



САМАРСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
МЕДИЦИНСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ



ИНСТИТУТ  
ФАРМАЦИИ



открытые  
ИННОВАЦИИ  
СТАРТАП-СТУДИЯ



# Разработка интерактивной экосистемы фармацевтических знаний

Название платформы:

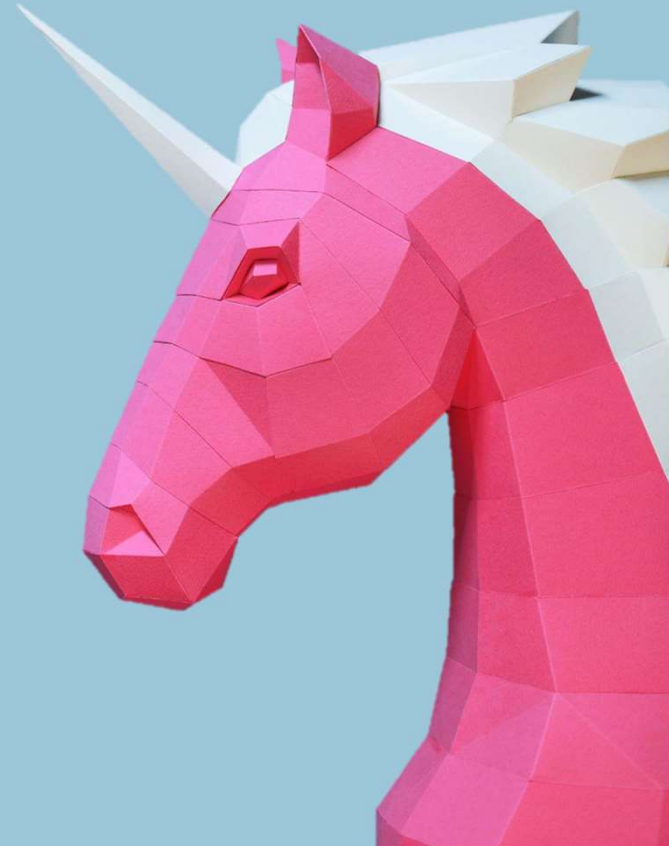
 Pharm Project

Автор идеи:

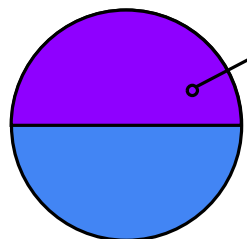
Сизиков Александр Викторович

**20.35**  
УНИВЕРСИТЕТ

**20.35**  
НАЦИОНАЛЬНАЯ  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ  
ИНИЦИАТИВА

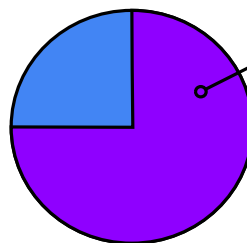


# АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА



50%\* студентов считают, что существует недостаточная осведомлённость о профессии в области фармации

- Опрос среди другой группы респондентов показал непонимание широкого спектра фармацевтических профессий, которые не ограничиваются только терминами «фармацевт» и «аптекарь» (75%\*\*)



75%\* респондентов выбрали курсы подготовки к ЕГЭ, чтобы успешно сдать экзамены

- Опрос среди другой группы респондентов показал, что на рынке необходимы альтернативные платформы для поддержания и улучшения знаний в необычном формате подачи материала (87,5%\*\*)





# ПРОБЛЕМА

- **Непонимание в обществе** – кто на самом деле такие фармацевты
- **Непонимание среди школьников и абитуриентов** – что на самом деле нужно знать для поступления и учёбы
- **Непонимание выбора** – среди широкого спектра проектов онлайн-образования где найти нужную информацию
- **Непонимание предметов из-за их скучности** – где найти такой проект, который подавал бы образовательный материал в интересном формате
- **Непонимание практики** – где найти такую, которая могла бы помочь в реальной жизненной практике



# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Задумываются о связывании своей жизни (или жизни своего ребёнка) с областью фармации

Хотят понимать, как работает область фармации с помощью большого количества интересных практических заданий

Привлечение потенциальных клиентов к интересной программе подготовки к экзаменам, а также поиска ответа на профориентационные вопросы



Школьники  
9 – 11 классов



Родители  
школьников



Абитуриенты  
мед. вузов



Студенты  
фармацевтического  
профиля



Специалисты  
образовательных, а также  
фармацевтических  
учреждений



# РЕШЕНИЕ

Платформа с тематическими геймофицированными образовательными материалами, сопряжёнными сюжетными вставками.

