

Платформа
университетского
технологического
предпринимательства

Санджиева Александра Васильевна

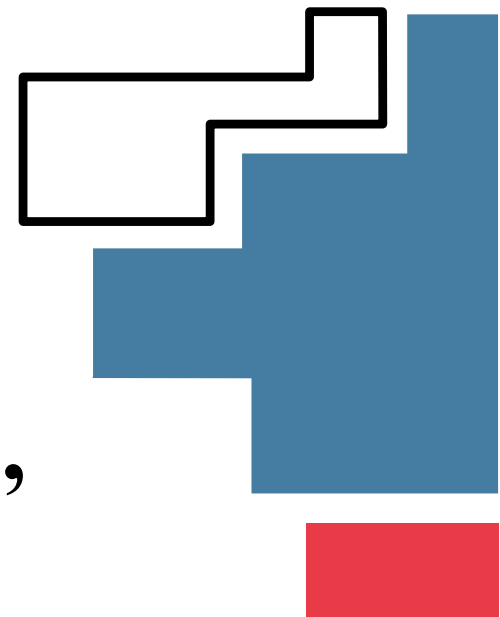
Разработчик игр(C#,Unity), лидер проекта

+7 9371933634

alex.sandzhieva@yandex.ru

@Alexa6748





ARTECO - серия обучающих игр, формирующих представление об экологии и бережном отношении к природе

Рынок НИИ: «EcoNet», «EduNet», «GameNet», «TechNet»

Сквозная технология: «Нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальности», «Технологии хранения и анализа больших данных»

Акселерационная программа:

Школа студенческого технологического предпринимательства «Мой стартап»

2022, РУДН, Акселератор «-0+500»

Проблема

Описание проблемы:

1. Недостаточное освещение проблем экологии
2. Низкий уровень мотивации к уважительному отношению к природе
3. Отсутствие основ экологической грамотности у населения
4. Незнание элементарных правил поведения и безопасности окружающего мира
5. Отсутствие экологического мышления, которое обеспечивает понимание взаимосвязи между сохранением экологии и качеством жизни человека
6. Отсутствие рационального природопользования

Существующих вариантов решения

не достаточно, потому что:

1. Нет содержательности и доступности пониманию современного пользователя
2. Нет игровых механик, которые бы увлекли и заинтересовали пользователя
3. Нет комплексного и точечного влияния и воздействия на тему проблем экологии
4. Нет монетизации и четко выстроенной бизнес модели проекта с направленностью на один из рынков B2B, B2C или B2G

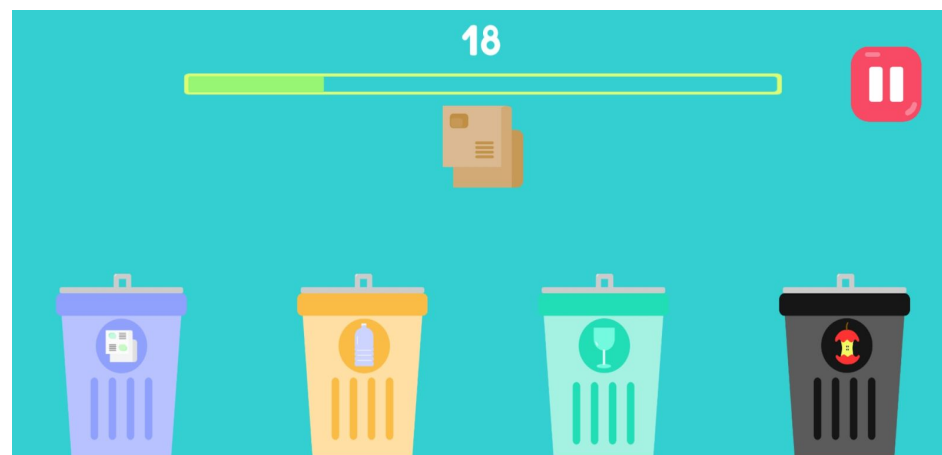
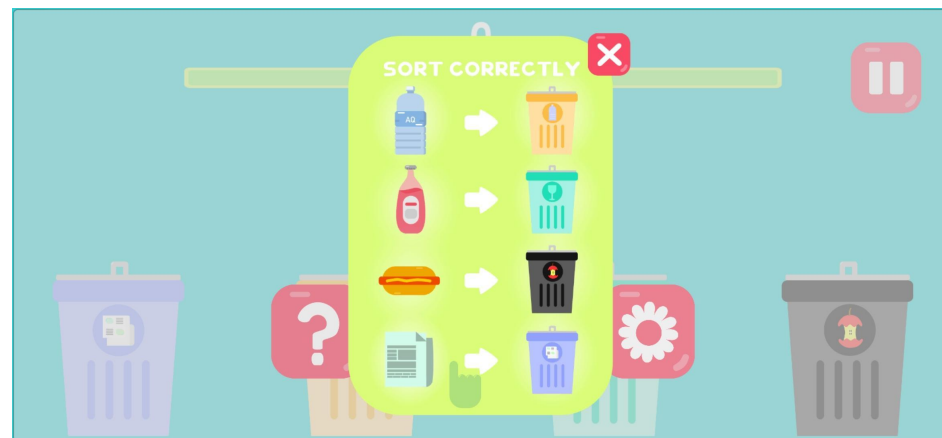
Целевая аудитория - учащиеся 1-4 классов школы



