

УДК 339.137.22

ОЦЕНКА РЫНКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ПО ПОИСКУ ПАРТНЁРОВ ДЛЯ ЗАНЯТИЯ СПОРТОМ

А.Ю. ГЕРЕЦ

(Представлено: канд. тех. наук, доц. И.Б. БУРАЧЁНОК)

В данной статье рассмотрены наиболее известные спортивные приложения на постсоветском пространстве, их функционал и интерфейс, проведена сравнительная характеристика стоимости платной подписки, возможностей приложений, дан финансовый прогноз реализации разрабатываемого мобильного приложения по поиску партнёров для занятия спортом.

По всему миру активно продвигается идея здорового образа жизни. А быть профессиональным спортсменом считается престижным. Однако сегодня, в молодежной среде спорт далеко не в приоритете, а, наоборот, современные молодые люди всячески пытаются увильнуть от различных физических нагрузок, что приводит к сколиозу, ожирению и иным проблемам со здоровьем. Всего этого можно избежать занятиями спортом, а для этого нужна командная поддержка. В виду того, что молодежь много времени проводит в гаджетах – поиск информации через них не составляет труда. Поэтому, целесообразным является разработка приложения, в котором будут собраны все актуальные спортивные мероприятия, а также привлечены заинтересованные люди. В результате они смогут кооперироваться между собой и начать заниматься спортом.

Далее осуществим анализ имеющихся на сегодняшний день приложений и сервисов на постсоветском пространстве. Внешний вид сервиса **TeamKraft** [1] при помощи которого пользователи могут узнать о спортивных мероприятиях или организовать их сами представлен на рисунке 1.

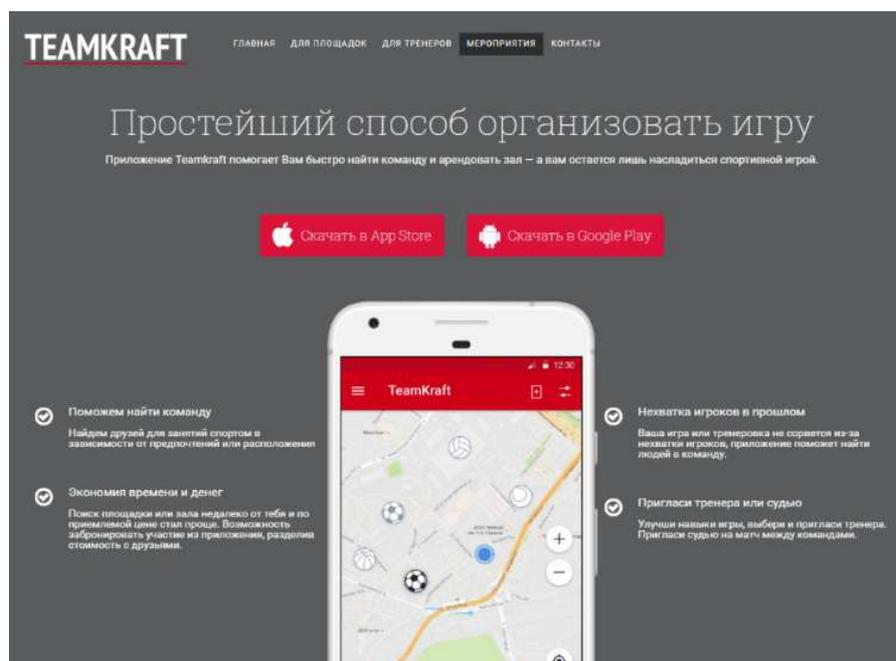


Рисунок 1. – Внешний вид сервиса *TeamKraft*

Мобильное приложение TeamKraft помогает легко и просто спланировать свой активный отдых,знакомиться с новыми людьми и участвовать в командных играх (футбол, волейбол, баскетбол, картинг, пейнтбол, велосипедные прогулки и теннис).

Сейчас в г. Москве уже сформирована достаточная база площадок и игроков, чтобы поиск команды и бронирование зала для игры занимали пару минут. Сегодня пользователи из любого региона могут добавлять любимые площадки на карту прямо в приложении, создавать на них мероприятия и приглашать на них своих друзей. В ближайшее время любители спортивного досуга, вне зависимости от уровня подготовленности, могут за пару минут найти новые интересные виды спорта и присоединиться к играм.

