



# 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

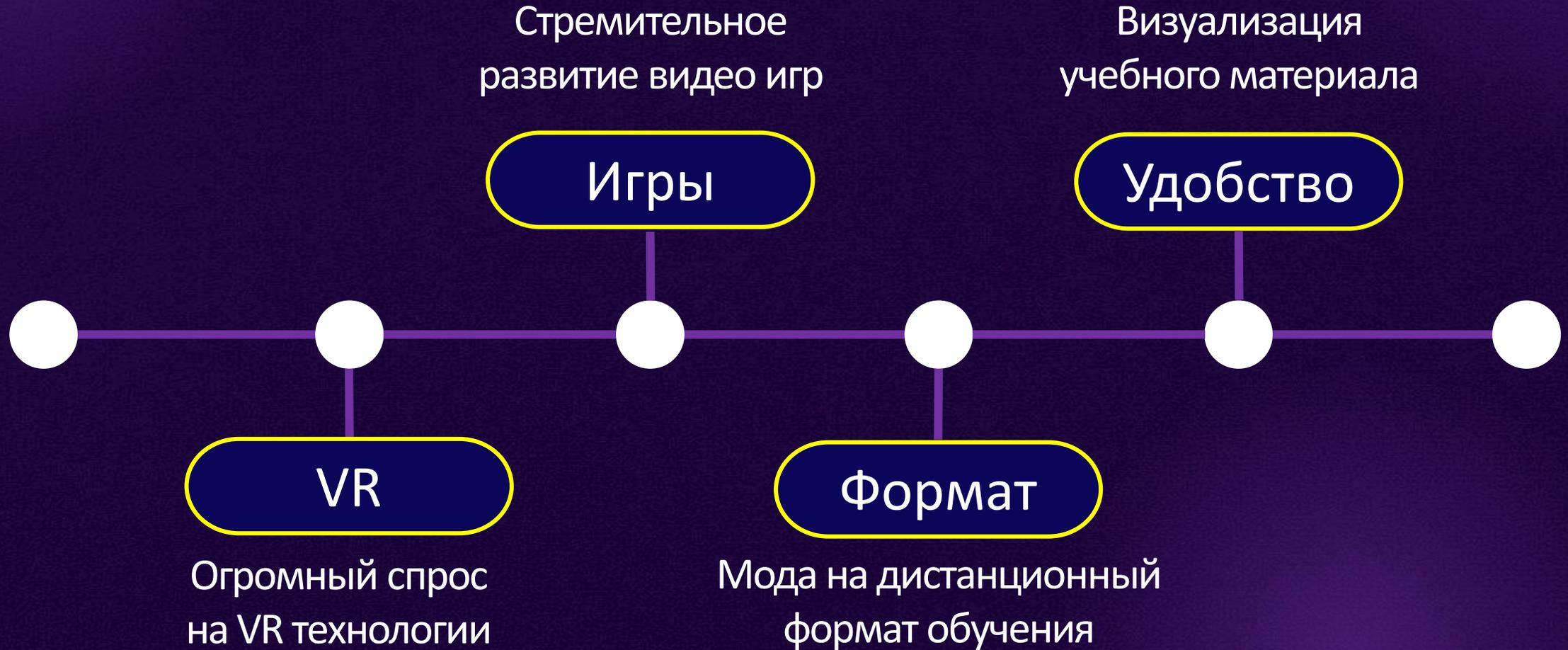


# Проблема

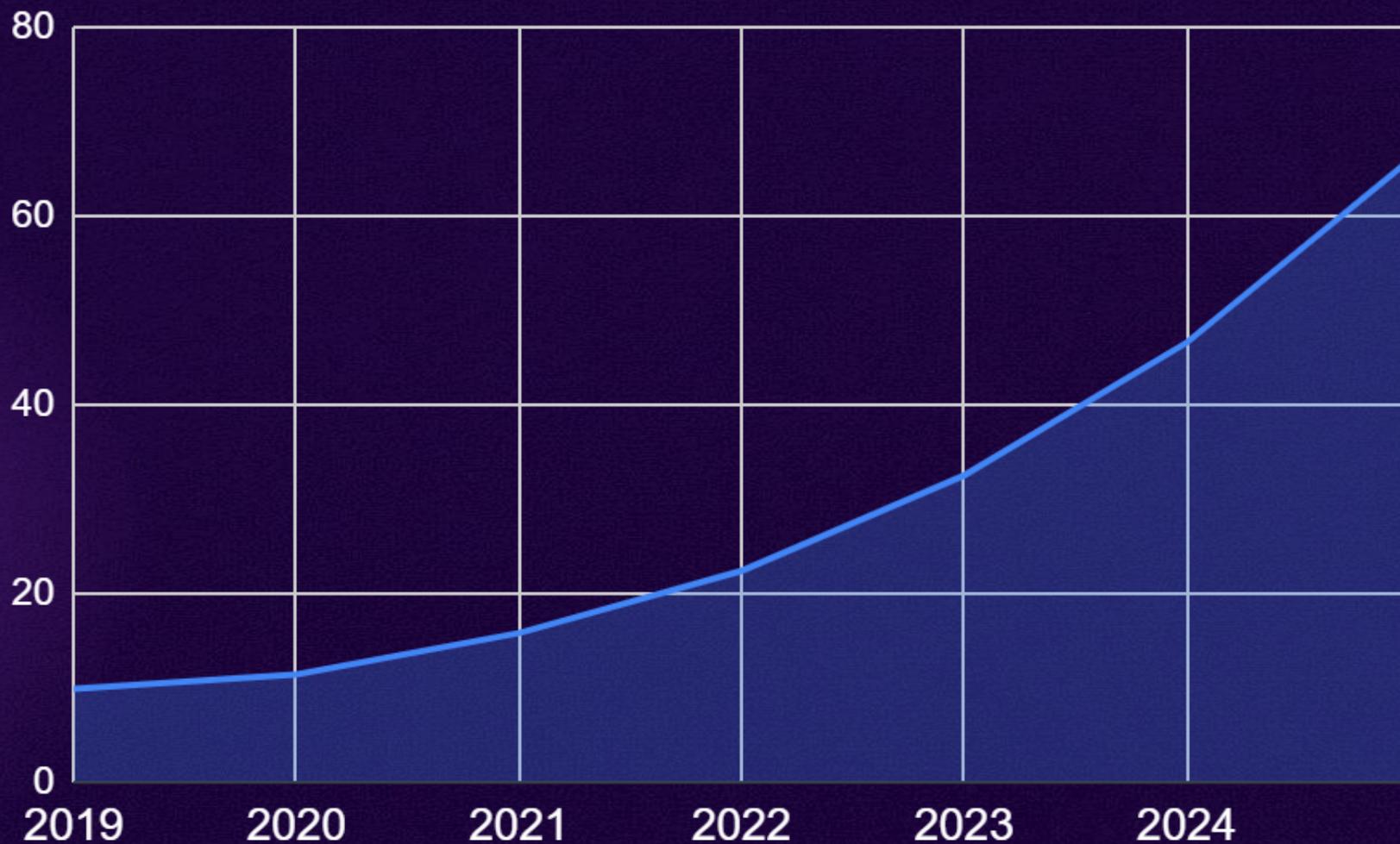
---



# Актуальность проекта



# Мировой рынок AR/VR

