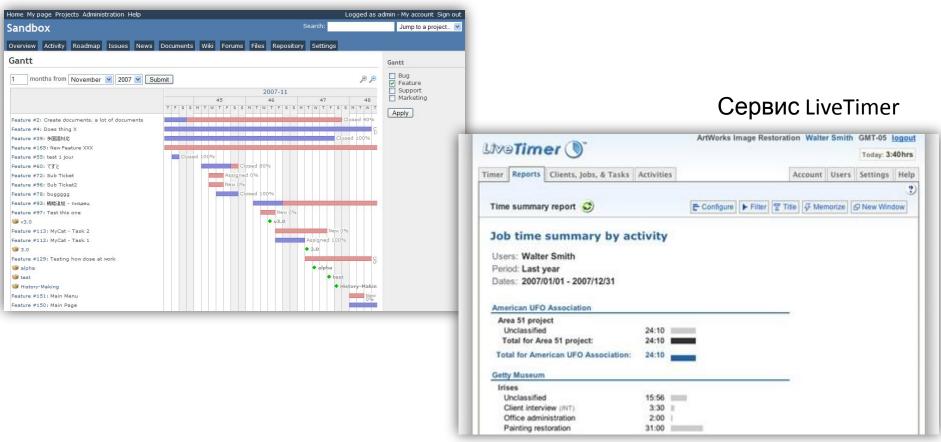


Управление проектом Совместная работа



Управление проектом Отслеживание времени

Приложение Redmine



Интерфейсы

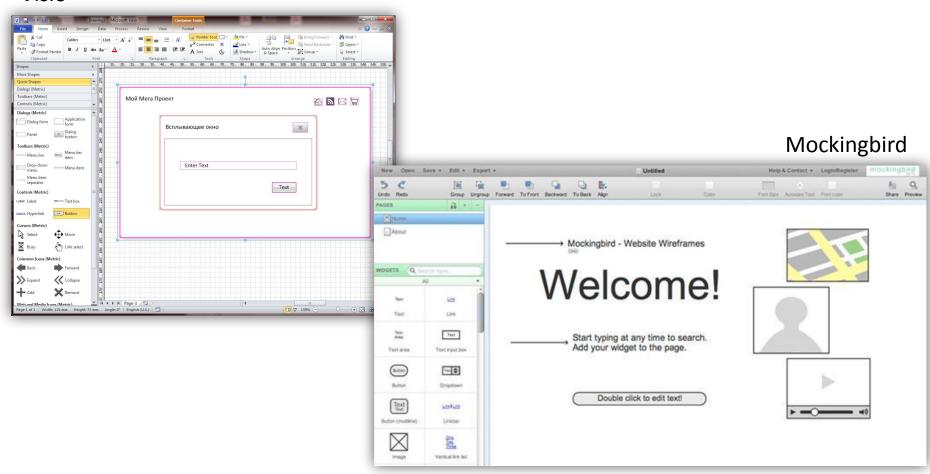
- Наброски, скетчи, рисунки
- Карта сайта
- Схема взаимодействий