Описание продукта

Обучающая игра-приложение, которая включает в себя:

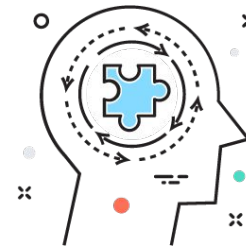
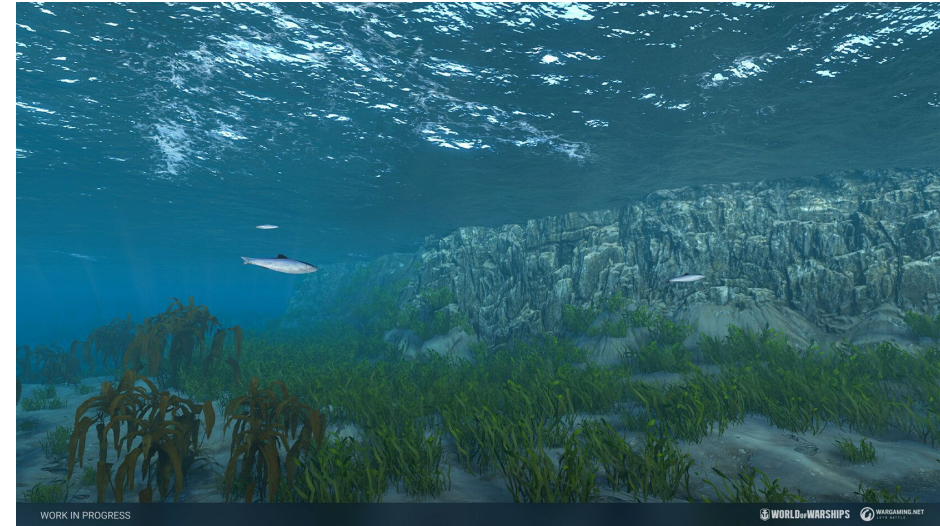
- Освоение основ экологической грамотности
- Формирование представления об экологии и бережного отношения к природе
- Элементарные правила нравственного поведения по отношению к природе и Окружающему миру
- Обучает раздельной сортировке отходов
- Закрепление успеха
- Электронные грамоты - благодарности участникам за проявленный интерес к сохранению природы



Технологии проекта

Описание технологий, применяемых в проекте:

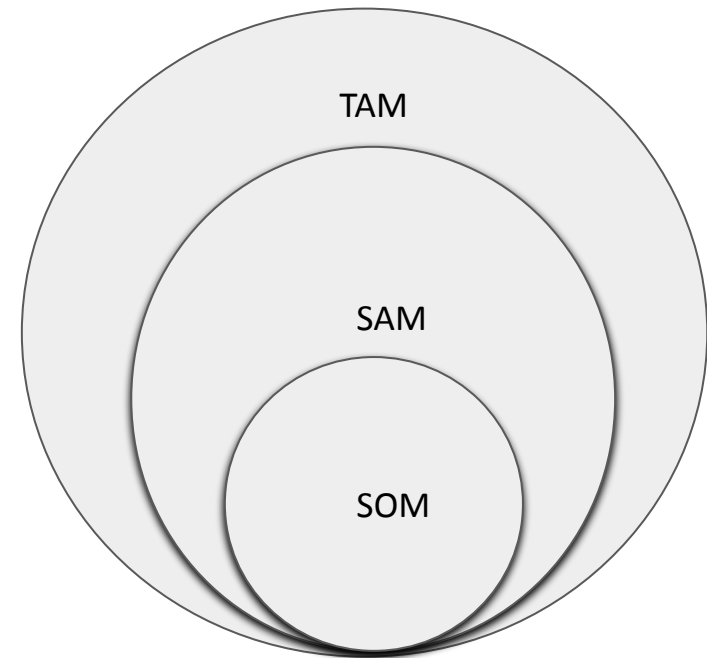
- анализ больших данных - действия пользователя анализируются и на основе статистики делаются выводы о том, как улучшить интерфейс
- дополненная и виртуальная реальность - планируем применять в будущих проектах
- рендеринг, отрисовка реалистичной графики
- применение механики игры к изучению флоры и фауны экосистем суши и подводного мира
- применение теории строения мозга человека к разработке игрового сценария приложения



