

НОВЫЙ КВЕСТ:

Полный цикл
производства
кинематографичных
видеороликов на
Unreal Engine

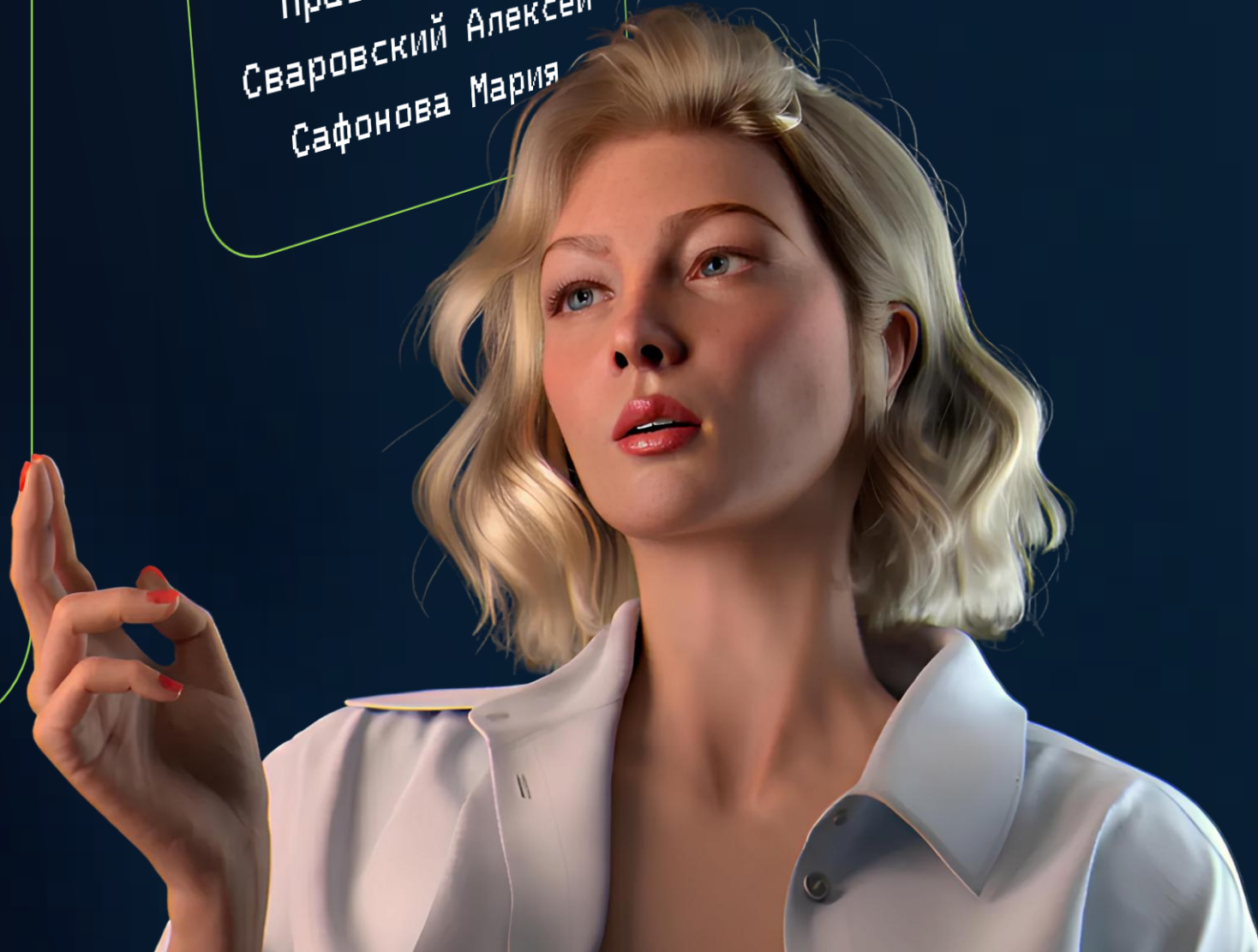
Cinematic Artist? Теперь это
про тебя.

Раскрой потенциал UE 5.

НАЧАТЬ

ВЫПОЛНИЛИ:

Кривин Николай
Празян Георгий
Сваровский Алексей
Сафонова Мария



ПРОБЛЕМА

Современная креативная индустрия требует специалистов с междисциплинарными знаниями, однако традиционные программы фокусируются на узких дисциплинах, не предоставляют полный спектр навыков, позволяющих с нуля создать проект. Так же такие программы занимают много времени и плохо организованы. Из-за этого **60-70% клиентов бросают курсы.**

Таким образом, в настоящее время отсутствует короткий, полный и доступный для широкой аудитории курс по созданию кинематографичных видеороликов и анимации для игр и фильмов.

