



AWAGAS GROUP

**Разработка программного обеспечения
MMORPG под запросы образовательных
учреждений, государственных структур,
бизнеса, сфер культур и искусства, научно-
исследовательских организаций**

ПРОБЛЕМЫ

01



Низкая успеваемость

Успеваемость в России составляет 15% по данным мониторинга РАН

02



Низкая мотивация и вовлечение

80% родителей недовольны системой образования
1,6 млрд. людей не имеют доступ к образованию
данные ЮНЕСКО

03



Отсутствие высококвалифицированных кадров с опытом и навыками

Корпорации нанимают иностранных специалистов

AWAGAS GROUP



Кризис традиционной системы образования в мире

60% стран бедные страны
Проблемы образования накладываясь на индустриальный разрыв, вместе создают проблемы двойного технологического разрыва, по данным ЮНЕСКО

РЕШЕНИЕ



Разработка программного обеспечения и игровые механики под индивидуальные запросы

Образовательных учреждений
Государственных структур
Корпораций



Визуализация учебного процесса

Интерактивный фотореалистичный мир
Сюжетная линия
350 языков мира



Удобный и красивый интерфейс

Вход в программное обеспечение на сайте с любого удобного устройства (смартфон, планшет, ноутбук, компьютер, ТВ)



Платформа MMORPG
Игровые механики
Искусственный интеллект
АНАЛИТИКА
Генерации материально-технической базы
Виртуальные классы
Интерактивные задания и уровни
Аналитика и цифровой профиль



Маркетплейс работ и проектов
Магазины товаров
Магазины услуг
Выставки проектов и работ



VR, AR и AI
Виртуальная реальность
Дополненная реальность
Нейроинтерфейс

РЕЗУЛЬТАТ

Выход Российского образования на международный уровень
165 стран мира
350 языков
Более 100 млн. пользователей

Учащиеся

Свобода действий
Высокая мотивация
Полное погружение в учебный процесс
Получение навыков и опыта необходимых современному рынку труда

КОПОРАЦИИ

Высококвалифицированные специалисты
Высокомотивированные специалисты к непрерывному процессу обучения и освоения навыков и опыта

Родители

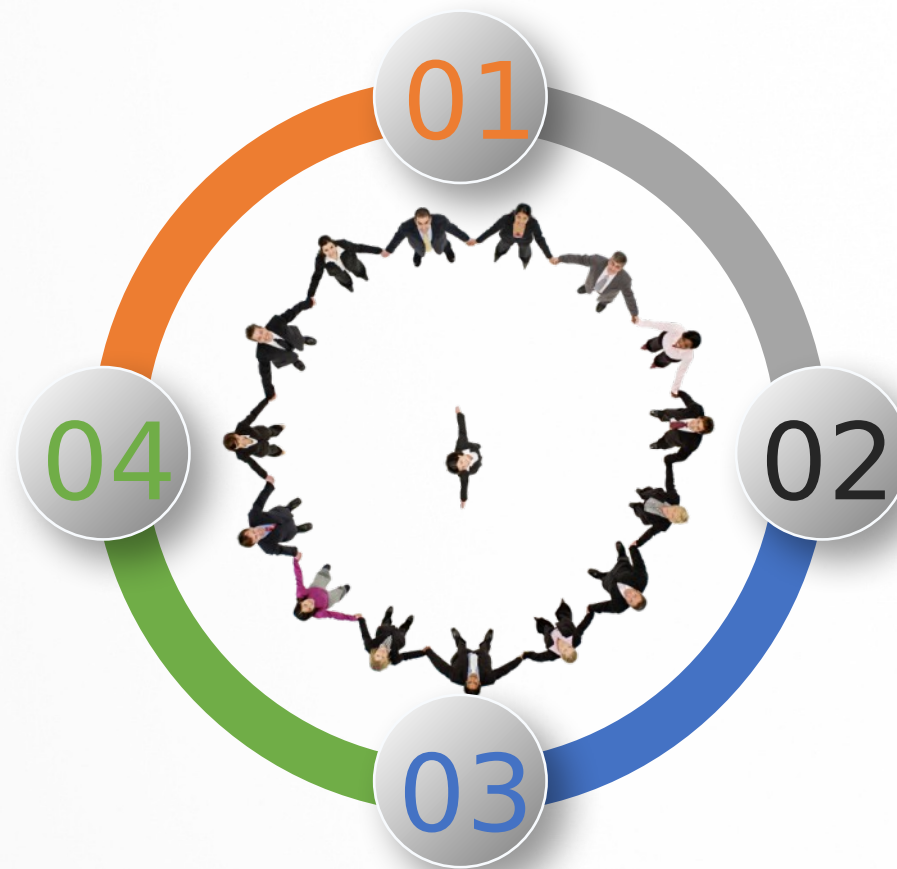
Успешная самореализация ребенка
Всестороннее развитие ребенка
Получение профессиональных навыков и опыта

