

# PlantWorld

**20.35** **20.35**  
УНИВЕРСИТЕТ НАЦИОНАЛЬНАЯ  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА



**открытые  
инновации**  
СТАРТАП-СТУДИЯ



# АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

- Фокус на экологичность
- Осознанное потребление и забота об окружающей среде.
- Любовь к растениям
- Игра - как способ обучения современный тренд





# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

- Те, кто заботятся о своем здоровье
- Те, кто изучает свойства растений (студенты профильных направлений и просто интересующиеся)

Поскольку программа будет реализована в игровой форме, есть возможность привлечь аудиторию, увлекающуюся казуальными играми (например, игры-фермы)



# ПРОБЛЕМА

- **изучение растений - трудоемкое дело.** На данный момент нет приложений, которые позволяют узнать свойства растений, их внешний вид, особенности сбора и переработки, сочетаемость и их полезность в одном месте.
- те источники, которые предлагают информацию, в основном предоставляют списки или длинные тексты. Но нет приложений, которые позволяют сделать это **в игровой форме**



# РЕШЕНИЕ

- изучение растений в приложении для телефона в формате игры
- **научная литература в основе игры**
- механики, симулирующие реальную работу с растениями
- **приложение для телефона** под Android
- игровой процесс позволит пользователю изучать растения гораздо приятнее и быстрее, чем это возможно с использованием других источников

# ЦЕННОСТЬ, ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

**Мы, компания** PlantWorld

**помогаем** клиентам, которые хотят расширить свои знания о растениях (и просто сыграть в приятные игры)

**в ситуации** сложности в подборе литературы

**решать проблему** работы с серьезными источниками

**с помощью** технологий мобильного приложения

**и получать** знания и умения по работе с растениями. И удовольствие от игры

# РЫНОК

- рынок B2C, условно-бесплатные приложения
- ЦА - 100 000 человек, готовых совершать покупки в магазине приложения\*
- Из них пользователей, **готовых платить, 25%** - это 25 000 человек\*\*
- Средняя выручка на одного активного пользователя за год 490 рублей\*\*\* - это в среднем **12.5 млн. рублей в год** или 1 млн.руб в месяц

\* - анализ игр со схожей тематикой (Home Garden Lulu, Pocket Plants, Террариум, Грибы и кланы, русских ферм-симуляторов), схожей механикой (Potion Craft), приложений по изучению растений (Цветы - Викторина по ботанике).

\*\* - НАФИ Гейминг в России 2022. Социальные и экономические эффекты

<https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geymining-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/>

\*\*\* - статистика по мобильным играм в России за ноябрь 2023 <https://appttractor.ru/rejting-pribyilnosti-ryinkov-mobilnyih-igr>

