****МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(СПбГЭУ)

ИНСТИТУТ МАГИСТРАТУРЫ

КАФЕДРА МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ, МЕДИАЛОГИИ, ПОЛИТОЛОГИИ И ИСТОРИИ

**Нереализованный проект**

**«LetsTalk. Твой безопасный интернет»**

**на Международный конкурс студенческих коммуникационных проектов**

**«МАСС-МЕДИА ПЕРСПЕКТИВА»**

**Авторы:**

Адулас Алексей Андреевич

*(89992079284, aladulas@yandex.ru)*

Газиева Камила Газиявовна

*(8960-252-03-30, kamilagazieva@yandex.ru)*

Елизарова Лаура Вячеславовна

*(89811072113, lauraelizarova@mail.ru)*

Медведева Виктория Александровна

*(89146863248, zakoo95@yandex.ru)*

**Научный руководитель:**

кандидат педагогических наук,

доцент кафедры международных отношений,

медиалогии, политологии и истории

Молчанова О.И.

Санкт-Петербург

2017 г.

**Оглавление**

[Наша команда 4](#_Toc497757899)

[Введение 5](#_Toc497757900)

[Проблематика 6](#_Toc497757901)

[Основная идея проекта 7](#_Toc497757902)

[Цель 7](#_Toc497757903)

[Задачи 7](#_Toc497757904)

[Функционал приложения 9](#_Toc497757905)

[Общение 9](#_Toc497757906)

[Задания 10](#_Toc497757907)

[Образование 11](#_Toc497757908)

[Безопасность 11](#_Toc497757909)

[Ожидаемый эффект 13](#_Toc497757910)

[Календарный план 14](#_Toc497757911)

[Бюджет 15](#_Toc497757912)

[Приложения 18](#_Toc497757913)

[Приложение 1 18](#_Toc497757914)

[Приложение 2 19](#_Toc497757915)

[Приложение 3 20](#_Toc497757916)

[Приложение 4 21](#_Toc497757917)

[Приложение 5 22](#_Toc497757918)

[Приложение 6 23](#_Toc497757919)

[Приложение 7 24](#_Toc497757920)

# **Наша команда**

****

**Елизарова Лаура**

Мозг проекта. Без неё бы вся структура рухнула, страницы разлетелись бы в хаосе, а проект никогда бы не был закончен. Самый душевный руководитель, который всегда всё держит под контролем и складывает воедино все частички целого!

****

**Виктория Медведева**

Гений графики. Искусно обращается с дизайнерскими программами и знает кучу хитрых секретов по визуализации контента. Ми-ми-мишные персонажи приложения: наш любимый мопс, панда и другие животные – её заслуга.

****

**Камила Газиева**

Творческий вулкан. Генерирует идеи и мастерски выкладывает их на бумагу. Из одной мысли рождает десяток новых. Добавит яркости любой идее и обыграет её в насыщенных цветах.

****

**Алексей Адулас**

Мастер счёта. Может составить календарный план и рассчитать бюджет в кратчайшие сроки. Без математического ума в команде творческие идеи не приобрели бы свой фундамент, а без его креативности не случилось бы разработки функционала приложения.

# **Введение**

Сотни лайков, десятки комментов и кликов мышкой. Сегодня фраза «прогугли это» стала частью нашей жизни, а «клиповое мышление» у подрастающего поколения – ответом на возросший поток информации. Виртуальное пространство – это отдельный мир, в котором сосуществуют почти 3 миллиарда людей на всей планете. Современные возможности интернета позволяют пользователям получать онлайн-образование, работать дистанционно, просматривать фильмы, слушать музыку и постоянно оставаться на связи. Но какие опасности таит в себе сеть? Нужно ли обучать ребёнка грамотному использованию виртуального пространства? Мы уверены, что это необходимо и хотим, чтобы разработанный проект помог обеспечить безопасность детей в интернете, а также чтобы ребёнок мог с пользой проводить время.

# **Проблематика**

Новое поколение с раннего возраста начинает своё знакомство с виртуальным пространством. С того момента, как у ребёнка развивается мелкая моторика, он начинает брать в руки гаджеты. В результате чего к подростковому возрасту формируется «клиповое мышление», и восприятие человека происходит через короткие яркие образы. Более того, в Интернете ребят могут подстерегать различные опасности. Вредоносные сайты со взрослым контентом, игры с элементами насилия и жестокости, мошенники и аферисты – это неполный перечень возможных опасностей. Мы хотим создать благоприятное пространство, где дети смогут не только общаться со сверстниками, но и получать знания, полезные для своего возраста. Одной из главных целей нашего проекта является развитие у маленьких пользователей культуры Интернет-использования.

# **Основная идея проекта**

Наш проект направлен на то, чтобы обезопасить присутствие ребёнка в виртуальном пространстве, направить юного пользователя, помочь ему освоиться в этой информационной среде и почувствовать в ней себя комфортно, уверенно, а самое главное – безопасно.

