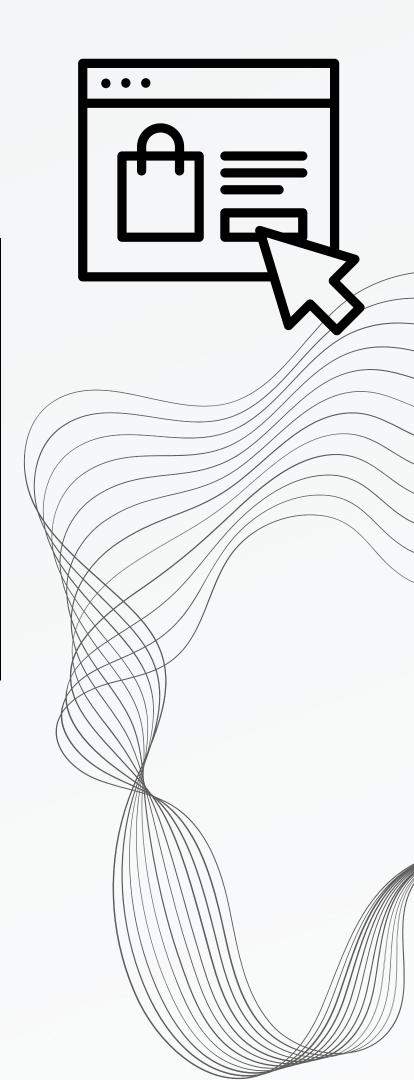


BUSINESS

УМНЫЙ МАРКЕТПЛЕЙС

PROJECT



ПРОБЛЕМА

О1 Каждый маркетплейс неизбежно встречается с большим количеством возврата товара

02 Конкуренция между маркетплейсами становится все более ощутимой каждый день

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



Наша ЦА-это уже существующие маркетплейсы, которые стремятся улучшить свой сервис. (Wildberris,ozon и др.)



РЕШЕНИЕ

Создание 3D модели человека сканирующая в реальном времени параметры тела и отображающее на нем любой предмет одежды и аксессуаров



РЕШЕНИЕ

Простое анкетирование для пользователей маркетплейса для максимальной работоспособности и передача малейших деталей одежды на модели человека

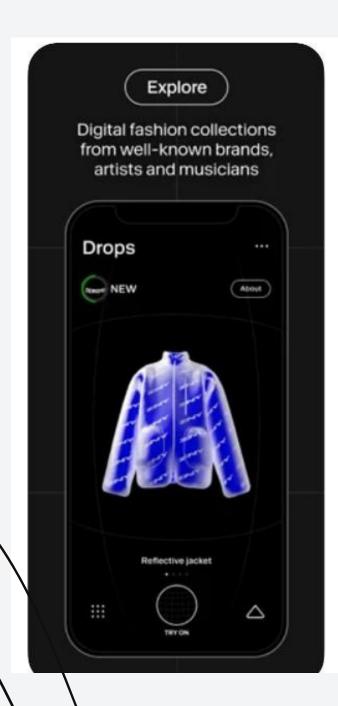


РЕШЕНИЕ

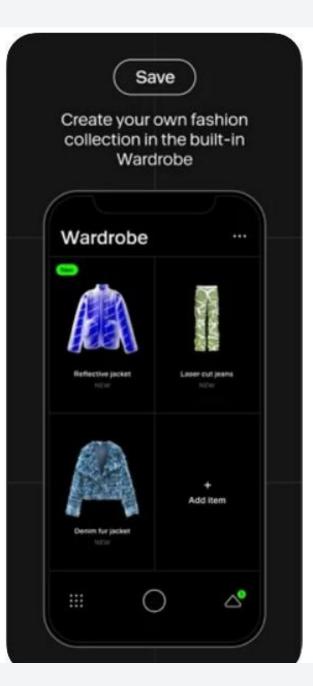
Если маркетплейс заключит договор с нашей командой и начнет использовать нашу разработку на своей платформе, то это может привести к значительному снижению издержек. Таким образом, маркетплейс сможет расширить свой бизнес, используя сохраненные средства.



