



Кибермания

Современный взгляд на будущее



Цель проекта

К **2026 году** создать инновационное образовательное **приложение-игру** для школьников и студентов в **10 образовательных учреждениях**. Весь процесс будет проходить в формате **компьютерной игры** с использованием **VR технологий**.



Целевая аудитория



Ученики средних классов



Ученики старших классов



Студенты 1-2 курса



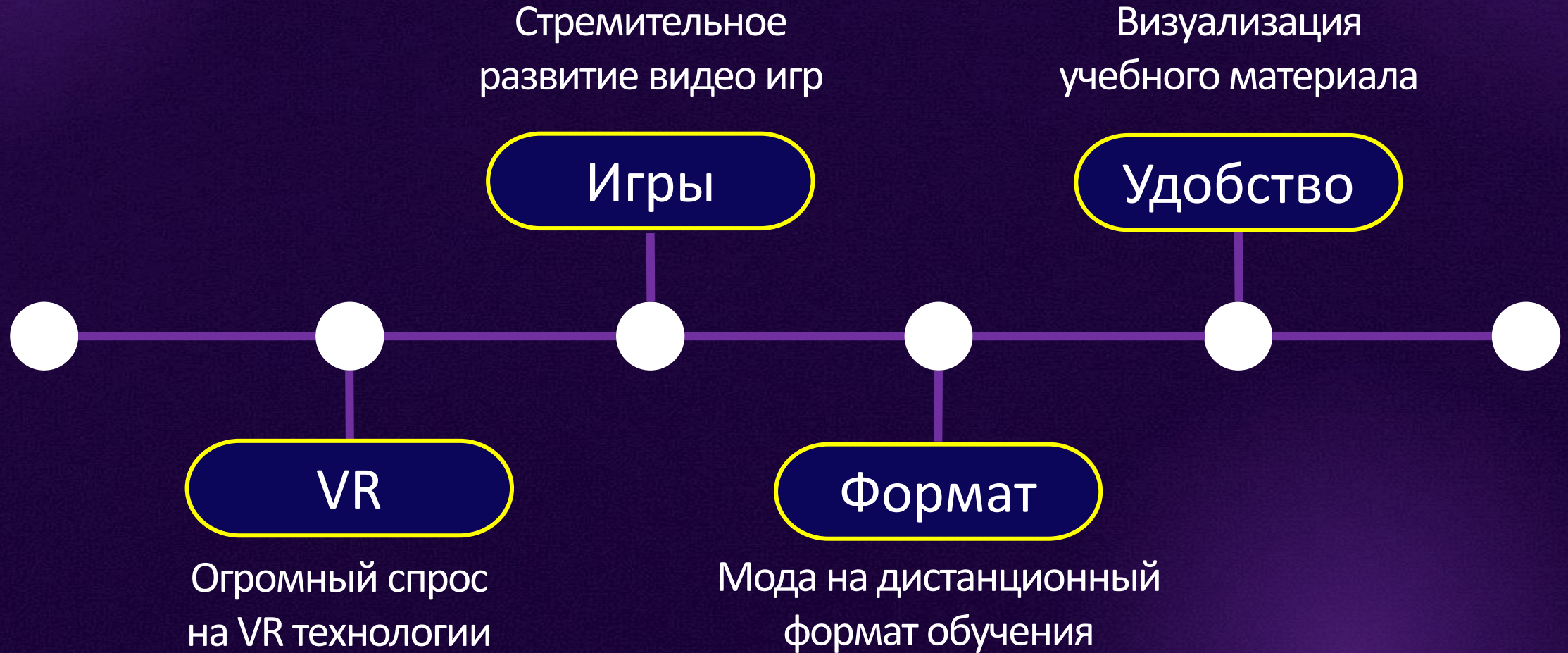
Школьников и студентов от 10 до 21 года, которые хотят улучшить свои знания через интерактивное обучение



