BLESS E-SPORTS

Отечественная цифровая платформа для проведения и автоматизации киберспортивных турниров

ВОЛГАТЕХ
VOLGATECH

ПОВОЛЖСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ





Актуальность проекта: Растущий рынок киберспорта в РФ

Масштаб аудитории

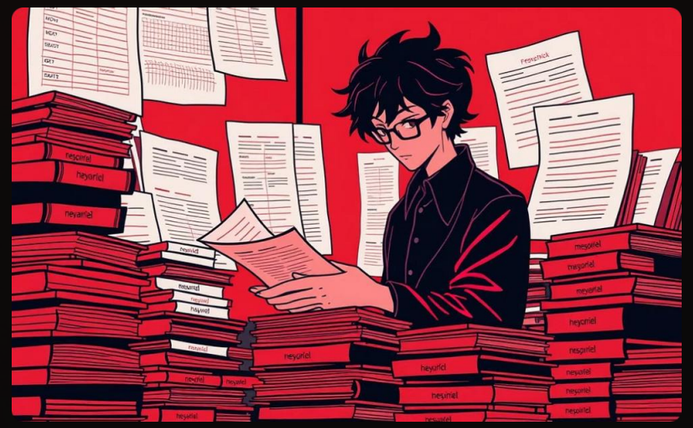
Гос. поддержка

Рыночный разрыв

Проблема: Фрагментация и рутина в экосистеме

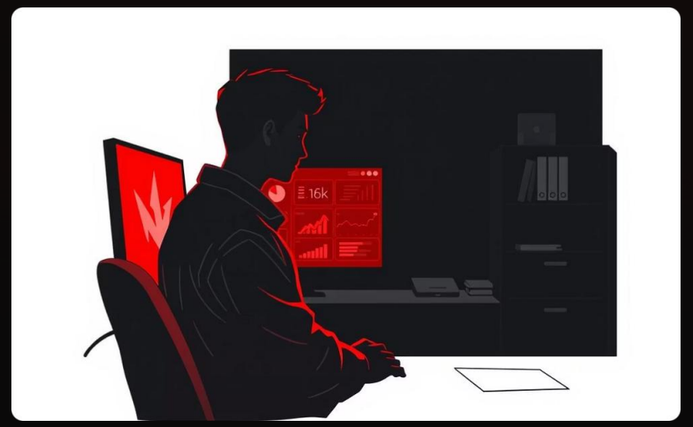


Игроки



Организаторы

(Вузы, Клубы, Стримеры)



Бренды и Издатели

Результат: Низкая вовлечённость, отток аудитории и сдержанный рост массового киберспорта в РФ.

Целевая аудитория: Два ключевых сегмента

B2C: Активные Геймеры



B2B / B2B2C: Институциональные Партнёры



- **Географический фокус: Россия и СНГ с дальнейшей экспансией в Европу и MENA.**

Решение: Bless e-sports – Платформа «Всё в Одном»

Bless e-sports – это SaaS-платформа, которая решает проблему фрагментации через полную автоматизацию и интеллектуальные сервисы.

1. **Регистрация за 2 клика**
2. **Автоматическая верификация через API Steam, Riot, Supercell**
3. **Рейтинг на основе ИИ**
4. **Безопасные выплаты через СБП и VK Pay**
5. **White-label решения для вызов и брендов**

1	70%	2
Российская платформа	Экономия времени	Клика до турнира

Анализ рынка и наше конкурентное преимущество

Конкурент	Фокус / Сильные стороны	Ограничения (Наша Ниша)
VK Play	Крупная экосистема, медийность.	Слабая автоматизация турнирного процесса.
RuHub / EPIC League	Профессиональный киберспорт, крупные призовые.	Высокая стоимость, не для массового/любительского рынка.
GameSport	Специализация на вузах.	Узкая ниша, нет поддержки мобильного киберспорта.
Discord/Telegram	Низкий порог входа.	Ручное управление, высокий риск мошенничества.

Наша ниша: **Массовый любительский киберспорт с полной автоматизацией, единым рейтингом, античит-системой и технологической базой РФ.**

Бизнес-модель и стратегия роста

Ключевые партнёры

- Steam, Riot, Supercell (API)
- VK Cloud / СберОблако
- Вузы, стримеры, бренды

Ключевые виды деятельности

- Разработка SaaS-платформы
- Автоматизация турниров и т.д.