Инструменты

- Бумага
- Любой векторный графический редактор
- Специализированный инструмент

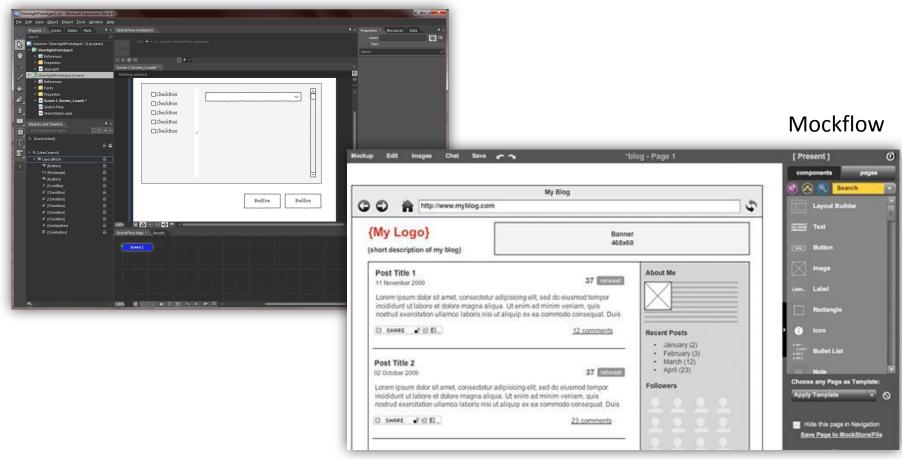
Интерфейсы Заготовки и схемы

Visio



Интерфейсы и взаимодействие Прототипы взаимодействий

Expression Blend + Sketch Flow



Дизайн

- Графические файлы для нарезки
- Растр для верстки
- Разрешение экрана
- Цветовая схема
- Разные форм-факторы

Инструменты

- Любой графический редактор
- Желательно иметь возможнось автоматической «нарезки», как например, у Adobe Photoshop

Верстка

- Набор HTML шаблонов страниц и активных элементов
- Заготовка верстки для Ајах блоков
- Поддержка популярных браузеров

Инструменты

- Expresion Web, Visual Studio
- Modernizr для HTML5
- W3C Validator для проверки разметки
- jQuery для клиентских компонентов

Прототип

- Выбор технологий
 - ASP.NET WebForms / MVC Framework / WebPages ?
- Процесс разработки
 - Методология
- Управление командой
 - Мотивация сотрудников
 - Разрешение конфликтов
- Тестирование
 - Нагрузочное тестирование
 - Тестирование безопасности

Процесс разработки

- Короткий цикл обратной связи (Fine scale feedback)
 - Разработка через тестирование (Test driven development)
 - Игра в планирование (Planning game)
 - Заказчик всегда рядом (Whole team, Onsite customer)
 - Парное программирование (Pair programming)
- Непрерывный, а не пакетный процесс
 - Непрерывная интеграция (Continuous Integration)
 - **Рефакторинг** (Design Improvement, Refactor)
 - Частые небольшие релизы (Small Releases)
- Понимание, разделяемое всеми
 - Простота (Simple design)
 - Метафора системы (System metaphor)
 - Коллективное владение кодом (Collective code ownership) или выбранными шаблонами проектирования (Collective patterns ownership)
 - Стандарт кодирования (Coding standard or Coding conventions)
- Социальная защищенность программиста (Programmer welfare):
 - 40-часовая рабочая неделя (Sustainable pace, Forty hour week)

Тестирование

• Список средств - SoftwareQATest.com

• Инструментов много, они разные — нужно выбирать тот, который знаком, который рекомендуют и который подходителя тот конкретную задачу

Web Site Test Tools and Site Management Tools

 Нагрузочные тесты в Visual Studio Test Edition

• Анализ безопасности Retina Web Security Scanner



data to its web page(s). PDF user guide available. For Windows.

Xceptance LoadTest - Load testing and regression tool from Xceptance Software Technologies, Inc for web and Java and other applicable Institution applicable Tests implemented as Julin't a text cases. For web-based tests, the framework provides a flower plant are mulate Internet Explorer or Firefox behaviour. Can execute client-side JavaScript in the emulated web browsers and that way it simplifies the creation of test credit applications. Platform independent due to tool being implemented in Java; test scripting in Java or Ruby, Free for up to five virtual users.

SiteBlaster - Web site load and stress testing tool; shareware. Can be used to rapidly submit requests to a site, or can pause a random amount of time between submissions, approximating user behavior. During testing the pages being tested will be displayed. Reports created on test completion. Designed to be very ear use, intended for software developers and architects who want some early indication about performance characteristics of the web sites they create. Simulates web browsing functionality, a web page that is well behaved in Estimated well behaved in Stellatest. Best used to test those sites that use URL query string.