Приложение **Ridewithme** помогает организовывать и находить спортивные мероприятия [2]. Оно позволяет спортсменам находить напарников и соперников для занятий любимым видом спорта. Что позволяет исключать неполные составы, одиночных пробежек или несостоявшихся поездок, например, в горы. Внешний вид интерфейса Ridewithme представлен на рисунке 2.

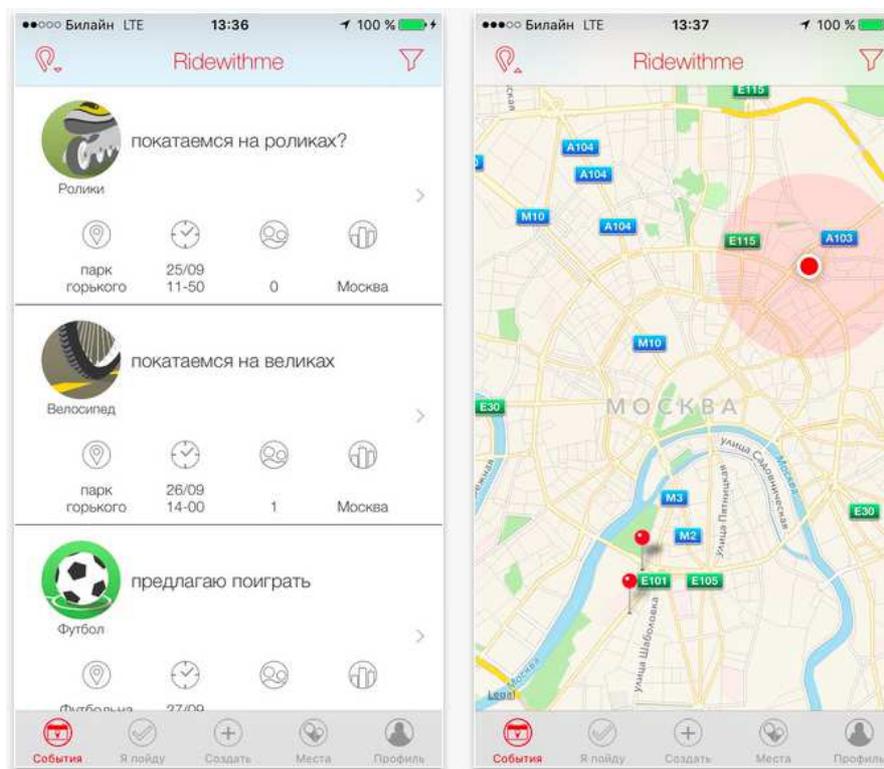


Рисунок 2. – Интерфейс *Ridewithme*

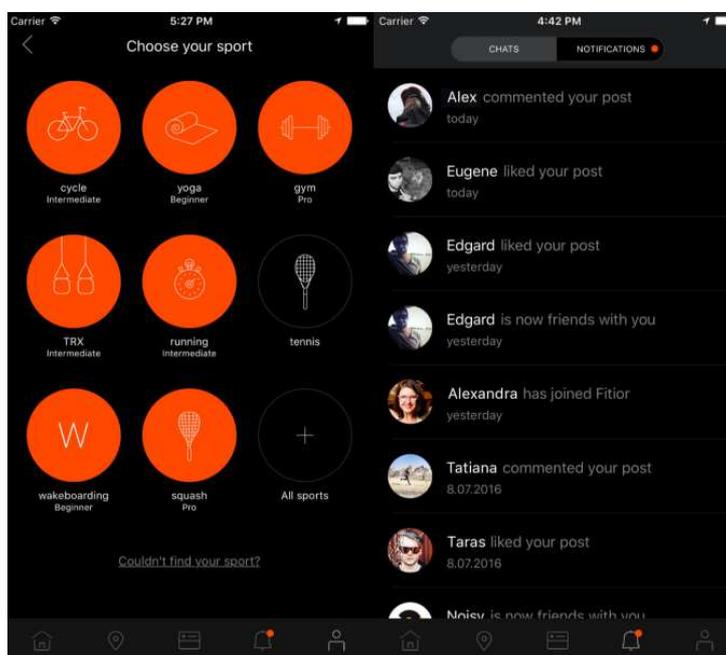
В представленном приложении можно создавать события или присоединяться к другим пользователям прямо со своего смартфона. Для ленты отображаемых событий предусмотрены фильтры, такие как вид спорта, город или страна. При создании события пользователь может указывать всю необходимую информацию, включая дату, время, место, вид спорта, а также персональное описание, которое позволяет сделать каждое событие уникальным. Внутри созданного события предусмотрены комментарии для обсуждения аспектов грядущего мероприятия, к примеру, на кого возложена обязанность принести чай и «печеньки». События, на которые подписан пользователь, хранятся во вкладке «Мои события» для удобства мониторинга возможных изменений со стороны организатора. Плюсом станет то, что в приложении предусмотрены напоминания. Чтобы найти дорогу до места встречи, пользователю не нужно переходить в навигационные программы и вбивать адрес. В Ridewithme предусмотрено, что сверху каждой страницы события есть карта, нажав на которую, пользователь получает маршрут до пункта назначения. Java-приложение, разработано в США. Оно помогает пользователю найти партнёра для занятий спортом. Сервис может быть полезен для тех, кто не хочет заниматься спортом в одиночестве. Приложение фильтрует потенциальных партнёров по спортивным целям и геолокации. Кроме того, пользователи могут наполнить собственные профили другой информацией, которая поможет им найти подходящего партнёра – рассказать о своих интересах, предпочтениях в музыке, добавить фотографию и несколько фактов о себе. Сервис работает также, как и популярное приложение для знакомств Tinder. Пользователь свайпами обозначает, понравился ему тот или иной человек или нет. Если два человека «отметили» друг друга, они могут пообщаться в чате, узнать друг друга получше и назначить время первой тренировки.

