


ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА

«26» ноября 2022 г.

<p>1. 2. Общая информация о стартап-проекте</p>	
Название стартап-проекта	FinSim
Команда стартап-проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тускаев Александр Максимович 2. Королева Екатерина Васильевна 3. Аржакова Юлия Владимировна 4. Коган Станислав Константинович 5. Новосельцев Александр Максимович 6. Тарасова Владислава Сергеевна 7. Харитонов Артемий Андреевич 8. Жаркова Полина Сергеевна 9. Андреев Иван Андреевич 10. Маньшин Валерий Павлович
Ссылка на проект в информационной системе Projects	https://pt.2035.university/project/finsim
Технологическое направление	EduNet, Neuro Technologies, GameNet
Описание стартап-проекта (технология/услуга/продукт)	Проект по разработке 3D-игры-симулятора фондового рынка для студентов и новичков в трейдинге, а также для заказчиков-образовательных организаций.
Актуальность стартап-проекта (описание проблемы и решения проблемы)	<p>В настоящее время на отечественном рынке существует дефицит образовательных симуляторов фондового рынка, которые были бы просты для освоения и доступны для широкого круга пользователей.</p> <p>В отличие от таких зарубежных конкурентов, как TradeStation, Wall Street Magnate, MarketWatch, трудных в освоении и имеющих платную подписку, наш продукт будет иметь простой и понятный интерфейс, небольшие теоретические блоки, которые постепенно будут излагаться игроку. С другой стороны, на мобильных устройствах наш проект будет распространяться бесплатно с целью привлечения интереса у более широкой аудитории. Сама игра на мобильных устройствах, безусловно, будет иметь микротранзакции, расширяющие игровой функционал и дающие игроку погрузиться глубже в теорию и практику.</p> <p>Наш проект так же является уникальным из-за наличия игрового режима трейдинга, который позволяет игроку торговать на фондовом рынке, испытывая те же трудности, что и реальный человек (потребность во сне, еде, оплате жилплощади, изменение цен, ситуации на рынке в связи с событиями в мире), а также имея возможность улучшать условия жизни игрового персонажа. Такой способ геймификации поможет нашей основной целевой аудитории - студентам и новичкам в трейдинге - совершить первые ошибки, закрепить знания на практике, погрузиться в нюансы реального трейдинга, научиться распределять время и финансы грамотно.</p>
Технологические риски	<ol style="list-style-type: none"> 1. Блокировка возможности размещения продукта на международных торговых площадках 2. Потеря интереса части команды к проекту в связи с отсутствием финансирования 3. Блокировка программ для проектного менеджмента и других ресурсов для разработки в России