Источники:

DTF.ru: «Стоит ли идти на курсы геймдизайна и как отличить плохие курсы от хороших», «Почему люди бросают курсы по геймдеву»

VC.ru: «Эффективность онлайн-курсов»



ПРЕДЛАГАЕМОЕ РЕШЕНИЕ

ТУСУР

Образовательный курс

«Полный цикл производства кинематографических анимационных видеороликов на Unreal Engine»

ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:

Междисциплинарный подход – объединяем режиссуру, сценарное мастерство и работу с графикой в единый практический курс.

Актуальные инструменты – все инструменты и технологии бесплатны.

Экономия времени – всего 2 месяца.

Готовность к реальным проектам – выпускники создают с поддержкой преподавателей и защищают свою итоговую квалификационную работу в форме cinematic видеоролика.



КУРС ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- Разработку сценария
- «Как заниматься режиссурой ?»
- Разработку 3D-моделей и сцен
- Создание текстур
- Анимирование персонажей и объектов
- Работу со спецэффектами
- Поиск и разработку звука
- Пост-обработку и т.д.

ТЕХНОЛОГИЯ

Проект базируется на интеграции возможностей игрового движка Unreal Engine 5 (UE5) в образовательный процесс для создания анимационных роликов.

КЛЮЧЕВАЯ ИДЕЯ:

Объединить инструменты UE5 в единую образовательную экосистему, позволяющую обучать полному циклу производства анимированных видео

ПРЕИМУЩЕСТВА:

Использование UE5 как центральной платформы вместо традиционных решений (Maya, Blender) сокращает время рендеринга на 70% и позволяет работать в реальном времени, что критично для обучения.



БИЗНЕС-МОДЕЛЬ



ОСНОВНОЕ
НАПРАВЛЕНИЕ:
B2C

ЦЕЛЕВАЯ
АУДИТОРИЯ:
**СТУДЕНТЫ,
ЭНТУЗИАСТЫ**

СПОСОБЫ
МОНЕТИЗАЦИИ:
ПРОДАЖА КУРСА

ВИД
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ:
**КУРС ДОП.
ОБРАЗОВАНИЯ**

СПОСОБ ДОСТАВКИ:
**ОНЛАЙН
ПЛАТФОРМЫ**

СТОИМОСТЬ
ПОКУПАТЕЛЯ
(МЕТРИКА САС):
7 ТЫС. РУБ.

МОДЕЛИ
МОНЕТИЗАЦИИ:
**РЕКЛАМА И
ПАРТНЁРСКАЯ
ПРОГРАММА**

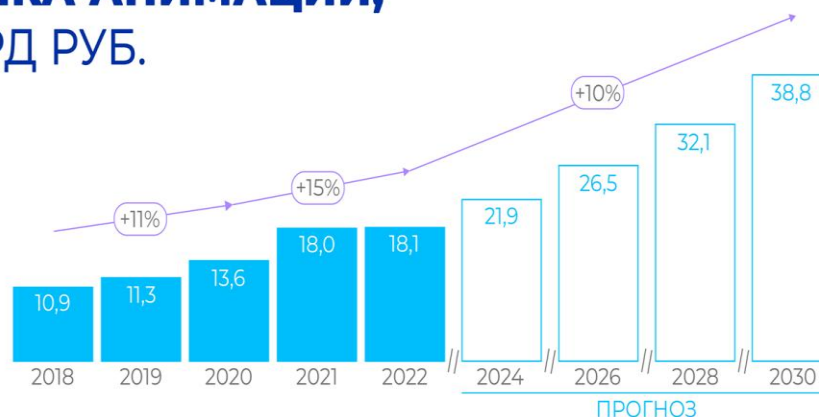
СТОИМОСТЬ КУРСА:
**40 ТЫС. РУБ.
НА КЛИЕНТА**

ТОЧКА
БЕЗУБЫТОЧНОСТИ:
15 ЗАКАЗОВ

Все расчёты проводились по данным Газпром Медиа, РАЕС, Росстат и HeadHunter.