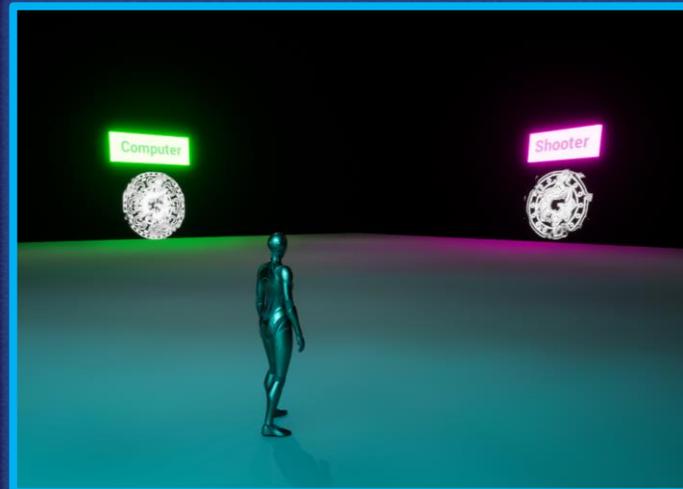


Динамика  
мирового рынка  
AR/VR в млрд. \$



# 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.

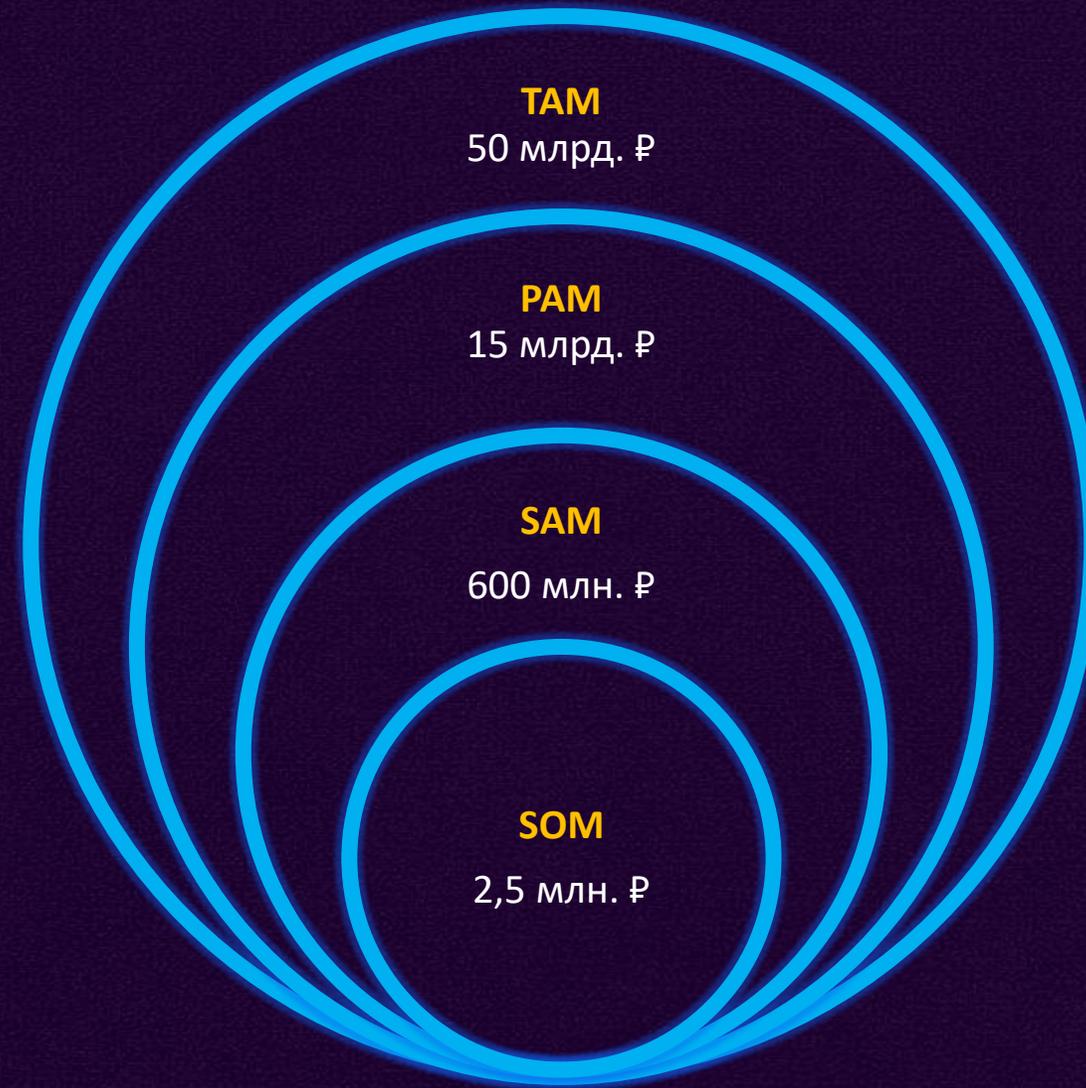