ВУЗЫ ШКОЛЫ

Повышение успеваемости 85-100%
Вовлеченность в учебный процесс 85-100%.
Увеличение скорости усвоения и восприятия информации на 70%
Уменьшение нагрузки преподавательского состава
Единая система мониторинга и аналитики за каждым обучающимся



МОДЕЛЬ МОНЕТИЗАЦИИ



➤ **Сопровождение**

Договора на обслуживание, сопровождение и обновление платформ

Оплата ежемесячно

➤ **Разработка программного обеспечения**

Стоимость зависит от запросов клиента

Единоразовая оплата

➤ **Обучение сотрудников и пользователей** Подписка

РЫНОК РОССИИ на 2021 год



ТОМ

2 трлн.руб

Весь рынок
образования

SAM

385 млрд.руб.

Частного
образования

SOM

53,3 млрд.руб.

Онлайн-
образования

AG

198 млн.руб.

Контракты на
разработку ПО

КОНКУРЕНТЫ

КОНКУРЕНТЫ



Skillbox



Этапы развития



Направления реализации	Завершенные мероприятия	Завершенные мероприятия		
		2020 год	2021 год	План 2022 год
Исследования и разработки	V			
1. Демо-версия	V	21.11.2020		
2. Разработка MVP			V	
3. Тестирование MVP			V	
4. Разработка II версии MVP			V	V
II. Маркетинг и внедрение				
Пилотные внедрения и продажи			V	V
III. Интеллектуальная собственность				
Патентование результатов интеллектуальной собственности		V	V	V
IV. Привлечение финансирования			V	V
Презентация результатов проекта для потенциальных инвесторов		V	V	V

КОМАНДА

КОМАНДА



Виктория Скрыльникова
CEO
Основатель
Автор программного обеспечения

Data scientist
Big data в GameDev Data Drive подготовка методик и алгоритмов для проф.диагностики и цифрового профиля



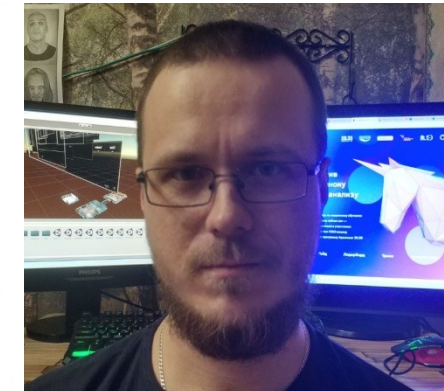
Дмитрий Сурин-Сорокин

Data scientist
Big data в GameDev
Разработка MMORPG
Настройка системы, программирование логики, тестирование, документация



Юлия Пидлисна

Data Driven Epic Games
Геймдизайн и программная архитектура, иерархия метрик, контроль, построение воронки, тестирование



Павел Ярославцев

Data scientist
Big data в GameDev
Разработка и техническое Обеспечение СЕРВЕР: программирование логики, тестирование, документация

ИНВЕСТИЦИИ

Денежные потоки начинаются с 2022 года. Инвестиции необходимы для разработки и продвижения проекта до поступления средств. Проект прибыльный и самоокупаемый. Предложения инвестору 135 000 000 руб. за 20% доли компании

