



ПЕРМСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
Классика будущего



ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

КРИПТОМАНИЯ

Компьютерная и настольная игра



Платформа
университетского
технологического
предпринимательства

Проблема, которую решает наш проект:

Низкая осведомленность о блокчейн-технологии

Технология блокчейн — одна из самых многообещающих новых технологий на сегодняшний день. Она обеспечивает **метод записи и передачи данных прозрачным, надежным и доказуемым способом**. Она позволяет частным лицам и компаниям участвовать в системе переводов, которая является полностью прозрачной, демократичной и безопасной. Самое главное, она позволяет хранить и проводить транзакции без необходимости в посредниках.

Мы делаем: (Описание стартап-проекта)

Настольную и компьютерную игру по мотивам «биткойн лихорадки»

Наш проект обучит азам блокчейн индустрии и терминологии цифровых финансов и в простой игровой форме.

Технологическое направление: 8. Информационные и когнитивные технологии.



ИГРА «КРИПТО»

- «КРИПТО» – это захватывающая экономическая стратегия, предлагающая вам стать участниками индустрии криптовалют. Непредсказуемые падения рынка заставят понервничать даже настоящих экономистов, а неожиданные взлёты подарят возможность быстро «набить» свой карман. Но достаточно ли у вас выдержки, чтобы дождаться подходящего момента? Требовательные покупатели, жесткие торги и масса самых различных цифровых активов – вот что ждёт вас в этой игре.

И помните главное в этом «мире», обрисованное в высказывании Стивена Кольбера, комика из США: *«Это золото для сумасшедших гениев».*

Но вопрос, кто вы? ...



«Биткоин — это высший пилотаж в мире технологий».
Билл Гейтс, сооснователь Microsoft, инвестор и филантроп



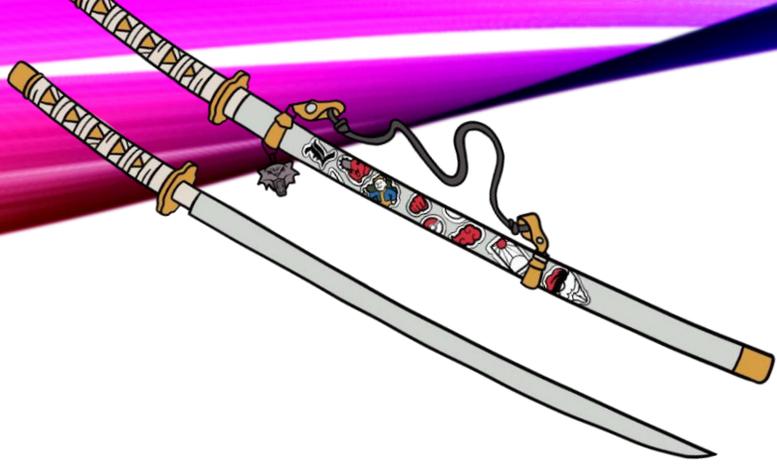
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

- В настольных и видеоиграх игровая механика - это правила или лудемы, которые регулируют и направляют действия игрока, а также реакцию игры на них. Правило - это инструкция о том, как играть, лудема - это элемент игры, подобный L-образному ходу коня в шахматах. Таким образом, механика игры эффективно определяет, как игра будет работать для людей, которые в нее играют.
- В нашей игре мы используем игровую механику – «система аукционов или торгов», в которой игроки делают конкурентные ставки, чтобы определить, какой игрок получает право на выполнение определенных действий. Выигравший участник должен заплатить за выигранную привилегию игровым ресурсом (игровыми деньгами).
- Игроки будут пытаться манипулировать стоимостью своих крипто-активов и пытаться получить самые ценные из них по самой низкой цене



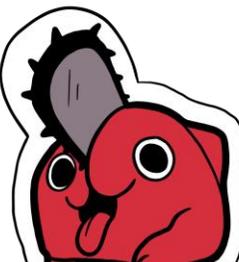
Леон Лув (Лу), южноафриканский интеллектуал, автор, спикер, советник по вопросам политики, кандидат на Нобелевскую премию:
«Каждый информированный человек должен знать о биткоине, поскольку он может оказаться одним из самых важных мировых технологических достижений»



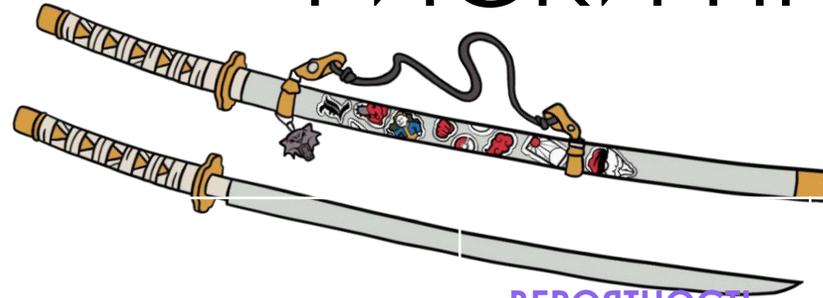


ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

- "Тюльпаномания" – это захватывающая экономическая стратегия, предлагающая вам стать участниками тюльпановых торгов. Непредсказуемые падения рынка заставят понервничать даже настоящих экономистов, а неожиданные взлёты подарят возможность быстро набить свой карман. Но достаточно ли у вас выдержки, чтобы дождаться подходящего момента? Требовательные покупатели, жестокие торги и масса самых прекрасных цветов с просторов Голландии – вот что ждёт вас в этой игре. И помните главное: люди не покупают тюльпаны, людям продают тюльпаны!



РИСКИ ПРОЕКТА



РИСК

ВЛИЯНИЕ

**ВЕРОЯТНОСТЬ
НАСТУПЛЕНИЯ**

МЕРЫ РЕАГИРОВАНИЯ

Риск 1 (средний)	Сильное	Низкая	Что нужно сделать во избежание риска
Риск 2 (низкий)	Слабое	Средняя	Что нужно сделать во избежание риска
Риск 3 (высокий)	Сильное	Высокая	Что нужно сделать во избежание риска
Риск 4 (высокий)	Среднее	Высокая	Что нужно сделать во избежание риска
Риск 6 (низкий)	Слабое	Низкая	Что нужно сделать во избежание риска

Объем требуемого финансового обеспечения проекта

ВИДЫ РАСХОДОВ	ИСТОЧНИК	ОБЪЕМ ФИНАНСИРОВАНИЯ, РУБ.
РАСХОДЫ НА ОПЛАТУ ТРУДА по подготовке «драфта игры»	Собственные средства	25 000
РАСХОДЫ НА ОПЛАТУ ТРУДА художников	Собственные средства	75 000
РАСХОДЫ НА ОПЛАТУ ТРУДА программистов, для создания компьютерной версии игры	Собственные средства	300 000
РАСХОДЫ НА РИД И ИХ ЗАЩИТУ	Собственные средства	50 000
РАСХОДЫ НА производства прототипа и первой партии настольной игры	Собственные средства	50 000
	ИТОГО:	500 000

Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта):

Автор проекта, создатель игры. Размер доли (руб.) = 10000, 100%

Источник: Собственные денежные средства.



Автор проекта

Недбаева Диана