Потенциальные заказчики	<p>V2B: Яндекс.Практикум, SkillBox, Stepik, GeekBrains V2G: СПбПУ, НИУ ВШЭ, СПбГУ, другие институты с образовательными программами «Мировые рынки», «Трейдинг» V2C: 6-99 лет – геймеры, новички в трейдинге, студенты</p>					
<p>Бизнес-модель стартап-проекта¹ (как вы планируете зарабатывать посредством реализации данного проекта)</p>	<p>Ключевые партнеры </p> <ul style="list-style-type: none"> FORNEX INC. – хостинг веб-сайтов и предоставление БД для хранения данных пользователей Eric Games – предоставление игрового движка и размещение продукта на торговой площадке Steam – размещение продукта на торговой площадке Itch.io – размещение продукта на торговой площадке RuStore – размещение продукта на торговой площадке VK Play – размещение продукта на торговой площадке Play Market – размещение продукта на торговой площадке Boomstarter – первичный краудфандинг-процесс, тестирование продаж Crowd Republic – первичный краудфандинг-процесс, тестирование продаж СМИ – реклама, PR Игровые рекламодатели 	<p>Ключевые виды деятельности </p> <ul style="list-style-type: none"> Разработка ПО с помощью движка Продвижение продукта в СМИ и среди общественности, СММ Проектный менеджмент Веб-разработка, веб-администрирование и SEO Техподдержка пользователей Маркетинг и усовершенствование потоков поступления доходов Ведение бухгалтерского учета UI/UX – дизайн, 3D-дизайн 	<p>Ценностные предложения </p> <ul style="list-style-type: none"> Образовательный симулятор трейдинга; Способ проведения свободного времени, удовлетворение потребностей досуга; Популяризация торговли на фондовом рынке; Место размещения рекламы. 	<p>Взаимоотношения с клиентами </p> <ul style="list-style-type: none"> Аренда ПО для онлайн образовательных курсов и оффлайн организаций; Разовая покупка – для пользователей ПК; Free-to-Play, внутриигровые покупки и подписка – для пользователей мобильных устройств; Покупка рекламы на определенный срок – для рекламодателей 	<p>Потребительские сегменты </p> <ul style="list-style-type: none"> ВУЗы и образовательные онлайн-сервисы; Геймеры (в т. ч. дети); Новички в трейдинге; Пользователи мобильных устройств – посетители магазинов приложений (которые постоянно скучают и находятся в вечном поиске новой игрушки, game addicts); Рекламодатели. 	
<p>Структура издержек </p> <ul style="list-style-type: none"> Расходы на размещение продукта на торговых площадках Расходы на PR и маркетинг Расходы на приобретение 3D-моделей Расходы на приобретение оборудования Расходы на приобретение пакетов для разработки Расходы на найм аутсорс-специалистов Выплата заработной платы Расходы на поддержание актуальности патента и/или торгового знака 	<p>Потоки поступления доходов </p> <ul style="list-style-type: none"> Прибыль от подписок; Прибыль от продажи каждого экземпляра приложения и DLC; Инвестиции с краудфандинговых платформ; Выручка со стороны рекламодателей. 					
Обоснование соответствия идеи технологическому направлению (описание основных технологических параметров)	<p>Продукт разрабатывается с целью улучшить образовательный процесс и повысить его качество. Продукт будет предоставляться как рядовому покупателю, так и государственным образовательным организациям. В последствии в проект планируется добавить нейросеть для анализа данных фондового рынка и передачи свод-статистики положения на нем.</p>					
<p>2. Порядок и структура финансирования</p>						
Объем финансового обеспечения ²	<p>10 000 000 рублей</p>					
Предполагаемые источники финансирования	<p>Грант от ФСИ – 1 000 000 рублей Инвестиции от бизнес-ангелов или инвесторов – 10 000 000</p>					
Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта ³	<p>SWOT-анализ:</p>					

¹ Бизнес-модель стартап-проекта — это фундамент, на котором возводится проект. Есть две основные классификации бизнес-моделей: по типу клиентов и по способу получения прибыли.

² Объем финансового обеспечения достаточно указать для первого этапа - дойти до MVP

³ Расчет рисков исходя из наиболее валидного (для данного проекта) анализа, например, как PEST, SWOT и.т.п, а также расчет индекса рентабельности инвестиции (Profitability index, PI)

Матрица SWOT анализа		Внешние факторы	
		Возможности Рынок видеоигр в России с каждым годом в среднем растет на 11% Четверть рынка видеоигр занимает рынок образовательных симуляторов	Угрозы Конкуренты по типу VirtualTrader могут выпустить игру аналог Зарубежный рынок видеоигр полностью станет недоступным
Внутренние факторы	Сильные стороны Уникальная визуальная составляющая Низкая цена и большая база знаний Слаженный коллектив энтузиастов Широкий круг ЦА	Масштабирование проекта на большую ЦА Внедрение визуальных и обучающих элементов из смежных сфер/жанров	Продвигать продукт с уникальной составляющей Охватывать больше представителей ЦА
	Слабые стороны Отсутствие финансирования продукта	Найти инвесторов для ускорения процесса разработки и увеличения интереса разработчиков, ЦА	Найти партнеров по бизнесу Найти финансирование любого формата
<p>Рентабельность:</p> <p>CashFlow = 28 657 940,0 руб.</p> <p>Rate = 1.3</p> <p>NPV = 22044569 руб. за 1 год и 7 месяцев с момента получения инвестиций</p> <p>I = 10000000 руб.</p> <p>PI = 2.2 через 1 год и 7 месяцев с момента инвестирования в проект</p>			

3. Календарный план стартап-проекта

Название этапа календарного плана	Длительность этапа, мес	Стоимость, руб.
Доработка визуальной составляющей продукта, т. е. разработка интерфейсов и игрового окружения	2	1 600 000
Проработка механизма симуляции фондового рынка до конца, т. е. добавление дополнительных типов активов, дополнение списка событий на рынке, добавление аналитических функций.	4	3 200 000
Разработка локальной и сетевой многопользовательской составляющей	4	3 200 000

