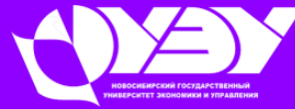
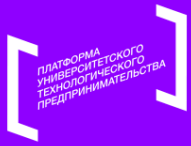




МИНОБРНАУКИ
РОССИИ



Межвузовский акселератор студенческих технологических стартапов «БизнесТут», I этап

Бизнес-игра "Инфляция"

Рынок EduNet



Бизнес-игра
"Инфляция"

НГУЭУ.2024.058

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА



В условиях быстрого развития цифровых технологий, финансовых инструментов, пирамид и мошенничества многие люди сталкиваются с проблемами в управлении своими финансами

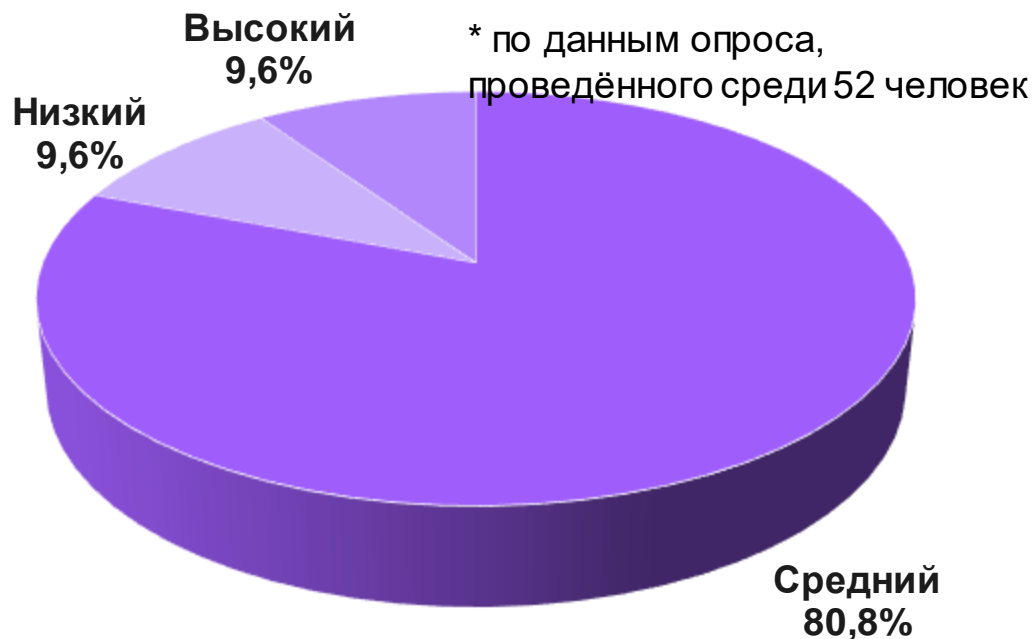


Бизнес-игра является отличным инструментом для обучения основам экономики и финансов

ПРОБЛЕМА

Наблюдается низкий уровень финансовой грамотности населения

Уровень финансовой грамотности молодежи от 14 до 35 лет



Молодежь не достаточно осведомлена в области инвестирования, управления финансами, долгами и понимания основных экономических процессов



12,79

п. по шкале от 0 до 21 составил Индекс финансовой грамотности россиян в 2022 году

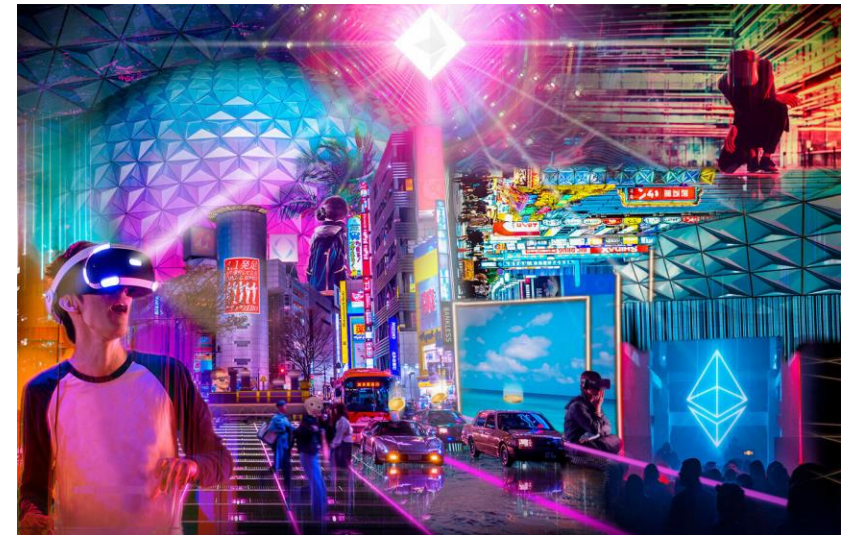
72% россиян имеют средний или высокий уровень финансовой грамотности