Рынок проекта

Целевые рынки - EdTech

- TAM 2,5 трн.руб по данным НТИ
- SAM 474 млрд. руб онлайн-образования по данным НИУ ВШЭ
- SOM 36 млрд. руб
- 2025 будем занимать долю рынка SAM в размере 9%
- Расчет на 2025 год
- 5 000 000 пользователей онлайн приложения (5 разных вариантов онлайн приложений)
- Средний чек на 1 пользователя 600
- $5\,000\,000 * 600 * 12 = 36$ млрд.руб




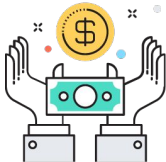
Конкуренты

	Игра "Minecraft" Mojang Studios	Roblox Corporation, онлайн-игра Roblox	Игра "Сортировка мусора 3D" DragonMesh	Медиагруппа «Россия сегодня», приложение РИА.Lab: виртуальная и дополне
Спрос, количество пользователей	170 млн. человек	199 млн. человек	7000 скачиваний	10000 скачиваний
Выручка за 2022	4,5 млрд руб	32,5 млрд руб	7000 руб	31385 руб
USP	возможность строить и создавать собственный сервер, возможность многопользовательских созвонов	возможность сделать свою собственную игру и зарабатывать, многопользовательская игра с уровнями и обновляющимися мирами	3Д мир, игровая механика перемещения, однопользовательская игра	Реклама от РИА.Lab, однопользовательская игра, доступен режим VR при наличии оборудования
Платформы	Android, iOS, Windows, Linux, MacOS	Android, iOS, Windows, MacOS	Браузерная игра	Android

Конкурентные преимущества продукта

- просветительский аспект на пользу природе, после проигрыша факт об экологии
- цепляющая игровая механика, время игры которой неограниченно и может продолжаться до бесконечности пока пользователь не совершит ошибку

Бизнес-модель

<p>Основные партнеры</p> <ul style="list-style-type: none"> • USCHOOL. ШКОЛА ЭКОПРИВЫ ЧЕК. • Степно-баджейская школа дополнительно го образования 	<p>Основные направления деятельности</p> <p>Экопросвещение, Образовательная, просветительская и культурная деятельность</p> <hr/> <p>Основные ресурсы</p> <p>Навыки команды разработчиков, личные средства</p>	<p>Предлагаемые преимущества</p> <p>Выход на новый уровень коммуникации ученика и школы.</p> <p>Возможность обучать детей в доступной и интересной им игровой форме.</p> <p>Награды участникам игрового процесса в виде грамот в портфолио.</p>	<p>Отношения с клиентами</p> <ul style="list-style-type: none"> • Прямой контакт посредством сбора обратной связи с пользователей • Дальнейшее привлечение клиентов за счет сотрудничества со школами при совместной работе с федеральным методическим центром 	<p>Сегменты клиентов</p> <ul style="list-style-type: none"> • Родители учащихся начальной школы • Образовательные учреждения, начальные школы
<p>Структура расходов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Зарплата разработчикам 2. Аренда сервера 3. Реклама 4. Техническое оборудование 5. Эксплуатационные расходы на поддержание работы приложений 			<p>Потоки выручки</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Google Play - просмотр рекламы 2. Покупка игроками виртуальных товаров, дающих преимущества в игре. 	