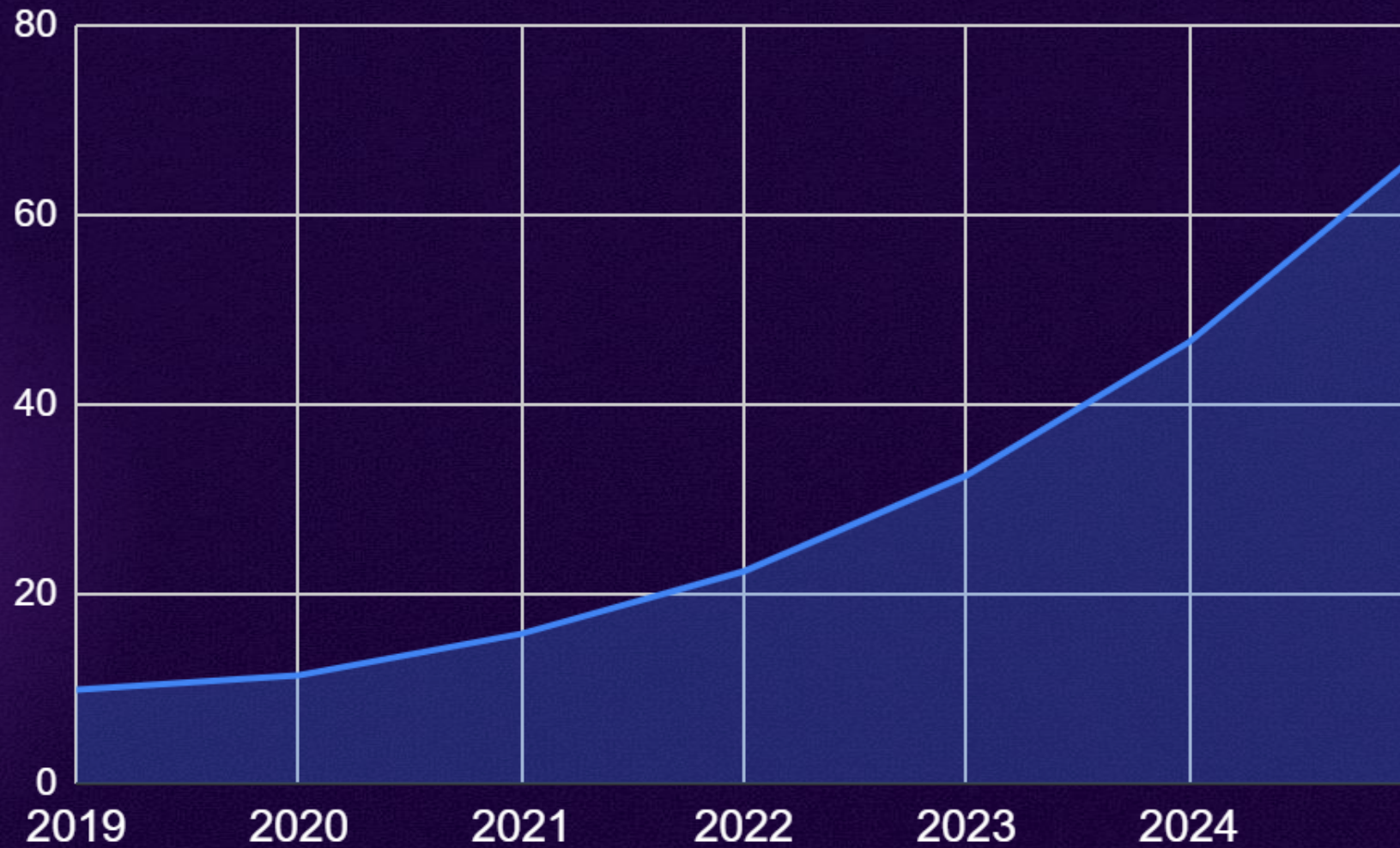
Проблема



Актуальность проекта



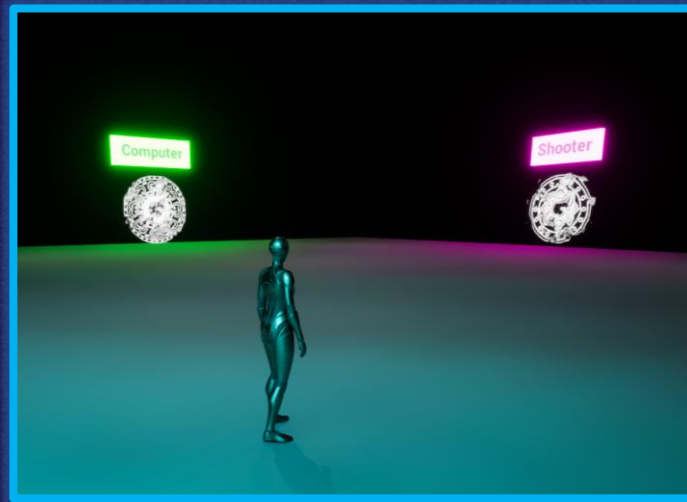
Мировой рынок AR/VR



Динамика
мирового рынка
AR/VR в млрд. \$



Описание проекта



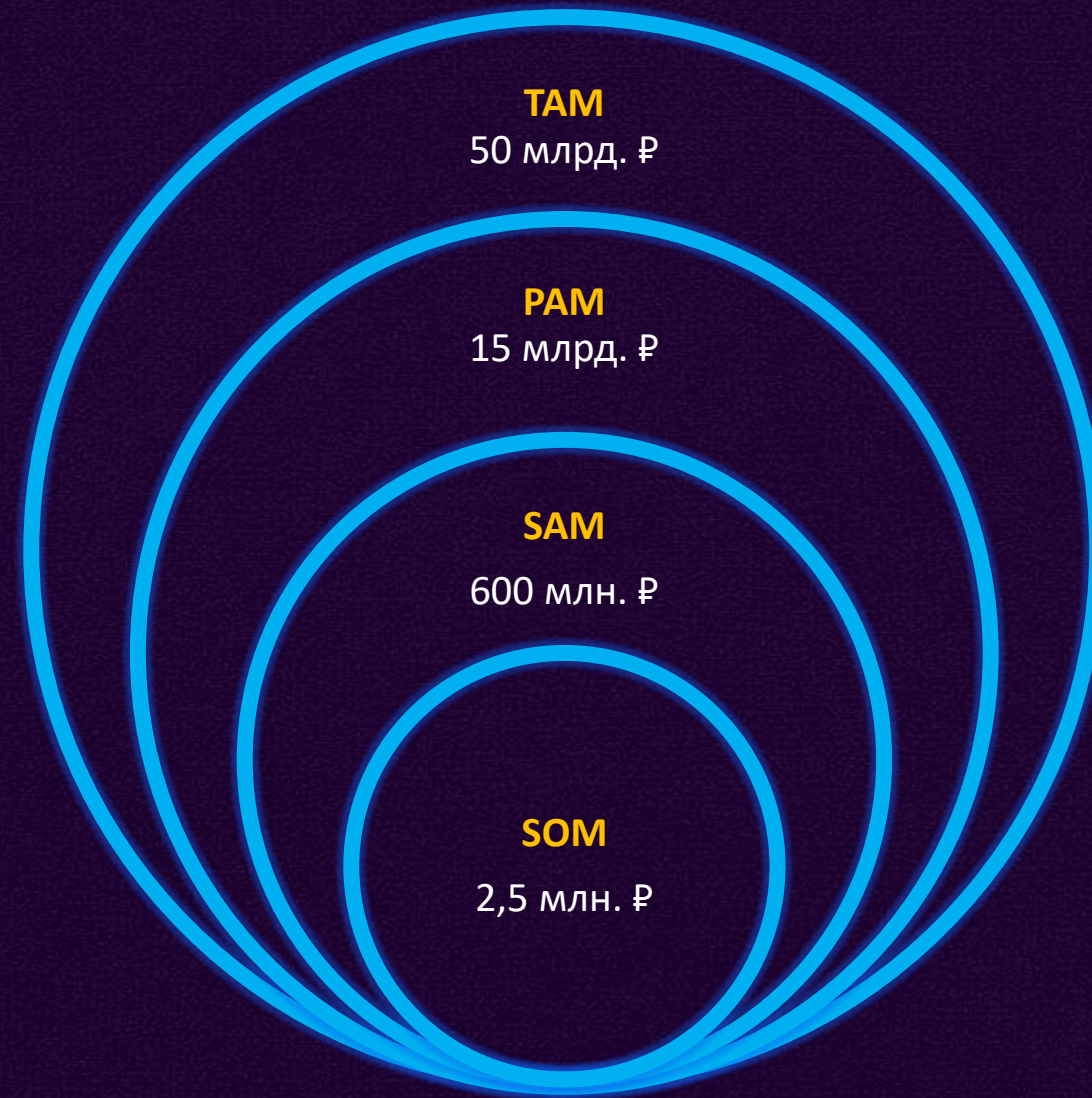
Проект представляет из себя **игру** по изучению **устройства компьютера**, **исторических событий**, **космоса**, а также **симулятор дрона**. **CyberMania** поможет пользователям **проще, быстрее**, а главное **с удовольствием** получать новые знания, что является нашим **главным преимуществом** над конкурентами.



