

ТестыТосты

Приложение-игра для просвещения в области права

20.35УНИВЕРСИТЕТ

20.35

1 АЦИОНАЛЬНЯЯ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКА
ИНИЦИАТИВА







АКТУАЛЬНОСТЬ ИДЕИ

- масштаб решаемой задачи федеральный
- У молодых людей в возрасте от 18 до 35 наблюдается низкий уровень правовой культуры, который выражается в пренебрежении социальными и правовыми нормами. Данный стартап поможет повысить их правовую культуру







ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

- Первыми наш продукт купят молодые люди, которые заинтересованы в правовом просвещении
- наши клиенты это те молодые люди, которые любят развлечься, но не хотят изза этого попасть в неприятную ситуацию и заработать себе проблемы



ПРОБЛЕМА

- Недостаточная просвещенность в правовых вопросах
- Эта форма (приложение-игра) будет актуальна для нашей целевой аудитории в связи с простотой и удобством формата

ЦЕННОСТЬ, ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Мы, компания ТестыТосты,

помогаем клиентам типа молодежь (18-35) (тусовщики)

в ситуации когда у них возникают правовые вопросы и трудности

решать проблему недостаточной просвещенности в правовой сфере

с помощью технологии BigData

и получать ценность - знания и скидки



РЕШЕНИЕ

- Приложение-игра по типу филворда
- Наш продукт работает на технологии bigdata
- После добавления новой технологии мы добавим раздел, в котором будет отображаться пройденная информация (тема) по каждому разделу
 Также в данном разделе появится вкладка избранное, в которое пользователи смогут сохранять нужную им информацию
- После прохождения уровней, они будут получать знания в области права. После завершения определенного блока уровней им будет доступен тест, за успешное прохождение которого им будет предоставляться сертификат на скидку в развлекательном заведении





РЕШЕНИЕ

- Нам необходимы: компьютер, программа для создания приложений
- Для создания продукта потребуются человеческие ресурсы (программист, дизайнер и другие)
- Для производства продукта необходимо найти специалистов в данных сферах, наладить сотрудничество с потенциальными партнерами

РЫНОК

ОПИШИТЕ РЫНОК В 5 ПРЕДЛОЖЕНИЯХ?

- 1. Мы работаем на рынке (B2C, B2B, B2G)
- 2. Сколько человек/компаний наша ЦА?
- 3. Сколько будет стоить наше решение?
- 4. Сколько человек/компаний реально купят наш продукт в первый год (доля от п.1)
- 5. Сколько заработаем в первый год п.3 умножим на п.4.

КОНКУРЕНТЫ

- Перечислите основных конкурентов (как прямых, так и косвенных).
- Опишите ваше преимущество, за счет чего вы сможете преодолеть конкурентов или отстроиться от них.

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ* – это описание того, как компания создает продукт, поставляет продукт и получает ценность для себя и для клиента

Отвечаем на вопросы

- Что продаем?
- Кому продаем?
- Какую пользу и выгоду получает клиент?

слайд на тренинге "Дизайн-спринт" не используется

ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Опишите ваши текущие результаты: успешные кейсы, клиенты или предварительные договоренности, привлеченные инвестиции и др.

КОМАНДА СТАРТАПА

ФАМИЛИЯ ИМЯ	РОЛЬ	ЧТО БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ?	ОПЫТ и КОМПЕТЕНЦИИ

ВАЖНО

При распределении ролей в команде стартапа проговаривать свои сильные стороны и ограничения в отношении выбранной роли



ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

план-график на ближайшие две-три недели.

Запрос

Опишите запрос к

- партнерам (нужны ресурсы, доступ к оборудованию, экспертиза и т.п.)
- инвесторам, фондам (сколько денег нужно, на что)
- университету (экспертиза, доступ к оборудованию/лаборатории и тп)

Опишите, какой результат будет получен при получении этих ресурсов.



КОНТАКТЫ ЛИДЕРА

Фото

QR-код на ТГ или карточку с контактами