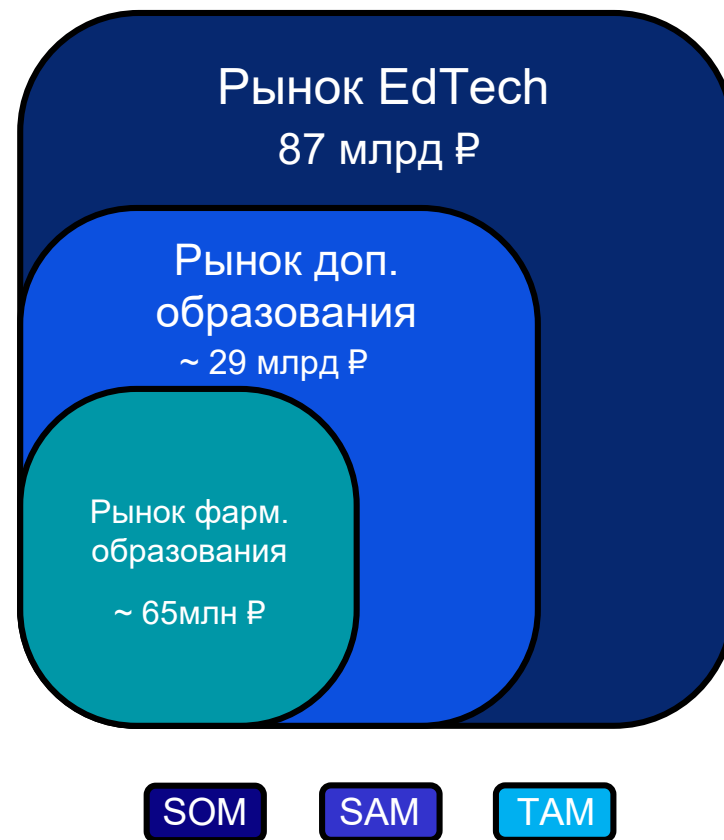
Проект состоит из:

- вступительного (знакомство с фармацевтикой и развеивание ложных представлений о ней),
- основного (практические курсы по профильным предметам – русскому языку, химии и биологии\* – с пояснением, зачем нужны эти знания в будущей профессии),
- дополнительного (практические курсы косвенным знаниям в области фармации),
- заключительного (систематизация знаний) блоков.

# РЫНОК

- **B2C** (преимущественно):
  - 1: школьники, абитуриенты, родители
  - 2: студенты
- **B2B** – фармацевтические компании
- **B2G** – университеты (преподаватели)

**Конкуренты** либо распространяют **дорогие профориентационные курсы** для студентов, либо создают **лекции о продукции фармацевтических предприятий**



# ЦЕННОСТЬ, ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ



# КОНКУРЕНТЫ



вебиум



- В ходе анализа рынка профессионального образования **не было выявлено прямых аналогов** проекту.
- Найденные же **косвенные аналоги** (↑) **имеют главный недостаток перед платформой** – применение однотипных и скучных тестовых заданий и видеолекций для обучения



# БИЗНЕС-МОДЕЛЬ-1

- **Поиск финансовых источников:** грантовые конкурсы, инвесторы, донаты, краудфандинг, собственные средства
- **Поиск сотрудников** для разработки самой платформы
- **Поиск каналов сотрудничества** среди образовательных и фармацевтических учреждений



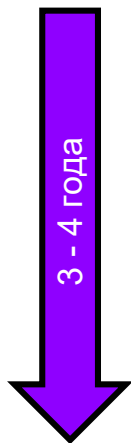
- **Реклама проекта** в социальных сетях
- **Поддержка работы платформы;** параллельное добавление новых курсов для её развития и выхода на студенческий уровень и выше.