24% россиян оценивают свои финансовые знания и навыки как хорошие или отличные

- *Статистический анализ экономической грамотности аналитического центра НАФИ на 2023 год, говорит о низком уровне знаний у молодежи до 35 лет*

Создание и проведение экономической настольной бизнес-игры “Инфляция” для повышения финансовой грамотности у студентов высших и средних учебных заведений

Студенты погрузятся в мир экономики и бизнеса, где каждому игроку распределяются роли, все экономические процессы производит Центральный банк и посредники - коммерческие банки, которые могут влиять на экономические циклы



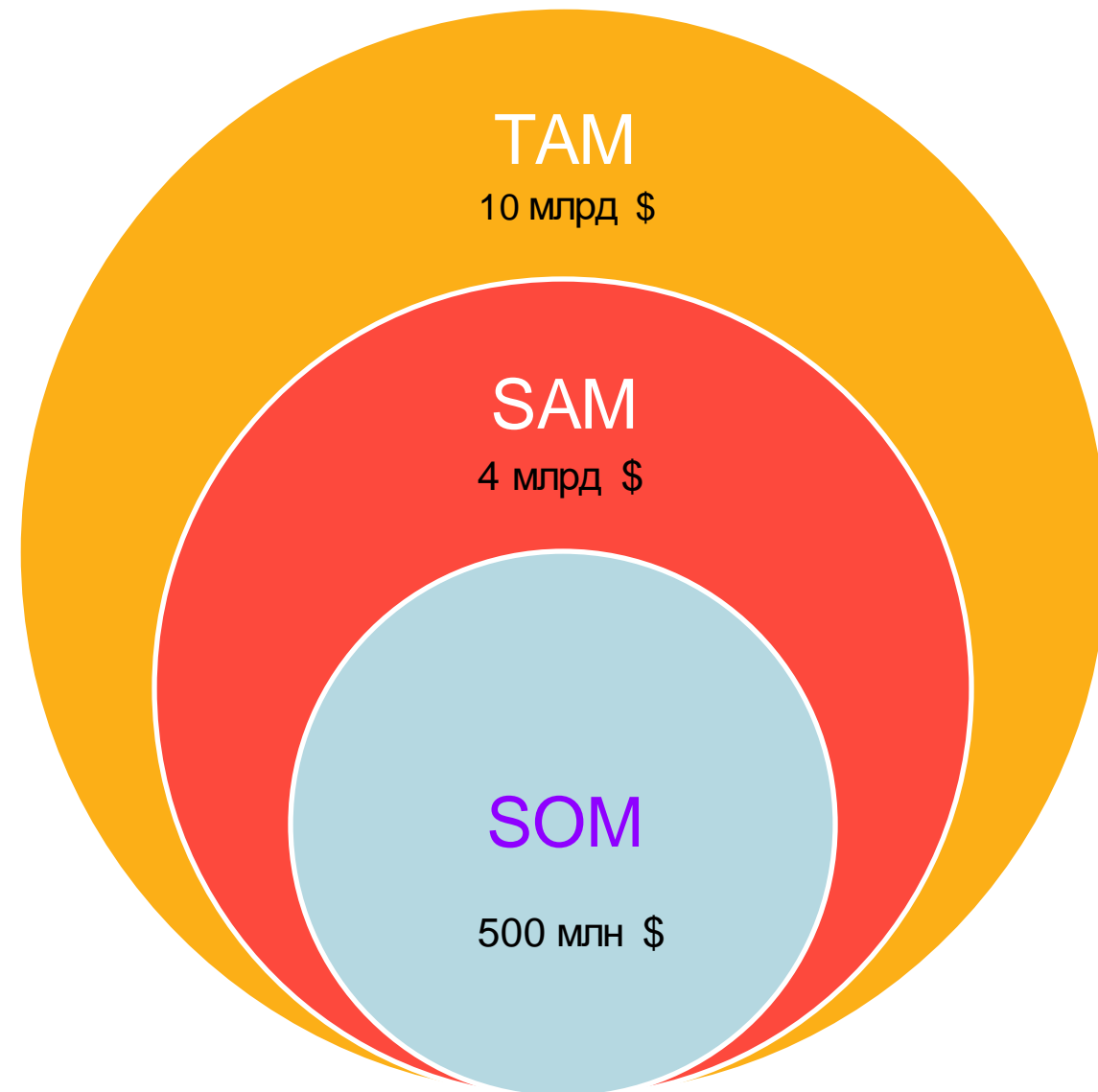
- Сухая теория станет более наглядной, понятной и интересной, что еще больше вовлечет обучающихся и увеличит эффективность образования