2. МАРКЕТИНГ.

Социальный и вирусный маркетинг.







Социальный маркетинг.

- Проблема: новая экономическая ситуация
- Задача: повышение ROI
 - Дешевые каналы
 - Большая аудитория
 - Высокая конверсия
- Решение: социальный маркетинг aka сарафанное радио

Стратегия социального маркетинга.

- Кто говорит?
- Какие слова говорят?
- Как говорят?
- Как участвовать в разговоре?
- Как отслеживать эффект?



Кто говорит?

• Определить группы людей Охват, активность и доверие

Мотивировать
 Выделить активных из толпы

• Найти «евангелистов» Мотивированные люди

Что говорят?

• Простая и понятная тема разговора Суть в нескольких фразах, не более

Фишка aka фича
 Реальная и неожиданная

Живая тема
 Запущенную тему нужно поддерживать

Как говорят?

• Онлайн

Социальные сети, форумы, гостевые книги ...

• Коммуникации

Электронная почта, телефонные звонки ...

• Оффлайн

Буклеты, листовки, карточки, брелоки ...

Как участвовать?

• Сделать начало разговора простым Форма «расскажи другу», Twitter, Facebook, ...

Найти существующие дискуссии
 Прийти и заявить о себе

Быть хорошим
 Решать проблемы

Как отслеживать?

• Охват Отслеживание переходов, веб-аналитика

• Профиль аудитории Опросники, тесты, конкурсы

Конверсия
 Эффективность сообщений

3. УДЕРЖАНИЕ И МОНЕТИЗАЦИЯ.

Механизмы удержания аудитории.

- Поддержание регулярного контакта
 - «Умные» Email-рассылки (рекомендации)
 - Сообщения и нотификация от других пользователей
 - Регулярные обновления (контент)
- Привязка к площадке
 - Хранение данных (большие объемы)
 - Уникальный сервис (несовместимые форматы)
 - «Живые данные» (контакты, профили, резюме)

Монетизация аудитории.

- Продажи продукта
 - Продаем то, что хотим продавать
- Продажи более дорогих продуктов (Upsell)
 - Лучше/быстрее сервис
 - Лучше условия получения сервиса
 - Статусность
 - Сопутствующие продукты
- Продажи дополнительных продуктов
 - Дополнительные услуги поверх продукта
 - Модули, плагины, расширения
 - Расходные материалы

4. МЕТРИКИ УСПЕХА.

Оценка эффективности. A-A-R-R-R!

- Acquisition (привлечение) пользователи приходят из разных каналов
- Activation (активация) пользователи получают опыт использования проекта
- **Retention** (удержание) пользователи возвращаются и снова что-то делают
- **Referral** (рекомендация) пользователям нравится продукт и они его рекомендуют
- Revenue (прибыль) действия пользователей монетизируются

Оценка эффективности.

- В конечном итоге мерило одно **деньги**.
 - САС Стоимость привлечения клиента
 - ROI возврат инвестиций.
 - Conversion Конверсия (визитер / пользователь, пользователь / покупатель)
- Онлайн-метрики:
 - Уникальные посетители
 - Визиты
 - Глубина просмотра страниц
 - Рейтинг в поисковой выдаче
 - Видимость в социальных сетях (группы, лайки)
 - Подписчики лент и рассылок

Бизнес-метрики для компании.

- Доходы на сотрудника.
 - Эффективность процессов.
 - Расходы компании.
 - Размер компании.
- Уровень удовлетворения сотрудника.
 - Производительность сотрудника.
 - Эффективность процессов.
 - Потенциал развития.

5. ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД.

Презентация проекта.

- Расскажите об идее (3 мин).
- Получите комментарии аудитории (3 мин).
- Обменяйтесь контактами.
- К следующему семинару доработайте идею и презентацию.

Спасибо! До встречи на третьем дне.