«LetsTalk» – это образовательно-развлекательное приложение, которое адаптировано для самых маленьких пользователей.

Отличительной чертой приложения является отсутствие рекламы. Модераторы будут тщательно проверять и контролировать всю информацию и материалы, публикуемые в приложении, следить за соблюдением правил поведения, мотивируя получением очков (их можно будет обменивать на приятные бонусы) и штрафами (лишение определенного числа очков, невозможность отправить сообщение в течение суток и т.д.) в игровой форме.

С целью создания максимально равноправного сообщества регистрироваться в приложении смогут дети только до 14 лет (включительно).

## **Цель**

Главная цель нашего проекта – развить у детей и подростков культуру использования виртуального пространства.

## **Задачи**

Для достижения поставленной цели авторы проекта ставят перед собой следующие **задачи**:

**технические**

* разработать приложение для пользователей от 6 до 14 лет;
* адаптировать «Letstalk» для различных платформ (Android и iOS);
* создать собственную электронную библиотеку;

**социальные**

* обезопасить детей от ненадлежащего контента в социальных сетях;
* предоставить доступ к безопасным и бесплатным информационным источникам;
* обучить детей грамотному поведению в виртуальном пространстве;
* приобщить молодое поколение к культурному досугу с помощью образовательных заданий в игровой форме;
* разработать игровые формы обучения в соответствии с возрастом пользователя.

# C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Иконка.jpg**Функционал приложения**

После скачивания LetsTalk через App Store или Google Play на рабочем столе появится яркая иконка приложения (см. Приложение 1).

Интерфейс очень прост и удобен в использовании. При открытии приложения появляется четыре раздела на выбор:

* Общение
* Задания
* Обучение
* Безопасность

Тематики разделов обозначены красочными и понятными картинками.

Посередине находится виртуальный друг и помощник, который будет здороваться с юным пользователем при каждом открытии приложения.

Образ помощника можно будет менять при желании в настройках. Для начала представлены несколько персонажей, но при необходимости перечень героев можно расширить (см. Приложение 2). Помимо этого, виртуальный друг будет присылать на мобильное устройство важную информацию, уведомления и приятные слова, чтобы поднять настроение пользователю. Разумеется, виды уведомлений и их частоту можно будет регулировать так же в настройках.

Рассмотрим каждый раздел подробнее.

## **Общение**

В данном разделе представлена безопасная социальная сеть, в которой ребенок сможет заполнить свою анкету, добавлять друзей, общаться с ними в личной переписке или создавать общие чаты, вести дневник и дарить виртуальные подарки.

В анкете, помимо ФИО и даты рождения, юный интернет-пользователь может указать свои интересы, любимые книги и фильмы, свой знак зодиака и любимый цвет, отметить лучших друзей, а также размещать свои фотографии.

В разделе «Чат» ребенок сможет переписываться со своими друзьями. Также можно создать общую беседу из нескольких друзей, где на полянке будут сидеть персонажи друзей, и сообщение будет указывать на того, кто его написал, для более комфортного общения (см. Приложение 4).

В разделе «Мои друзья» можно ставить маркировки, где познакомились, например, «одноклассник», «волейбол», «танцы», «родственник» и так далее.

Раздел «Мой дневник» даст возможность записывать яркие события жизни, мысли и чувства, а также дневник пригодится в разделе «Задания». Доступ к дневнику ребенок может делать открытым, закрытым или открытым только для друзей по желанию.

В разделе «Подарки» можно дарить подарки друзьям за накопленные очки при выполнении заданий.

## **Задания**

Пожалуй, раздел «Задания» – самый занимательный в LetsTalk, в котором ребята смогут узнавать много нового и культурно проводить досуг в формате игры. В данном разделе перед нами появляется карта города, на которой кружочками указаны места. При нажатии на кружочек появляется задание, которое необходимо выполнить (сходить в музей, прочитать книжку, сделать подделку и др.). За каждое выполненное задание ребенок будет получать очки, которые затем сможет обменять на подарки, дополнительные стикеры, украшения страницы или копить их, для получения более ценных призов, например, подарка в канцелярском магазине. Подарки можно будет получить у спонсоров приложения, в качестве которых рассматриваются: сеть магазинов «Буквоед», «Детский мир», «Кенгуру», клуб «Лазертаг», различные интернет-магазины и т.д.

Для того, чтобы модераторы могли засчитать задание, пользователю нужно будет выкладывать фото, видео, рассказ или все вместе в свой дневник. Таким образом, в игровом формате дети смогут учиться чему-то новому, узнавать интересные факты и делиться своими историями с друзьями в своем дневнике.