# Что продаём?



# 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

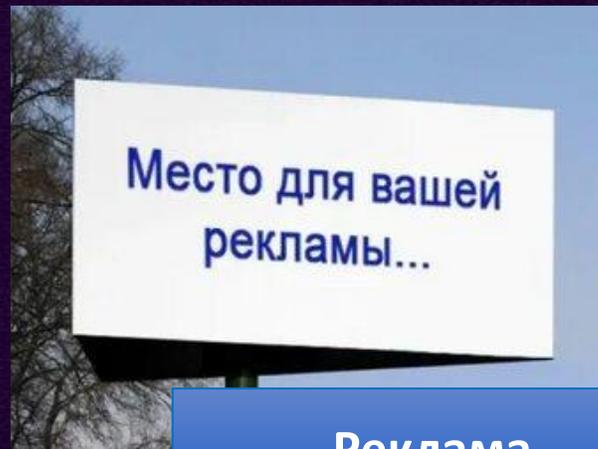


# Источники дохода

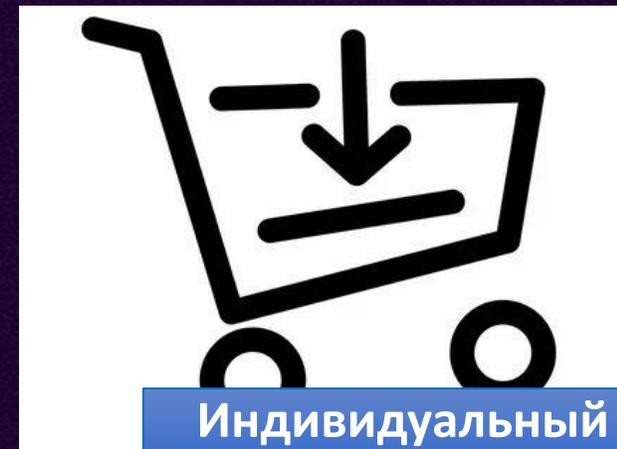
---



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?



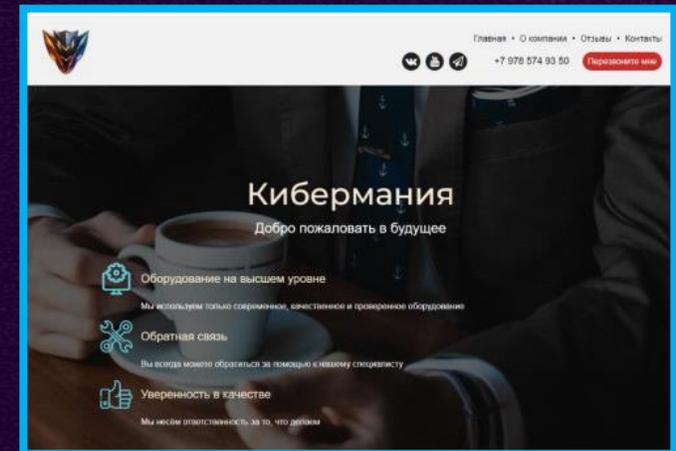
Социальные сети,  
реклама с помощью  
образовательных  
платформ

Обратная связь  
с пользователями



Социальные сети,  
контакты, почта

Как получить доступ  
к приложению?