Что продаём?



Анализ рынка



Около 5% школ и образовательных учреждений используют VR технологии



Конкуренты



VR Школа



AVM Technology



Boxglass



Расходы и доходы

Разработка одного комплекта



Расходы:

- Закупка материалов и оборудования
- Разработка приложения
- Сборка укомплектовка продукта
- Зарплата сотрудникам

Доходы:

- Продажа комплектов
- Продажа приложения



Затраты



Куда пойдут
деньги?

1



Закупка оборудования

2



Покупка 3D-моделей

3



Затраты на услуги
специалистов

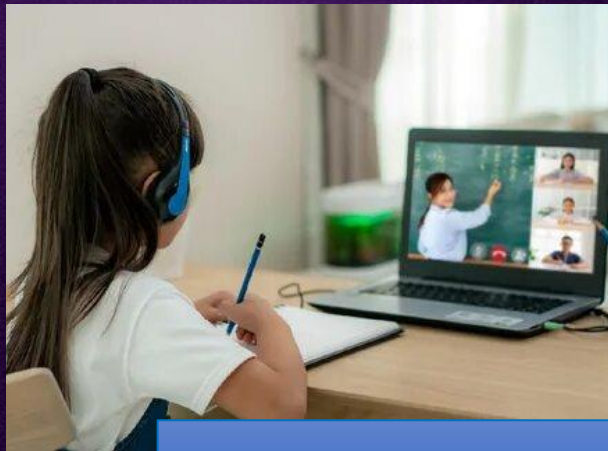
4



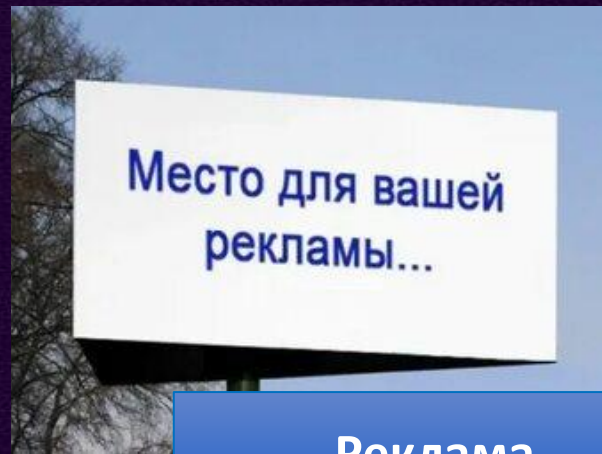
Реклама проекта



Источники дохода



Курсы и уроки



Реклама



Индивидуальный
заказ



Стартовый капитал



Гранты и
финансирование
от государства



Краудфандинговые
площадки, такие как
Boomstarter и
Planeta.ru



Поддержка от
инвесторов



Каналы сбыта

Как о нас узнают?



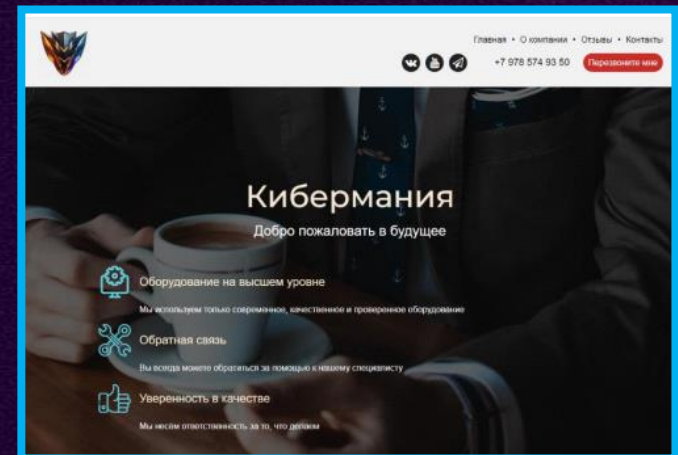
Социальные сети,
реклама с помощью
образовательных
платформ

Обратная связь
с пользователями



Социальные сети,
контакты, почта

Как получить доступ
к приложению?