# РЫНОК

## PAM

Объем рынка видеоигр

**163,4 млрд. рублей**

## TAM

Выручка мобильных игр 41,1%

**67,16 млрд. рублей**

## SAM

Выручка игр-симуляторов жизни 10,4%

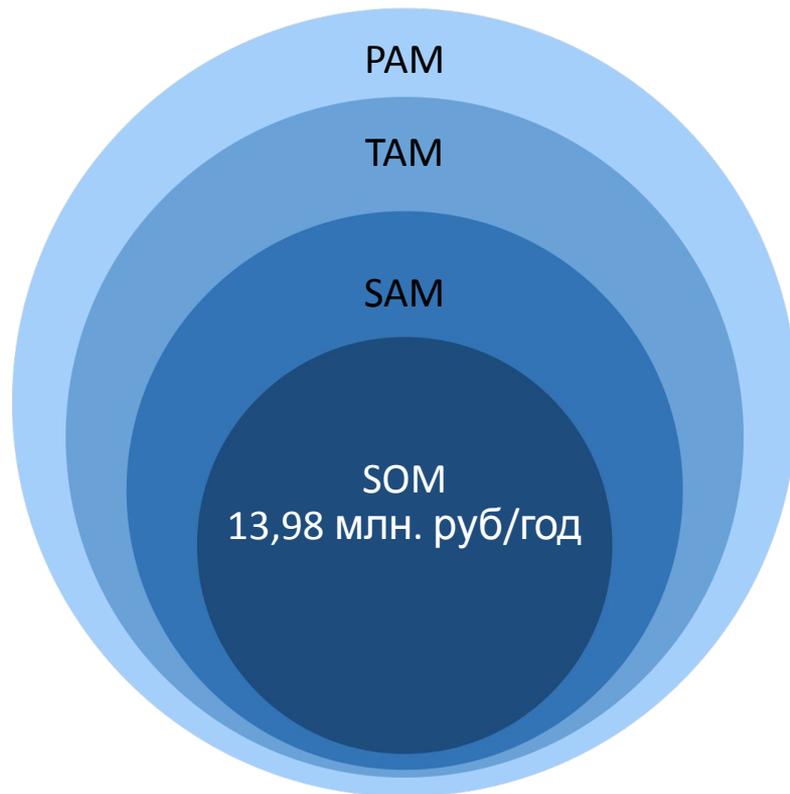
**6,99 млрд. рублей**

## SOM

Приложение "PlantWorld" 0,2%

**13,98 млн. рублей**

данные по рынку на 2021 год



# КОНКУРЕНТЫ

- Отсутствуют **игровые тренажеры**, в которых изучаются реальные растения.
- Актуальные игры:
  - ❖ уход за комнатными растениями
  - ❖ поиск растений в качестве дополнительной механики
  - ❖ распознавание растений
  - ❖ изучение свойства растений
  - ❖ игры, в которых можно манипулировать со сказочными, вымышленными растениями, создавать из них что-то новое
- Нет приложений, которые **совмещают все достоинства этих игр**
- Университеты проводят вебинары по лекарственным растениям

# БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

- Следует: разработать бета-версию игры, выполнить чистовую разработку, заполнить визуальным и звуковым контентом, протестировать, добавить возможность оплаты с мобильных устройств, адаптировать для разных устройств
- Первоначально разработка для уменьшения затрат будет вестись с наймом команды отдельно для каждого этапа
- Стоимость разработки 1,5 млн рублей
- Время разработки - 1,5 года
- У нас будут покупать во внутриигровых магазинах виртуальные предметы, позволяющие пользователям **быстрее изучить данное растение** или **получить доступ к дополнительному контенту**
- Дополнительно мы можем зарабатывать на сотрудничестве с блогерами, предприятиями, выпускающими товары для здорового образа жизни, производителями продуктов питания

# ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

На данный момент:

- разработана концепция программы
- подобраны основные механики
- сделана **подборка научной литературы**
- разработана схема работы с ресурсами внутри игры
- выявлены способы монетизации приложения
- подобраны программы для разработки приложения
- **создана гипотеза проверки спроса**

Для работы с гипотезой проверки спроса:

- **разработан алгоритм для демо-версии игры**



# ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

- Планы развития, основные укрупненные задачи
  - 1) основные документы
  - 2) прототипирование, демо, вертикальный срез
  - 3) графические и звуковые ресурсы, код
  - 4) баланс, аналитика, чат, монетизация
  - 5) бета-тестирования
  - 6) права
  - 7) PR, CMM, техподдержка
  - 8) постпродакшн

1	⊕ Концепт и препродакшн	...	Концепт и препродакшн   10.11.2023 - 05.04.2024
2	⊕ Продакшн	...	Продакшн   01.04.2024 - 31.07.2025
3	⊕ Постпродакшн	...	Постпродакшн   02.06.2025 - 18.09.2025

# КОМАНДА СТАРТАПА

## СОЛДАТОВА ЕЛЕНА

ЛИДЕР (СЕО)

РАЗРАБОТЧИК БЕТА-ВЕРСИИ и

ГЕЙМДИЗАЙНЕР(СТО)

Бета версия - основатель

Полная версия - дизайнер, программист и т.

д.