Гайдар Магдануров

www.Radiag.ru
GaidarMa@microsoft.com
twitter.com/gaidar
facebook.com/gaidar

Реализация веб-проекта От идеи до готового решения

День третий





Программа третьего дня

- Оценка инвестиционной привлекательности
- Тренды
- Примеры бизнес-моделей
- Презентация проектов
- Выбор лучшего проекта

1. ОЦЕНКА ИНВЕСТИЦИОННОЙ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ.

Критерии оценки проекта - Рынок.

- Размер рынка.
 - Объем, тенденции роста.
- Структурированность рынка наличие игроков.
- Существующие монополии конкурентов.
- Готовность клиента платить.
- Ценность продукта (решения проблемы).
- Продолжительность цикла продаж.
- Барьеры выхода на рынок.
- Наличие конкурентных преимуществ.
 - Маркетинговые каналы, продавцы, база клиентов.

Критерии оценки проекта - Продукт.

- Время создания продукта.
 - MVP minimum viable product.
- Технологические риски.
- Конкурентное преимущество.
- Защищенность продукта
 - know-how, стандарт.
- Продуктовая линейка (или один продукт).

Критерии оценки проекта - Ресурсы.

- Время до запуска.
- Наличие команды.
- Наличие материальных ресурсов.
 - Офис, фабрика, оборудование.
- Стоимость прототипа.
- Стоимость продукта.
- Наличие продуктов-дополнений
 - Источники дополнений.
- Требуемые инвестиции.
- Инвестиционная привлекательность.
 - Другие инвесторы на рынке, интерес участников.
- Масштабируемость продукта.

Критерии оценки проекта - Потенциал.

- Простота бизнес-модели.
- Масштабирование прибыли.
- Наличие позитивных трендов.
 - Предпосылки для роста и развития.
- Время до выхода.
- Понятная стратегия выхода.
- Объем выхода.

2. ТРЕНДЫ.

Основные тренды.

• Интернет

- Электронная коммерция.
- Доступность «здесь и сейчас» 24/7/365.
- Персонализация сервисов.
- Рост аудитории, повышение проникновения.
- Распространение контента в электронном виде.

• Технологии

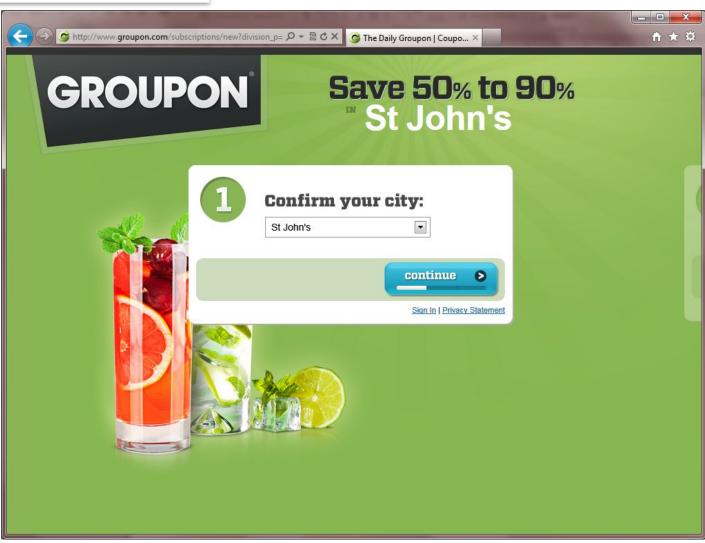
- Мобильный интернет.
- Устройства (планшеты, читалки, тач-экраны).
- Интеграция разных устройств.
- Облачные платформы.