Ключевые ресурсы

- Команда: разработка, продукт, аналитика
- Проприетарные алгоритмы (рейтинг, античит)

Предоставленная ценность

- Единая платформа для ПК и мобильных игр
- Полная автоматизация
- Честность через ИИ и API
- White-label для B2B

Взаимоотношения с клиентами

- Самообслуживание + Discord
- Персонализ. уведомления

Каналы сбыта

- VK, Telegram, TikTok
- Стримеры и сообщества
- Офлайн-ивенты

Клиенты

- B2C: геймеры 14–30 лет
- B2B: вузы, клубы, издатели, бренды

Издержки

- ЗП команды
- Облачная инфраструктура
- Маркетинг
- Безопасность и модерация

Доходы

- B2B-лицензии
- Комиссия 5–15%
- Премиум-подписки
- Спонсорство



Текущие результаты и статус MVP

Мы успешно верифицировали продуктовую гипотезу и перешли к активной фазе разработки.

Гипотеза и Исследования

Продуктовая гипотеза сформулирована и согласована с потенциальными пользователями. Проведено более 15 глубинных интервью (CustDev).

Тестирование функций

Протестированы ключевые гипотезы: удобство регистрации, готовность организаторов и игроков платить за автоматизацию и безопасность.

Пилотные Проекты

Установлены контакты с 2 вузами и 1 киберспортивным клубом для запуска тестовых турниров сразу после релиза MVP.

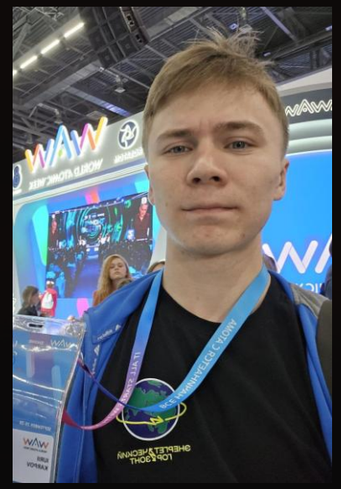
Разработка MVP

Архитектура платформы спроектирована, начата интеграция с игровыми API (CS2, Dota 2) и разработка пользовательского интерфейса.

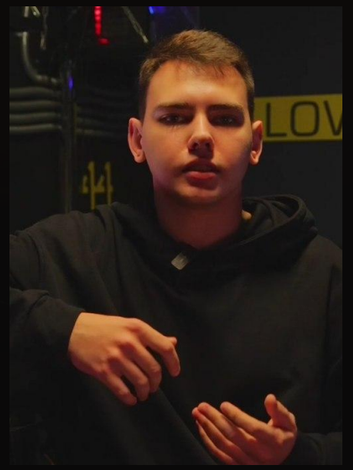
Команда



Лидер
Produkt Owner
Корюкин Максим
Разработка, дизайн, турниры, коммуникация, поддержка.



Разработка
Developers
Карпов Юрий
Продвижение, реклама, коллаборации, аналитика, брендинг.



Разработка
Developers
Передриенко Алексей
Аналитика, модерация, выплаты, отчётность, оптимизация.



Scrum-мастер
Дождикова Екатерина
Продукт, гипотезы, метрики, координация, документация.

Планы развития: От MVP к лидеру рынка

Ближайшие 12 месяцев (Ключевые KPI)

- **Запуск MVP:** Поддержка CS2, Dota 2 и мобильных дисциплин.
- **Аудитория:** Привлечение **50 000 активных пользователей**.
- **Турниры:** Проведение более **1000 турниров**.
- **Финансы:** Выход на операционную безубыточность.
- **Партнёрства:** Интеграция с 10+ вузами и 5+ брендами.



Долгосрочные цели (3-5 лет)

Лидерство на рынке

Стать ведущей киберспортивной SaaS-платформой в РФ.

Международная экспансия

Привлечение венчурного финансирования для выхода на рынки СНГ, Европы и MENA.

Экосистема НТИ

Активное вхождение и развитие в рамках рынков HR-TECH и GAMEDEV.

Спасибо за внимание!