Скачать с нашей
собственной
платформы

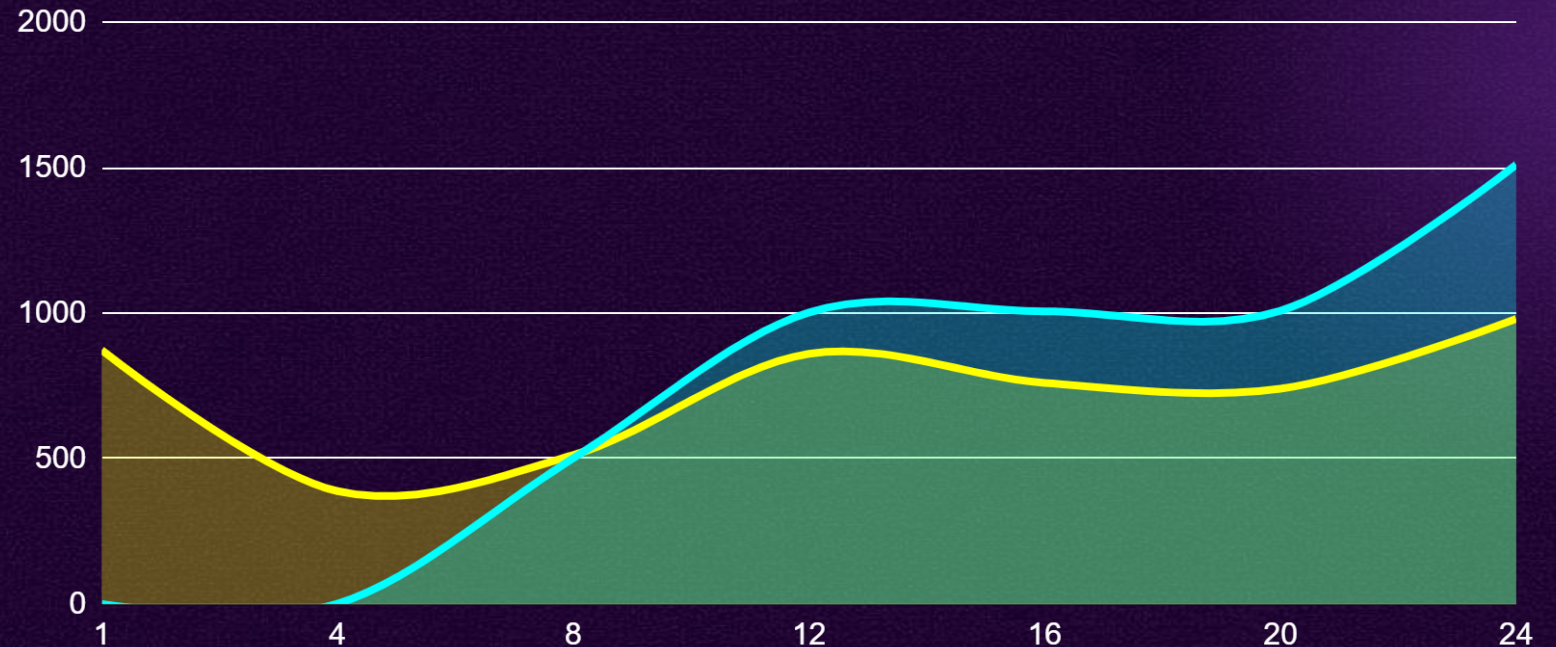


Основной вариант

Стартовые расходы:
~ 3 млн. ₹

Точка безубыточности
спустя 9 месяцев

Вернём деньги через
23 месяца



Месяц	1	4	8	12	16	20	24
Доходы	0	1	501	1 002	1 006	1 008	1 510
Расходы	873	388	512	860	760	740	980
Итог	- 873	- 387	-11	142	246	268	530