Еще одно приложение **Nike+ Run Club**, которое помогает, как отслеживать личные успехи и делиться ими с другими, так и искать напарников по занятиям спортом [3]. Внешний вид приложения Nike+ Run Club представлен на рисунке 3.

Функционал приложения очень широк – это целая соцсеть для любителей спорта, где каждый может найти то, что нужно ему: просто использовать как органайзер, создать программу тренировок, найти поблизости того, с кем можно заниматься спортом вместе и даже выкладывать фотографии с тренировок по аналогии с Instagram.

Рисунок 3 – Внешний вид приложения *Nike+ Run Club*

В прошлом году в России появилась новая спортивная соцсеть **Fitior**, позволяющая найти людей поблизости для совместных занятий спортом [4]. Никаких спортивных фиш в нем нет, но можно искать людей по определенным видам спорта. Идея создания такой соцсети просто великолепна, но пока что она насчитывает очень небольшое количество пользователей, потому поиск напарника может быть затруднительным. Внешний вид интерфейса спортивной соцсети Fitior представлен на рисунке 4.

Рисунок 4 – Интерфейс социальной сети *Fitior*

Дейтинг-сервис Badoo в этом вопросе ушел еще дальше – приложение доступно для скачивания на базе iOS и Android. Теперь, человек оказавшись в одном помещении с тем, кто тоже пользуется приложением, получит push-уведомление. Даже если в этот момент пользователь не смотрит на экран, этого человека можно будет потом легко найти и увидеть, сколько всего раз пересекались и есть ли общие друзья. Эту фишу можно отлично использовать и для поиска друзей по занятиям спортом.

В целом получается, что спортивные приложения не только объединяют людей по спортивным интересам, но и служат некой социальной сетью для общения. В приложения есть возможность делиться

собственными достижениями в спорте, находить друзей для занятия спортом даже если приехал как турист в другую страну.

Далее в таблице 1 представим данные о конкурентах.