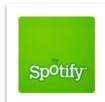
3. ПРИМЕРЫ БИЗНЕС-МОДЕЛЕЙ

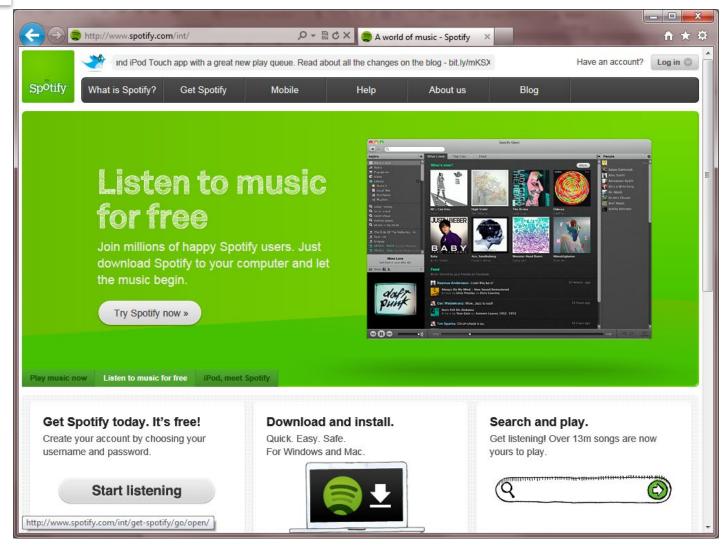
«Если я видел дальше других, то потому, что стоял на плечах гигантов.»