ЦЕЛЕВЫЕ СЕГМЕНТЫ

- Учебные заведения высшего образования (B2G)
- Учебные заведения общего и расширенного образования (школы, гимназии, и т.д.) (B2B и B2G)
- Вовлечённая молодёжь и студенты Новосибирской области (B2C)



Объем рынка развития
финансовой грамотности
в деньгах по статистике и
насколько мы хотим
занять этот рынок



ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Бизнес игра "Инфляция" - это игра-модуляция,
которая погружает участников в мир экономики

1. Участники учатся строить стратегию
своего бизнеса, знакомятся с базовыми
понятиями, которые способствуют
повышению экономической
грамотности



2. Игра становится импорт-
заменителем популярных настольных
экономических игр в других странах
("монополия", "Денежный поток", и т.д.)



ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

- Интерактивное видео с объяснением правил игры
- Проведение игры с помощью игропрактиков с использованием геймификации с помощью VR-очков



В виртуальном мире на человека практически не воздействуют
внешние раздражители



Высокий уровень концентрации на материале, который лучше усваивается



Уникальная ценность предложения:

Создание настольной бизнес-игры с элементами дополненной виртуальной реальности на базе искусственного интеллекта, подбирающего конкретную тематику из заданных критериев



Механика:

1. Создание настольной игры
2. Геймификация процесса обучения
3. Создание сообщества по тематике личных финансов в режиме онлайн



Целевая аудитория:

- Студенты ВУЗов и СУЗов
- Люди 25-35 лет



Каналы:

- Проведение бесплатной части игры в учебных заведениях
- Посты в социальных сетях, таргетированная реклама, блогинг
- Реклама в сообществах, связанных с заработком, бизнесом и инвестированием

Ключевые метрики:

1. Сбор аналитики путём обратной связи с помощью QR-кода
2. Аналитика продаж и доходов клиентов за последний месяц
3. Анализ суммы выручки за определённое время



Структура расходов:

1. Аренда помещения для проведения игры
2. Реклама для потенциальных клиентов
3. Создание настольной бизнес-игры “Инфляция”
4. Заработная плата



Потоки доходов:

1 месяц - 15.000\$
Год - 245.000\$

ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Проработанный проект
- Разработанное поле и карточки для игры
- + Наглядный формат игры, поля, прототип, отрисованная игра в цифровом формате

	Прорвало трубу 3200 ₹	Сломался телефон 3500 ₹	Найдены забытые деньги +5000 ₹	Загопили соседи 6000 ₹	Сломался чайник 750 ₹	
Плата за аренду 20.000 ₹	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Непредвиденные случаи</p> <p>Жилищно-коммунальные расходы</p> <p>Карта "Случайность"</p> <p>Инвестиционный блок</p> </div>					Инвестиции в Ойро 100 ₹ -> 1 €
Плата за отопление 3500 ₹						Покупка криптовалюты 25000 ₹ -> 1 В
Плата за газ 1000 ₹						Пропуск хода
Плата за воду 2400 ₹						Инвестировать в \$ 80 ₹ -> 1 \$
Плата за Электроэнергию 5500 ₹						Покупка акций 1500 ₹ -> (250 ₹) ₩
	Пищевой блок					
	Столовая 2500 ₹	Своё хозяйство +3500 ₹	Готовка дома 1500 ₹	Гипермаркет 8000 ₹	"Еврошоп" 15000 ₹	Старт

ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

- получить финансирование 20.06.2024
- напечатать саму игру 21.06.2024
- разработка технического содержания игры и геймификации 30.06.2024
- провести первую игру 1.08.2024
- запуск рекламной кампании 30.08.2024
- договоренность с НГУЭУ и другими вузами для проведения игр 1.09.2024

КОМАНДА СТАРТАПА



Никита Басалаев
НГУЭУ
Автор идеи и
координатор



Павел
Саранчуков
НГУЭУ
Игропрактик



Екатерина Косицина
РАНХиГС
медиа, реклама



Екатерина Ермакова
НГУЭУ
программный
администратор

КОНТАКТЫ

+79529282615 - Никита Басалаев
Почта для связи: Basalaev-nekit@yandex.ru



Спасибо за внимание!