**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Исследовательский* |
| Название проекта | *Особенности вовлечения пользователей для работы в CRM-системе* |
| Подразделение инициатор проекта | ООО «Облачные Технологии» |
| Руководитель проекта | *Бубнов Евгений* |
| **Подробное описание содержания проектной работы** | *В бесчисленном количестве приложений, существенное количество занимают программы, созданные для упрощения работы. К таковым, в частности, относятся CRM-системы. Они позволяют добиться самого главного — лояльности клиента компании, ради которого она существует. Но все ли программы действительно помогают? Однозначно, нет. Некоторые проекты настолько тяжелы для восприятия, что увидев интерфейс, хочется побыстрее закрыть это окно. А некоторые программы, открыв однажды, уже не хочется закрывать.**Требуется провести исследование, результатом которого будут чёткие выводы о том, что и как позволяет удержать потенциального пользователя в программе. Какие технологии применяются для вовлечения его в рабочий процесс, как геймификация приложения влияет на лояльность пользователя.* ***Основные этапы проектной работы:****- изучить цели и задачи CRM-систем- исследовать современный рынок CRM-систем и систематизировать полученные данные по ряду критериев, соответствующих тематике- описать всевозможные способы вовлечения пользователя, со ссылкой на те приложения, где это используется- выработать новые идеи по вовлечению* |
| **Цель и задачи проекта** | На основании исследования разработать концепцию по вовлечению пользователей в CRM-систему, внедрение которой позволит существенно увеличить конверсию и лояльность пользователей |
| **Проектное задание (виды деятельности, выполняемые студентом в проекте)** | Работа с веб-ресурсами и мобильными приложениями, с информацией в сети на российских и зарубежных площадках, анализ полученных данных, систематизация, выработка конкретных предложений |
| Сроки реализации проекта | 1 сентября 2016 – 31 мая 2017 г. |
| Количество кредитов | *2* |
| Форма итогового контроля | *Экзамен/эссе* |
| Тип занятости студента | *Работа на месте* |
| Интенсивность (часы в неделю) | *2-6* |
| Вид проектной деятельности | *Групповая*  |
| Требования к студентам, участникам проекта | *Знание ПК, мобильных платформ, понимание особенностей восприятия на каждой из них. Большим плюсом будет знание основ программирования и специфики ведения бизнеса.*  |
| **Планируемые результаты проекта** | *Результат проекта — выводы на основе исследования, которые могут быть применены в уже существующей системе.* |
| **Формат представления результатов, который подлежит оцениванию**  | *Выводы по анализу и конкретные идеи по вовлечению пользователей в работу* |
| **Критерии оценивания результатов проекта** | *Количество и качество* |
| **Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки** | *Нет* |
| Количество вакантных мест на проекте | *1-4* |
| Критерии отбора студентов в проект (применяются в случае большого количества заявок на проект) | *Опыт аналитической работы, знание основ программирования, опыт ведения бизнеса и работы в CRM-системах* |
| Образовательные программы | *-* |
| Территория | *ВУЗ + можно собираться на территории ООО «Облачные Технологии»* |