Проработка игровых уровней и составление методических материалов продукта в соответствии с указаниями консультанта	3	2 000 000
Запуск продукта на рынок и начало продаж	2	1 600 000
Итого 11 600 000 (из которых 1 600 000 – с полученной прибыли от продаж на рынке и остатка от гранта)		

4. Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта)

Участники		
	Размер доли (руб.)	%
1. Тускаев Александр Максимович	5 100	51
2. Аржакова Юлия Владимировна	1 500	15
3. Коган Станислав Константинович	2 500	25
4. Инвестор	10	10
Размер Уставного капитала (УК)	10 000	100

5. Команда стартап-проекта

Ф.И.О.	Должность	Контакты	Выполняемые работы в Проекте	Образование/опыт работы	LeaderID
Тускаев Александр Максимович	Соучредитель, генеральный директор	+7(921)396-55-12 amtuska@gmail.com	Ведение проектного менеджмента, продаж, осуществление связей с общественностью, разработка UI/UX дизайна	Студент 3-го Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого по программе бакалавриата «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем»; Проходил стажировку в зарубежной компании ITIVITI, в	id 2945204

				которой занимался разработкой приложения, которое помогает пользователю максимально грамотно торговать на реальном фондовом рынке; проходил стажировку в отечественно компании АСКОН, реализовывал клиент-серверную систему контроля версий для ПО Компас-3D.	
Королева Екатерина Васильевна	Консультант	koroleva_e v@spbstu.r u	Предоставление теоретических материалов по трейдингу, консультации насчет составления обучающих материалов	Кандидат экономических наук, доцент высшей инженерно-экономической школы СПбПУ Петра Великого. Имеет 107 научных публикаций в сфере экономики, бизнеса, трейдинга.	
Аржакова Юлия Владимировна	Соучредитель, заместитель генерального директора	+7(987)169 -56-02	Разработчик математической модели, программист, HR	Студент 3-го курса Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого, обучается по дисциплине "Математическое обеспечение и администрирование информационных систем"; Опыт коммерческой разработки 1 год в компании «Руника» на позиции математик-программист	id 2945203
Тарасова Владислава Сергеевна	Разработчик-программист		Программист игровой логики, дизайнер	Студент 3-го курса бакалавриата Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого по направлению "Математическое обеспечение и администрирование информационных систем"	id 3216400
Новосельцев Александр Максимович	Веб-разработчик		Веб-разработка, разработка интерфейсов	Студент 3-го курса Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина) по направлению "Информационные системы и технологии в бизнесе"	id 2979903
Коган Станислав Константинович	Соучредитель, главный программист		Разработчик игровой логики проекта, геймдизайнер, 3D-дизайнер	Студент 3-го курса Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого по направлению "Управление в технических системах", участвовал в 6 коммерческих и некоммерческих игровых и образовательных проектах	ID 2962529

Жаркова Полина Сергеевна	Бухгалтер		Составление и ведение БДДС, БДДР, анализ доходов и расходов	Образование: 1. ФГАОУ ВО "Самарский государственный университет" по направлению "Бухгалтерский учет, анализ и аудит" - студент 3-го курса 2. ФГАОУ ВО "Самарский государственный университет" по направлению "Переводчик в сфере профессиональных коммуникаций" - дополнительное, - студент 3-о курса. Проходила практику на предприятии "СамараЭлектрошит", в течение которой работала в сфере учета движения денежных средств.	id 1324457
Андреев Иван Андреевич	Финансист		Анализ текущего финансового положения, составление прогнозов, оптимизация финансового плана компании	Студент 1-о курса института промышленного менеджмента, экономики и технологий Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого по направлению "Экономика". Выполнено исследование на тему "Анализ и перспективы рынка полупроводников". Имеется опыт и знания в сфере торговли на фондовом рынке.	id 3698731
Харитонов Артемий Андреевич	Веб-разработчик		Веб-программист, разработчик интерфейсов	Студент 3-о курса Санкт-Петербургского государственного университета телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича по направлению "Прикладные информационные системы и технологии". Закончил дополнительные курсы повышения профессиональной квалификации в университете ИТМО по направлению "WEB разработчик (Vue, NodeJS)".	
Маньшин Валерий Павлович	Веб-разработчик	+7 (937) 0703848 893707038 48@mail.ru		Окончил бакалавриат в Поволжском государственном университете телекоммуникаций и информатики по направлению «Информатика и вычислительная техника» Опыт работы 1 год и 7 месяцев – CQG – Junior Frontend-разработчик	