Скачать с нашей  
собственной  
платформы

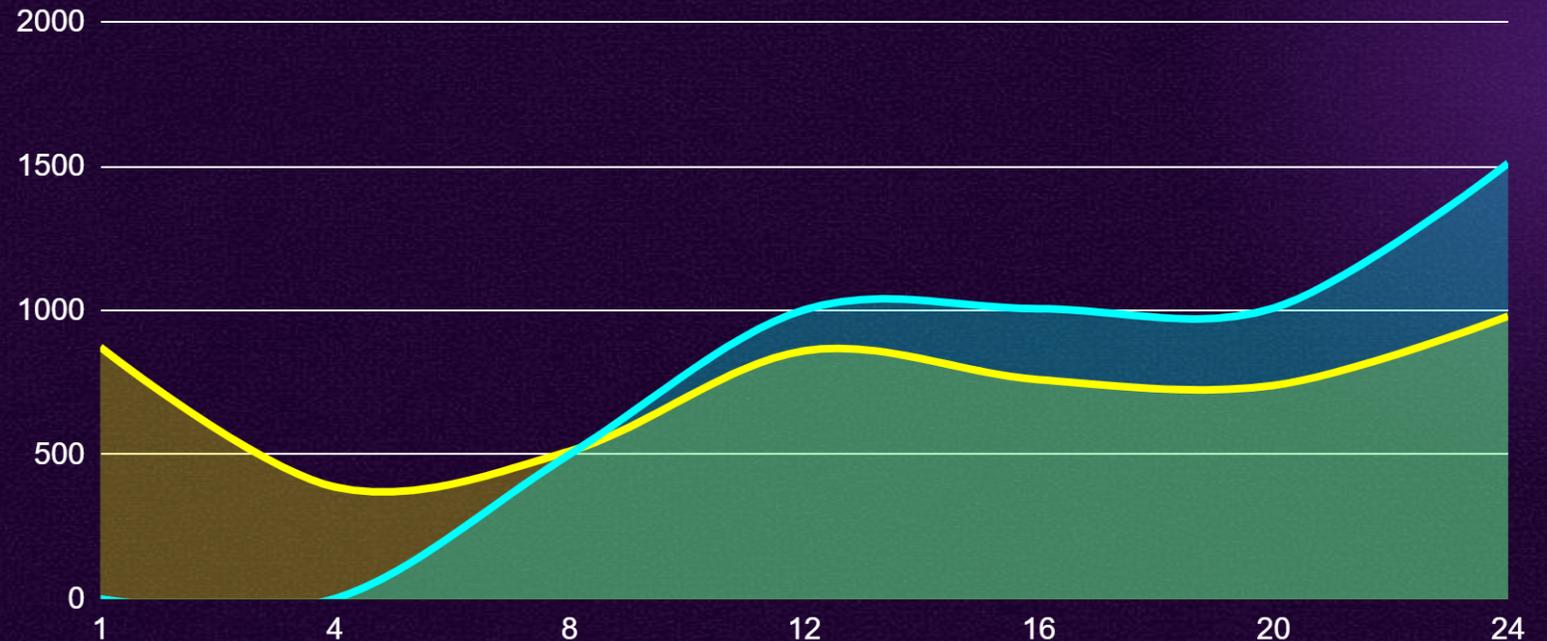


# Основной вариант

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

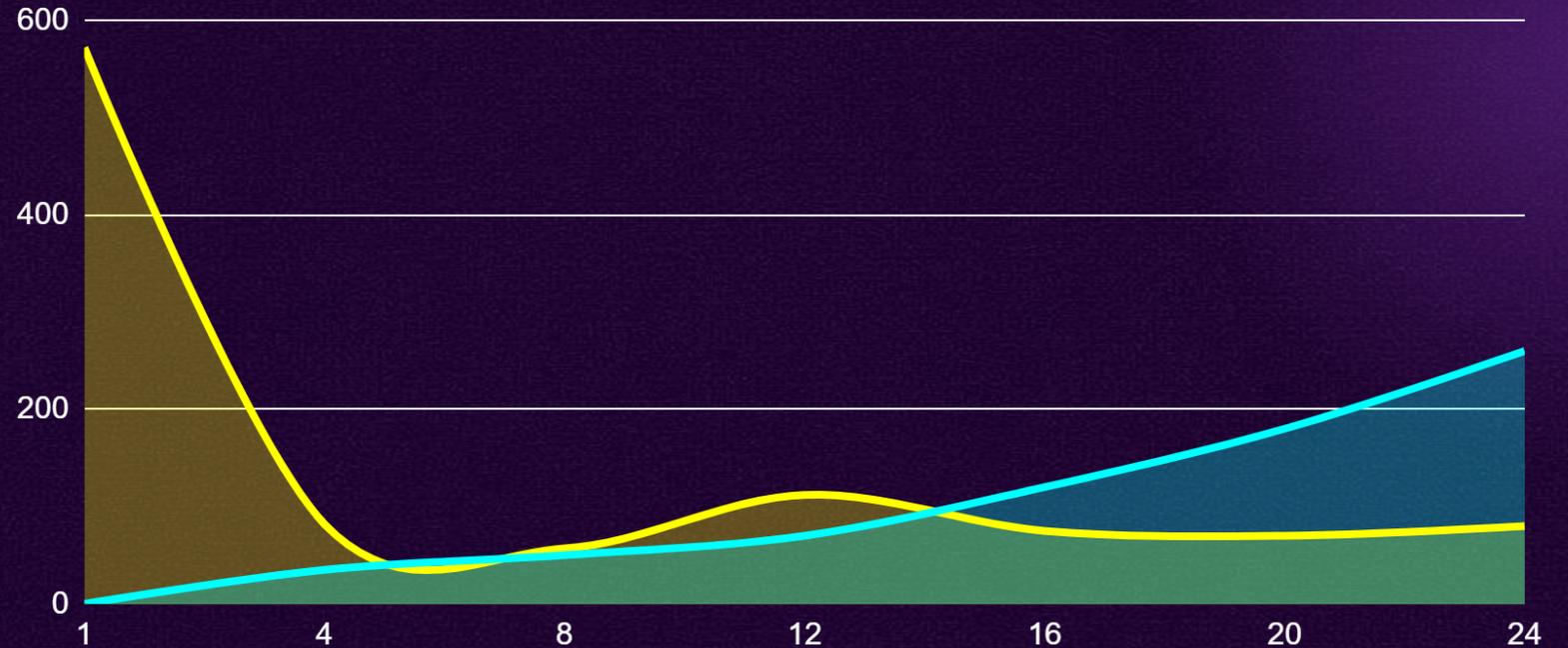