- Сэр Исаак Ньютон

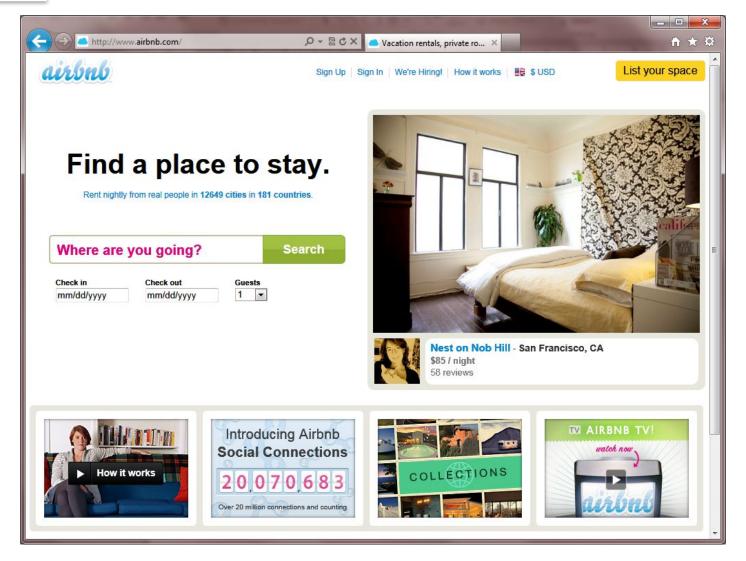




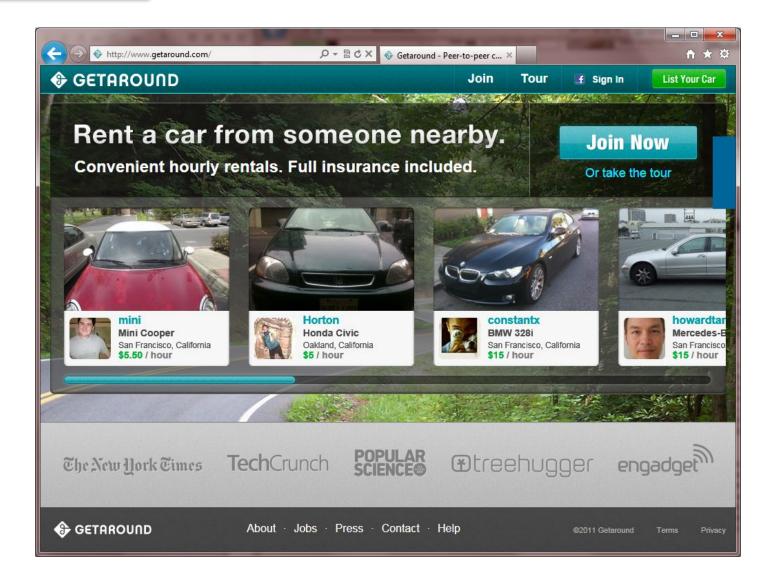








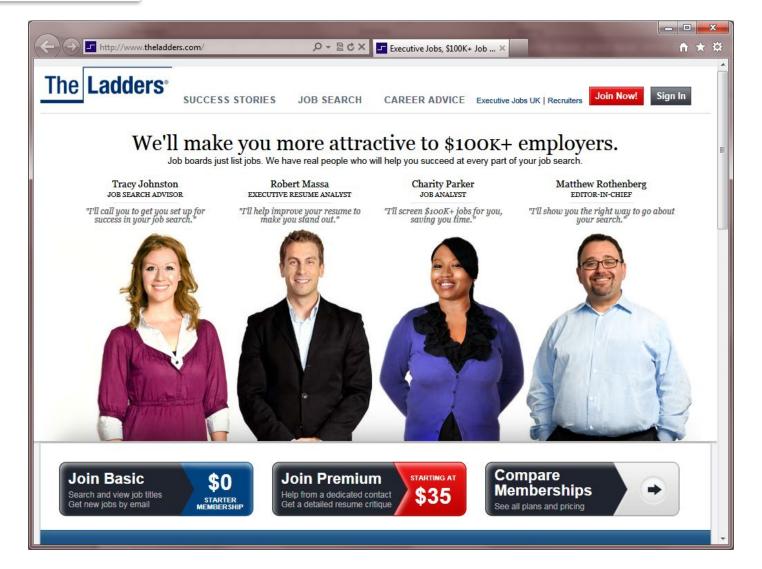




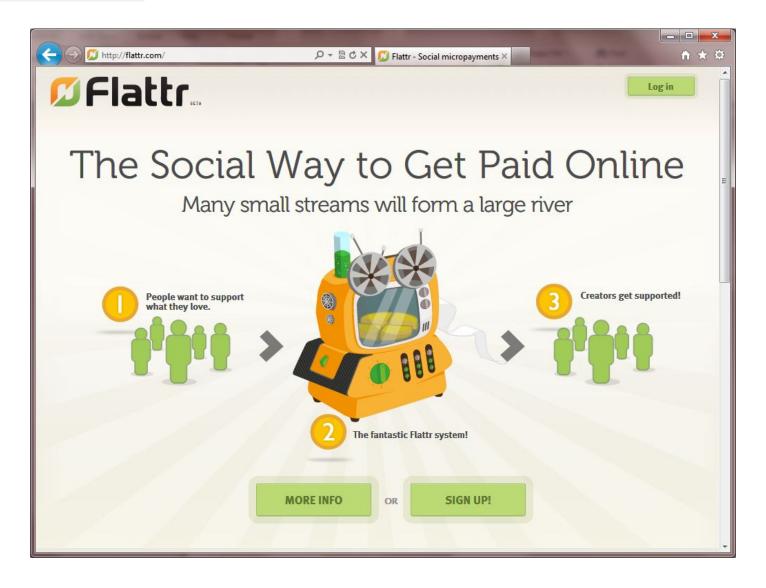
patientslikeme[®]