# БИЗНЕС-МОДЕЛЬ-2

Планируемая стоимость приобретения платформы:

2000₽

Обсуждается внедрение как подписочного формата, так и единоразовой платы



1 000 000 ₽



Привлечение иных финансовых средств



Получение дохода от продаж платформы



Разработка и поддержка материальной, сюжетной и геймплейной базы проекта



Пиар-компания



Приобретение клиентской базы проекта

Выход проекта на самоокупаемость; возможность его дальнейшего развития

# ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ-1

- **Проведение проблемных опросов:** в первом опросе поучаствовали студенты Института Фармации СамГМУ, ответив письменно на вопросы; во втором принимала участие потенциальная ЦА проекта, давая ответы в различных форматах
- **Разработка «легенды» проекта:** чтобы клиент был заинтересован в прохождении курсов, ему необходимо создать предысторию проекта, которую было бы интересно изучать
- **Поиск финансовых источников и сотрудников:** команда проекта готова начать масштабную разработку в любой момент, когда появится ресурс
- **Изучение рынка:** наша команда продолжит общение в ЦА для выявления «идеальной формулы» для развития платформы

# ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ-2

- **Прототипирование:** «черновое» представление, как должен выглядеть готовых продукт

**Аналитик**  
Сложность: низкая

$\text{CuSO}_4$  (p-p)  
86%  
22 г

+

$\text{H}_2\text{O}$   
100%  
10 г

→

$\text{CuSO}_4$  (p-p)

— г  
— %  
— г

Проверить

# КОМАНДА СТАРТАПА

- **Сизиков Александр Викторович** – студент 2 курса Института Фармации ФГБОУ ВО СамГМУ Минздрава России; активист Совета старост и Студенческого научного общества СамГМУ
- ↑ **Руководитель проекта**, начальная разработка материальной базы данных и сюжетного контента, поиск специалистов

Наша небольшая команда продолжает поиск сотрудников для развития проекта!  
Мы готовы рассмотреть сотрудничество вместе с Вами

Аниматоры контента

Программисты,  
разработчики игр

Маркетологи

Художники

Педагоги

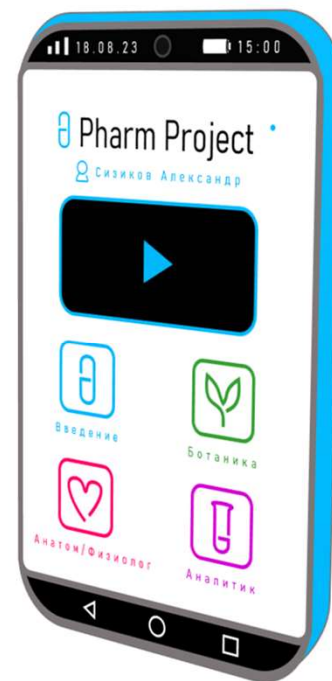


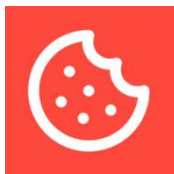
# ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

- Создание «легенды» проекта
- Разработка прототипов готового продукта
- Верить, что финансы найдутся, и пойти искать возможности их нахождения

## Pharm Project

Прототип





## КОНТАКТЫ ЛИДЕРА



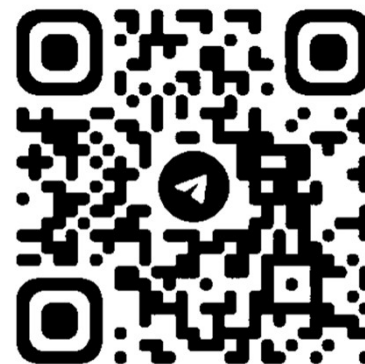
Сизиков Александр Викторович



+79370616368  



sizikovberks@yandex.ru



@SIZIKOV0