Таблица 1. – Анализ конкурентов

Наименование услуги	Team Kraft	Ride with me	Nike+ Run Club	Fitior	Средняя розничная цена конкурентов	Минимальная розничная цена конкурентов	Розничная цена организации
Одно скачивание платной версии, руб.	4,08	3,07	2,95	3,56	3	3	3,15
Коллоборация, руб.		476,41		584,69	531	476	472,50

По данным представленным в таблице следует, что все четыре конкурента предоставляют возможность платной подписки на приложение, которое дает расширенные возможности. Средняя цена конкурентов 3,0 руб., а предлагаемое к созданию приложение будет обходиться в 3,15 руб., что немного больше (+5%). В отношении коллоборации (взаимного пиара) отметим, что такая возможность есть только в двух приложениях. В приложении Nike+ Run Club коллоборации нет, так как это приложение больше для расширения силы влияния бренда Nike, популяризации продукции организации. Коллоборация возможна в мобильном приложении Ride with me и Fitior. Средняя цена привлечения для спонсора является 531 руб., а минимальная цена 476 руб., но приложение пока еще не работает в Республике Беларусь.

В заключении в таблице 2 представим данные проведенного анализа мобильных приложений емкости и доли рынка.

Таблица 2. – Анализ рынка схожих мобильных приложений

Год	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Одно скачивание платной версии								
Емкость рынка, тыс. руб.	3553,5	3600,1	3788,2	3939,7	4117,0	4322,9	4539,0	4811,4
Доля рынка, %	3	4	4	4	4	4	4	3
Темп роста рынка, %	3	3	3,5	4	4,5	5	5	6
Объем продаж (нат. ед. / ден. ед.)	47 340	66 717	70 424	70 424	70 424	70 424	70 424	70 424
Количество конкурентов	4	4	5	6	6	6	7	7
Количество покупателей, тыс. чел.	1870,3	1926,4	1993,8	2073,5	2166,9	2275,2	2389,0	2532,3
Коллоборация								
Емкость рынка, руб.	314421	323854	335189	348596	364283	382497	401622	425719
Доля рынка, %	18	20	23	25	28	30	33	37
Темп роста рынка, %	3,5	4	5	5	6	6	7	7
Объем продаж (нат. ед. / ден. ед.)	254160	285930	301815	301815	301815	301815	301815	301815
Количество конкурентов	2	2	2	3	3	3	3	4
Количество основных покупателей	4 005	4 126	4 270	4 441	4 641	4 873	5 116	5 423

Из таблицы видно, что емкость рынка мобильных приложений к 2022 г. составит 3,6 млн. руб., а к 2029 г. уже 4,8 млн. руб. Для Республики Беларусь рынок мобильных приложений пока еще новый, молодой и с низкой конкуренцией. К этому стоит добавить более дешевое производство продукта, чем в ближнем зарубежье. Предлагаемое к реализации мобильное приложение по платным установкам соста-

вит порядка 3-4% в год, а темп рост рынка колеблется в пределах 3-6% в год. Конкуренентов в сфере спорта будет 4-7 шт. и с каждым годом будут возрастать, а, соответственно, рынок будет насыщаться.

По направлению коллаборация емкость рынка составляет 314,4-425,7 тыс. руб. В виду того, что коллаборация на отечественном рынке в мобильном сегменте не высока, то станет возможным занять долю рынка 18% в 2027 г. И 37% в 2029 г. Число возможных партнеров колеблется 4,0 – 5,4 тыс. шт. (физические (блоггеры, ИП) и юридические лица).

Заключение. Таким образом из проведенного анализа разрабатываемого мобильного приложения и трех конкурентов следует, что рынок мобильных приложений в Республике Беларусь перспективен: конкуренции нет, рынок мобильных приложений находится в начале своего зарождения. Разрабатываемое мобильное приложение по поиску партнёров для занятия спортом направлено на глобальную миссию – улучшение состояние здоровья молодежи, что является социально ориентированной миссией и способно в долгосрочной перспективе снизить количество погибших от онкологических и сердечных заболеваний. Из сильных преимуществ и возможностей можно отметить низкий уровень конкуренции и динамичное развитие мобильного сегмента приложений.

ЛИТЕРАТУРА

1. TeamKraft – сервис для организации спортивных событий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/tribuna/21085-teamkraft>. – Дата доступа: 01.09.2019.
2. Ridewithme – сервис для организации спортивных событий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/tribuna/11643-ridewithme>. – Дата доступа: 01.09.2019.
3. Nike+ Run Club [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.nike.com/au/en_gb/c/running/nike-run-club. – Дата доступа: 01.09.2019.
4. Fitior – социальная сеть для любителей спорта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/tribuna/18392-fitior>. – Дата доступа: 01.09.2019.