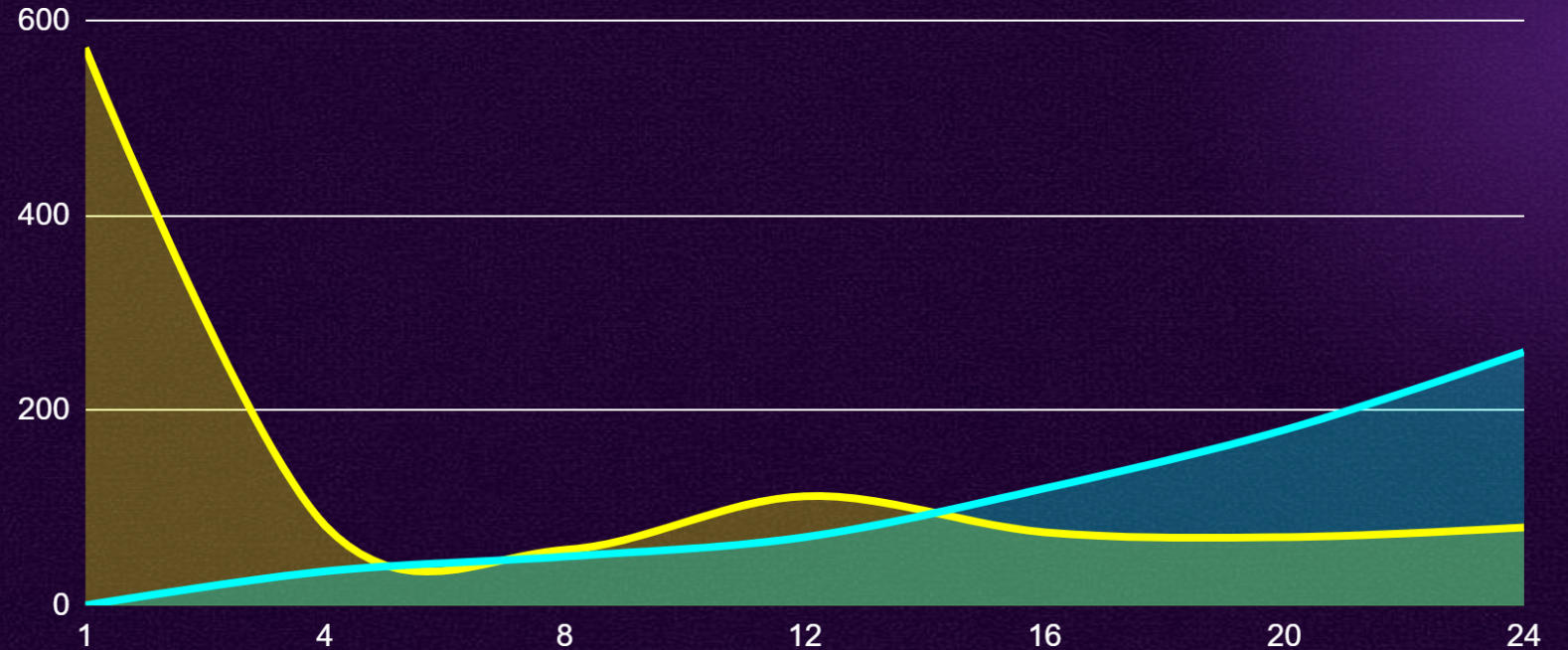


Бюджетный вариант

Стартовые расходы:
~ 950 тыс. ₺

Точка безубыточности
спустя 14 месяцев

Вернём деньги через
24 месяца



Месяц	1	4	8	12	16	20	24
Доходы	0	35	50	70	120	180	260
Расходы	572	82	57	112	75	70	80
Итог	- 572	- 47	- 7	- 42	45	110	180



Состав команды



Глушко Владимир

Координатор



Сафроненко Данил

Сборщик информации
и SMM-щик



Усачёв Никита

Аналитик



Иванов Яков

Главный разработчик



Усачёв Данил

Геймдизайнер



Наши контакты

Ссылка на VK сообщество:



<https://vk.com/club225818067>

Ссылка на Telegram канал:



<https://web.telegram.org/k/#@CybermaniaGame>