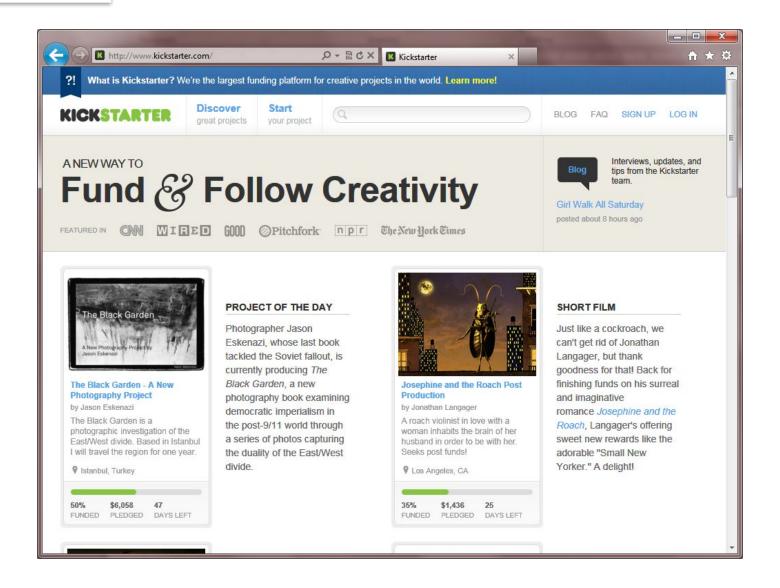




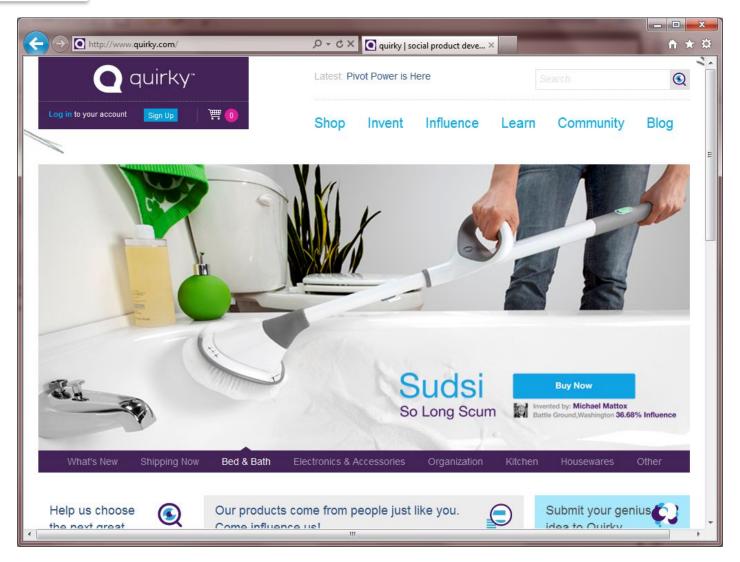




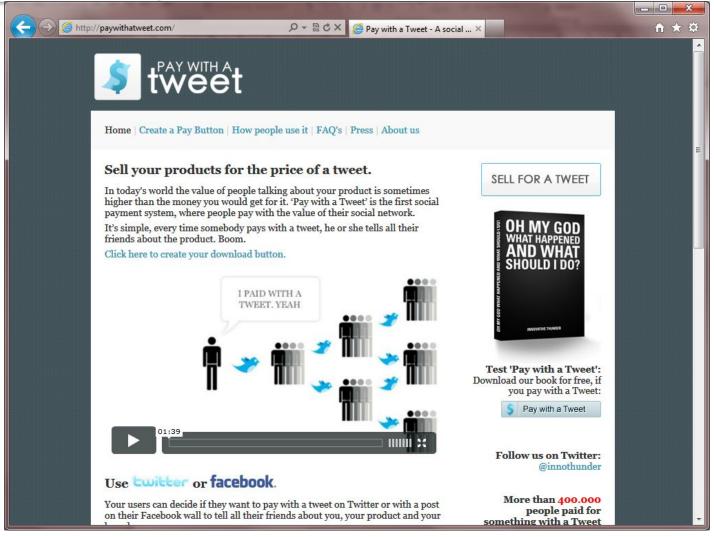












4. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ.

5. ВЫБОР ЛУЧШЕГО ПРОЕКТА.

Спасибо! До встречи в Интернете.

Гайдар Магдануров

www.Radiag.ru
GaidarMa@microsoft.com
twitter.com/gaidar
facebook.com/gaidar