ОБЩИЙ ОБЪЕМ
ЦЕЛЕВОГО РЫНКА
(ЦЕЛЕВАЯ
АУДИТОРИЯ,
ЗАИНТЕРЕСОВАННА
Я В ЭТОЙ СФЕРЕ)
(SAM):
165 000 чел.

ДИНАМИКА РОССИЙСКОГО РЫНКА АНИМАЦИИ, МЛРД РУБ.



ДОСТУПНЫЙ ОБЪЕМ
ОБСЛУЖИВАЕМОГО РЫНКА
(РОССИЯ И СНГ) (SAM):
149 000 чел.

ДОСТИЖИМЫЙ ОБЪЕМ ОБСЛУЖИВАЕМОГО
РЫНКА (КОНВЕРСИЯ 1-3%) (SOM):
1500-4500 чел. в год
60-180 млн. руб.

ГЛАВНЫЕ КОНКУРЕНТЫ

Курсы	Цена, тыс. руб.	Длительность обучения, мес.	Возможность реализации своей идеи в коммерчески законченном видеоролике	Технические навыки (3D-моделирование, анимация, постановка света, спецэффекты)	Работа со звуком	Работа над сценарием режиссура
EIKON (Наш курс)	40	2	+	+	+	+
Skillbox	>=90	8-14	-	+	-	-
НИУ ВШЭ	50	2	+	+	+	+
ITSALIVE	60	От 3	-	+	-	+

Текущий статус и планы

1 ЭТАП:
Изучение
материалов

2 ЭТАП:
Разработка
курса

3 ЭТАП:
Выпуск курса
на онлайн
платформы

4 ЭТАП:
«Отказ от
посредников»

КЛЮЧЕВОЙ ПАРТНЕР:
ОНЛАЙН
ПЛАТФОРМЫ, НА
ПОДОБИИ СТЕРІК

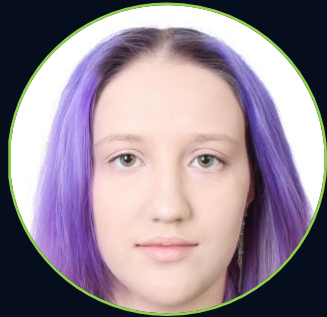
КАНАЛЫ ПРОДАЖ:
СООБЩЕСТВО ВК
И ОНЛАЙН-
ПЛАТФОРМЫ

ПРОГНОЗИРУЕМАЯ
ДОЛЯ НА РЫНКЕ
50M:
2% С РОСТОМ ДО
5%

ТОЧКА
БЕЗУБЫТОЧНОСТИ
(ЮНИТ-ЭКОНОМИКА):
15 ЗАКАЗОВ



КОМАНДА ПРОЕКТА



Сафонова
Мария

Роли:
Level-
дизайнер,
1-й
сценарист.

Опыт в 3д-моделировании и работе с Unreal Engine. Написание научной статьи «Интеграция физически корректных материалов»



Сваровский
Алексей

Роли:
3D-модельер,
видеомонтажёр

Опыт в 3д-моделировании и оптимизации ресурсов. Принимал участие в разработке компьютерного симулятора инженера службы ЭРТОС. Написание научной статьи «Автоматизация пайплайна импорта 3D-моделей »



Криввин
Николай

Роли:
Менеджер
проекта,
методист,
режиссер.

Опыт в менеджменте проектов.



Празян
Георгий

Роли:
Звукорежиссёр
оператор.

Опыт в 3д-моделировании и менеджменте проектов



Грахович
Владимир

Роли:
Программист
C++, гафер

Опыт в 3д-моделировании и работе с Unreal Engine, участник и финалист акселерационных программ. Разработчик компьютерного симулятора инженера службы ЭРТОС



Ямашкин
Александр

Роли:
Режиссёр
Unreal
Engine,
2-й сценарист

Опыт в работе в сфере информационной безопасности и Unreal Engine, написании сценариев, 3д-моделировании.

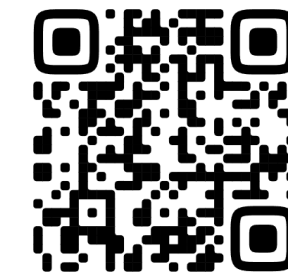
Приходите к нам и мы сделаем из вас специалиста по созданию
кинематографических видеороликов на Unreal Engine



QR-код сообщества
проекта в VK



QR-код на Google диск
со статьями



QR-код сообщества
симулятора инженера ЭРТОС
в VK