

УДК 339.137.22

ПРОБЛЕМЫ И ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ НА РЫНКЕ МЕНТАЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ

Алибутаев А.К. (федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

Научный руководитель – к.э.н., Силакова Л.В.

(федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»)

В данной работе приведен анализ проблем и особенностей создания мобильного приложения в сфере ментального здоровья. Результат работы может быть использован в виде рекомендаций при разработке продукта на этом рынке.

Введение. Актуальность работы обусловлена высоким среднегодовым темпом роста рынка в 14.4%, а его объем в 2022 году составит 1.4 млрд долларов. Несмотря на развитие зарубежного рынка и большое количество продуктов, представленных на нем, российский рынок находится только на ранней стадии роста. Между тем, на фоне пандемии социологические опросы показывают увеличение числа проблем, связанных с психическим здоровьем. Ранее проведенные отечественные исследования показывают, что сотрудники социальной сферы, информационных технологий испытывают синдром выгорания и депрессию так же часто, как и зарубежные респонденты.

Основная часть. На основе разработанного прототипа приложения для определения уровня ментальной усталости при работе за компьютером были выявлены особенности при использовании продуктом среди пользователей. Один из факторов, который не может обеспечивать точность результатов и предсказаний на основе данных, полученных от человека через приложение – субъективность: тесты и дневник, используемые для фиксации состояния, могут давать разные показания в зависимости от времени суток и фоновых событий.

Дополнительным требованием пользователей к приложению по ментальному здоровью является обеспечение конфиденциальности вводимых и собираемых данных: по результатам тестирования прототипа 80% пользователей отметили важность надежного хранения и передачи информации. Столько же человек предъявили требование к составлению методики с привлечением эксперта и практикующего психотерапевта.

Еще одна особенность заключается в сниженной мотивации пользователя на фоне ментальной и физической усталости: для повышения CRR необходимо включение геймификации и вознаграждение пользователя за выполнение действий в приложении. 67% участников customer development отметили важность включения игровых механик для демонстрации прогресса и повышения мотивации.

Выводы. Выявленные в процессе тестирования прототипа приложения проблемы и особенности были подтверждены последующим опросом аудитории. Полученные данные будут использованы для развития продукта и последующего изменения функциональности.

Алибутаев А.К. (автор)

Подпись

Силакова Л.В. (научный руководитель)

Подпись