

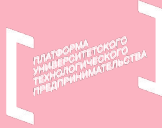


Интерактивная сюжетно-ролевая игра “Жизнь студента”

20.35 **20.35**
УНИВЕРСИТЕТ НАЦИОНАЛЬНАЯ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА



открытые
инновации
СТАРТАП-СТУДИЯ



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Востребованность сюжетно-ролевых игр зависит от множества факторов, но в целом они остаются популярными и востребованными. Вот несколько основных факторов, подтверждающих их востребованность:

- **Инновации и технологический прогресс:** С развитием технологий сюжетно-ролевые игры стали более реалистичными и интерактивными. Виртуальная реальность и искусственный интеллект добавляют глубину и реализм в игровой опыт.
- **Игровой контент:** Разработчики продолжают выпускать новые сюжетно-ролевые игры с разнообразными сюжетами и геймплеем. Это держит интерес игроков и поддерживает востребованность жанра.
- **Мультиплатформенность:** Сюжетно-ролевые игры доступны на различных платформах, включая ПК, консоли, мобильные устройства и даже виртуальную реальность. Это позволяет игрокам выбирать, как им удобнее играть.

Проблемы в сюжетно-ролевой игре:

- **Монотонность и повторяемость:** Некоторые сюжетно-ролевые игры могут страдать от монотонности, особенно если игровой процесс повторяется слишком часто. Постоянное выполнение однотипных заданий или исследование однотипных миров может надоесть игрокам.
- **Технические проблемы:** Глюки, баги и проблемы с производительностью могут серьезно повлиять на игровой опыт и привести к негативным отзывам.
- **Проблемы с балансом и геймплеем:** Неравномерное распределение сложности, недостаточный баланс в системе прокачки персонажей и другие геймплейные проблемы могут вызвать раздражение игроков и снизить интерес к игре.



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

- **!** 90% детей играют в ПК и мобильные игры
- современный тренд: геймификация в образовании
- **!** адаптация для студентов первокурсников
- **!** определение будущего места для абитуриентов
- сюжетно-ролевые игры стали более реалистичными и интерактивными





ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

1) Студенты 1го курса политехнического университета СурГУ (Корпус УНИКИТ) > 200 человек

2) Родители абитуриентов (школьники 10- 11 классы нацеленные на поступление в СурГУ технические специальности)

//* 2-3 человека на место (около 300 человек)

Расширение проекта через другие направления технических вузов*//



ПРОБЛЕМА

- Монотонность и повторяемость: Постоянное выполнение однотипных заданий
- Проблема самоорганизации в обучении
- Для абитуриентов/студентов первокурсников СурГУ: Геолокация, структура, расположение, расписание и жизнедеятельности ВУЗА
- Для абитуриентов СурГУ осознанный выбор технической специальности



РЕШЕНИЕ

- Сюжетно - ролевая игра о жизнедеятельности ВУЗА
- Для ПК и мобильной версии
- Гибкий сюжет и персонажи
- Свобода выбора: Свой стиль игры, влияние на ход событий, создание уникального игрового переживания.
- Качественные графика и звук
- Регулярные обновления
- Поддержка сообщества

ЦЕННОСТЬ, ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

"Наша сюжетно-ролевая игра - это увлекательное путешествие в уникальные миры, где вы станете героем своего собственного эпического приключения"

Для абитуриентов осознанный выбор технической специальности, уверенность в выборе профессии и места учебы.

Студенты первокурсники получают первоначальные знания о дисциплинах, уверенность, легкую адаптацию, заинтересованность в учебном процессе.

КОНКУРЕНТЫ

- Прямые конкуренты:

CD Projekt Red: Известные своими играми, такими как *"The Witcher"* (400p в Steam / 75 миллионов копий) и *"Cyberpunk 2077"* (2k p в Steam / 18 миллионов копий), они специализируются на создании сюжетно-ролевых игр с глубокими сюжетами и качественными персонажами.

Косвенные конкуренты:

Google Classroom: стремятся решить проблему монотонности и повторяемости, предлагая инструменты для эффективного организации и выполнения заданий.

Khan Academy: предлагает бесплатные онлайн-уроки и обучающие материалы по различным предметам. Coursera: помогают решить проблему геолокации, предоставляя доступ к образовательным ресурсам из разных мест и университетов.

- Слабые стороны: Проблемы с выпусками, Технические проблемы, Качество контента после релиза.

- Сильные стороны: Глубокие сюжеты и персонажи, Качественная графика и атмосфера, Свобода выбора, Поддержка сообщества)

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

- Сюжетно - ролевая игра для ПК и мобильной версии
- Стоимость 900 рублей
- Привлечение к написанию игры студентов IT - направления
- Бизнес-модель: подписка/покупка игры, игровых дополнений, справочной информации
- Дополнительно мы можем зарабатывать на клиентах пришедших с рекламы

ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

На данный момент игра находится на этапе тестирования.

Проходят испытания проверки на актуальность игры через опросники для студентов.

Редактируются и исправляются ошибки в игре

КОМАНДА СТАРТАПА

РОЛЬ	ФАМИЛИЯ ИМЯ
ЛИДЕР (СЕО)	КИМЛЯ ИЛЬЯ
ТЕХНОЛОГ, РАЗРАБОТЧИК (СТО)	КИМЛЯ ИЛЬЯ
РЕДАКТОР, ДИЗАЙНЕР, СПИКЕР	МЕХРЮКОВА ИЗАБЕЛЛА
Пиар-менеджеры, маркетологи, промоутеры	Мишкин Илья, Исаев Евгений, Спасенникова Арина



ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

Планы развития, основные укрупненные задачи

- 1) Перенести проект с игрой на свою платформу
- 2) Протестировать игру на пользователях
- 3) Доработать проект согласно замечаниям аудитории



КОНТАКТЫ ЛИДЕРА

Кимля И.Е.

kimlya@edu.surgu.ru