Финансовые показатели

Бюджетные деньги, ранее привлекавшиеся для финансирования проекта:

- Личные средства

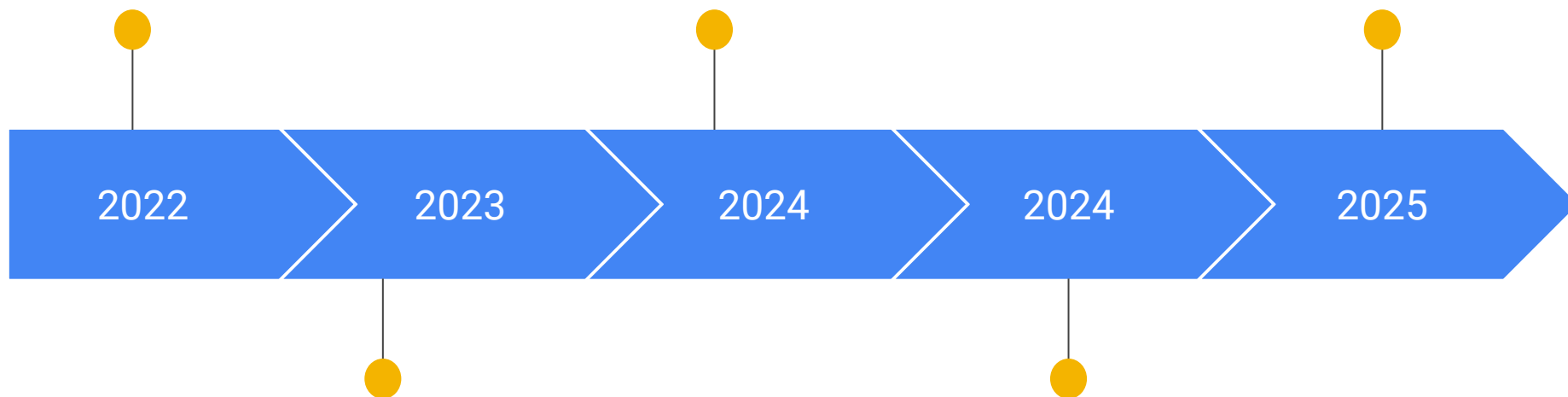
Целевые показатели проекта	Единицы измерения	Плановое значение по периодам		
		2023г.	2024г.	2025г.
Объем выручки	млн. руб	200	1200	30 000
Количество пользователей	млн. человек	1	3	5
Средний чек	руб	200	400	600

План действий

Поиск помощи для
разработки проекта

Тестирование, сбор
откликов учащихся
1-4 классов

Пилотирование игры в
образовательные
учреждения РФ



2022

2023

2024

2024

2025

Разработка
полномасштабной
версии игры

Доработка, внесение
правок по итогам
тестирования

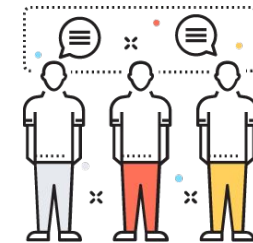
Социально-значимый эффект

- Решение глобальной проблемы человечества: ухудшающееся состояние окружающей среды из-за взаимодействия человека и природы. Дальнейшее необдуманное природопользование приведет к катастрофе в масштабах планеты.
- Проект необходим для развития экомышления населения России.
- Проект обеспечивает образовательную поддержку в борьбе за охрану окружающей среды и рациональное использование природных ресурсов в соответствии с целями устойчивого развития ООН: цель 12 "Ответственное потребление и производство", цель 14 "Сохранение морских экосистем", цель 15 "Сохранение экосистем суши" и является частью национального проекта "Экология".



Поддержка проекта

1. Согласование с образовательными учреждениями России и пилотирование игры в начальные школы(1-4 класс)
2. Финансирование создания полномасштабной версии игры и поддержания стабильной работы во всех школах России:
 - a. приобретение лицензии программ для создания дизайна(Adobe Illustrator и Adobe Photoshop),
 - b. графический планшет Wacom One by Medium (CTL-672-N) - 5199 рублей,
 - c. монитор Philips 241E1SCA - 14499 рублей,
 - d. компьютер с процессором intel i7-9700f, видеокартой rtx206, 32 Гб оперативной памяти - 120000 рублей
3. Информационная поддержка



Наша команда



Санджиева Александра
[alex.sandzhieva@yandex](mailto:alex.sandzhieva@yandex.ru)
.ru



Казанцева Алиса,
геймдизайнер



Дмитриева Мария,
программист

Платформа
университетского
технологического
предпринимательства

Спасибо за внимание!