## **Образование**

В данном разделе представлено 4 категории поиска:

* Книги
* Видео
* Учебники
* Статьи

После выбора категории в поисковой строке нужно написать искомое, и библиотека предложит все имеющиеся варианты, связанные с этим словом или словосочетанием. Можно сказать, что это тот же поисковый браузер, но с отфильтрованным контентом.

В случае, если информации недостаточно или результатов поиска вообще нет, можно предложить добавить желаемое, воспользовавшись кнопкой «Предложить». Разумеется, все запросы проходят модерацию, чтобы избежать попадания в список неподходящего контента.

## **Безопасность**

Здесь каждый день будет появляться новая информация, посвященная безопасности. Это могут быть статьи, шутки, полезные советы, хитрости и т.д. Колонка справа даст возможность получить обратную связь, которая поможет подбирать наилучший вариант донесения информации. Так дети смогут освоить культуру поведения в сети не в формате школьной лекции, а за увлекательным чтением интересных статей и освоением полезных советов.

У детей здесь имеется возможность познакомиться с правилами поведения, а также получить «наказание» при их несоблюдении в целях поддержания порядка.

Правила поведения будут включать в себя запрет на использование ненормативной лексики, оскорблений, призывов к насилию и жестокости, пропаганды нездорового образа жизни и т.п., описание разрешенного формата фотографий. Помимо этого, в данном разделе будут разъяснены права пользователей и пожелания к их поведению, а также инструкция о возможностях приложения.

# **Ожидаемый эффект**

По итогам реализации приложения «LetsTalk» авторы проекта ожидают следующий эффекты:

* увеличения уровня грамотности ребёнка в интернете;
* повышение интереса к образованию и новым образовательным технологиям среди молодежи;
* реализация приложения с благоприятными условиями для общения среди младшей группы населения;
* создание защищённой от атак «троллей», действий мошенников и других интернет-аферистов социальной сети;
* развитие электронной базы источников для обучения.

# **Календарный план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап проекта** | **Начало** | **Длительность** | **Конец** |
| Разработка дизайна | 01.02.2018 | 28 | 28.02.2018 |
| Backend разработка | 01.03.2018 | 104 | 12.06.2018 |
| Frontend разработка | 13.06.2018 | 27 | 09.07.2018 |
| Тестирование | 10.07.2018 | 9 | 18.07.2018 |
| Релиз приложения | 19.07.2018 | 1 | 19.07.2018 |

# **Бюджет**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Статья расходов** | **Цена** | **Время** | **Стоимость, руб.** | **Примечание** |
| *Разработка приложения* |  | | | |
| Объем приложения больше 25 экранов |  |  | 429000 |  |
| Авторизация по e-mail |  |  | 13000 |  |
| Профиль пользователя, поиск по приложению, информационная лента, рейтингование |  |  | 131000 |  |
| Иконка приложения, интерфейс дополненной реальности |  |  | 82000 |  |
| Геолокация и карты |  |  | 35000 |  |
| Сообщения и чаты, форумы и комментарии, Push-уведомления |  |  | 96000 |  |
| Интерфейс модерации, CMS (система управления содержимым приложения) |  |  | 154000 |  |
| API (Подключение приложения к сторонним сервисам) |  |  | 25000 |  |
| *Итого:* |  |  | 965000 |  |
| *Работа дизайнера* |  | | | |
| UX, UI, Графический дизайн | 484 руб./час | 160 час. | 77440 | https://spb.hh.ru/ |
| *Работа разработчиков* |  | | | |
| Backend, Frontend | 600 руб./час | 700 час. | 420000 | https://www.superjob.ru/ |
| Использование BaaS-платформы | Возможна экономия за счет BaaS-платформы, которая позволяет сократить время и стоимость разработки на 30% (420000-30%=294000 руб.) за счет автоматизации серверного программирования в backend. | | | |
| BaaS-Платформа | 5000 руб./мес. | 6 мес. | 30000 | https://scorocode.ru/ |
| Стоимость разработки с использованием BaaS-платформы рассчитывается:  70% от начальной стоимости (294000 руб.) + оплата платформы за 6 месяцев (30000 руб.) = 324000 руб. | | | | |
| Менеджмент проекта. (Сбор требований, планирование, оценка) | 575 руб./час | 24 час. | 13800 | https://spb.hh.ru/ |
| Тестирование и публикация приложения в магазине. | 575 руб./час | 80 час. | 46000 |
| *Итого работа без BaaS:* |  | | 557240 |  |
| *Итого работа с BaaS:* |  | | 461240 |  |
| *Всего с BaaS:* |  | | 1522240 |  |
| *Всего без BaaS:* |  | | 1426240 |  |

# **Приложения**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 1.jpgПриложение 1**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 2.jpgПриложение 2**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 3.jpgПриложение 3**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 4.jpgПриложение 4**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 5.jpgПриложение 5**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 6.jpgПриложение 6**

## **C:\Users\laura\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Приложение 7.jpgПриложение 7**