# Бюджетный вариант

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

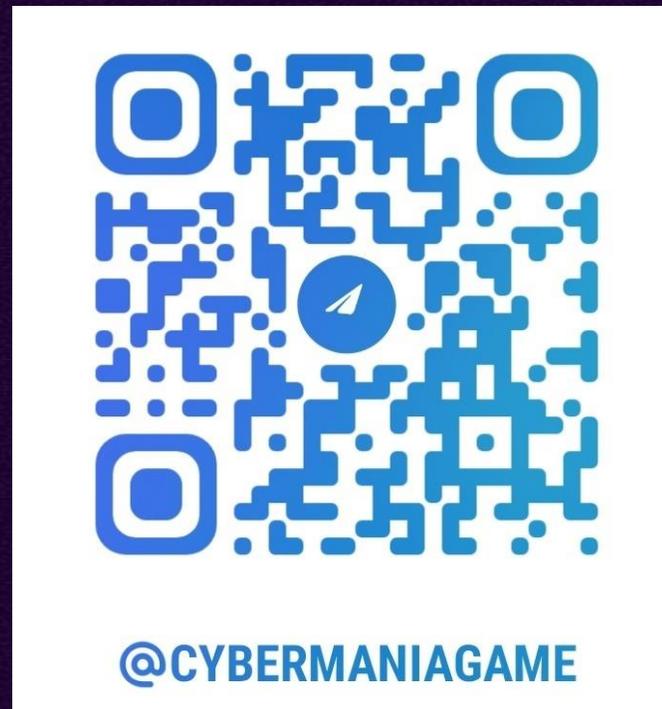
---

Ссылка на VK сообщество:



<https://vk.com/club225818067>

Ссылка на Telegram канал:



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