Что получают наши клиенты











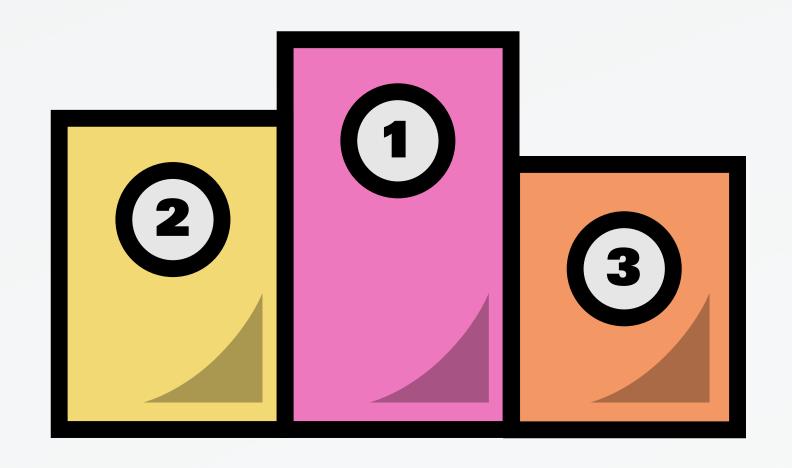
КОНКУРЕНТЫ



ZERO-TEN

Beinopen Dreams ZERO10

НАШИ ПРЕИМУЩЕСТВА



• Наша разработка позволит клиентам маркетплейса в точности до последней мелочи увидеть, как бы сидела на них та или иная вещь еще до оформления заказа.

Цена на нашу разработку будет вполне реальной и приемлемой, и маркетплейс, приобретший у нас данную разработку, в краткий срок уже сможет ее полностью окупить

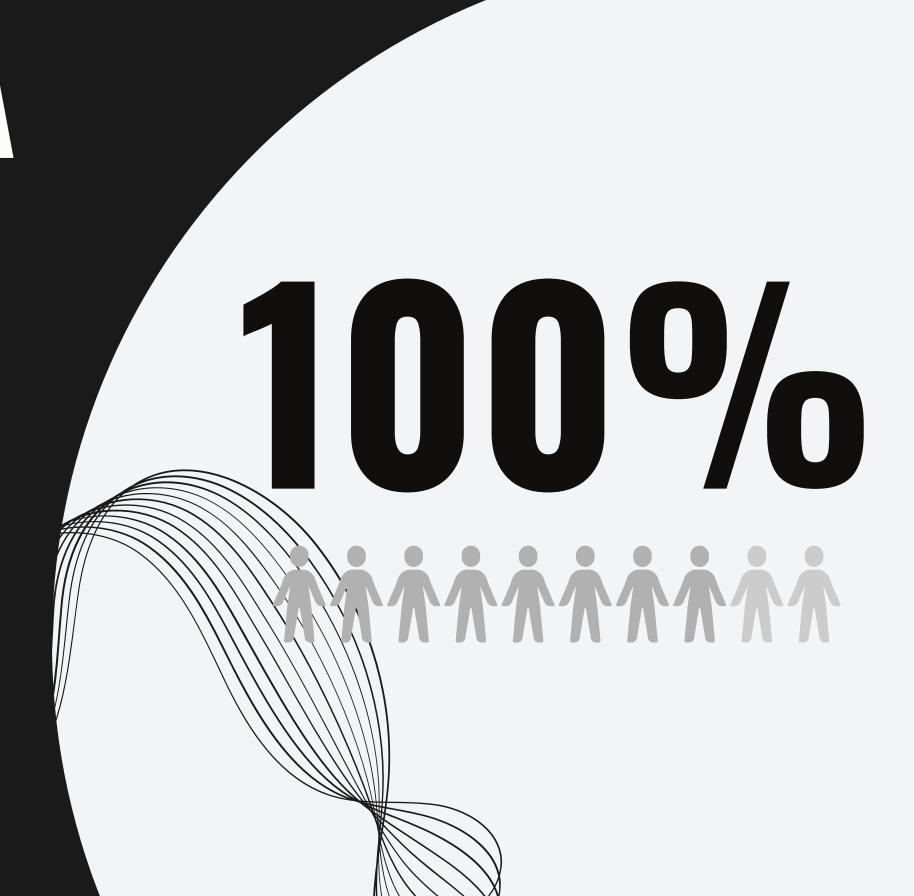
Уникальное торговое предложение

- Наш высококачественный продукт создан именно для тех маркетплейсов, которые ценят своих пользователей
 - Благодаря объединению новых нанотехнологий и программирования 3D моделей, мы сделаем ваш маркетплейс еще удобнее и привлекательным, и он сможет получить огромное преимущество в конкурентной борьбе



АНАЛИЗ РЫНКА

Мы проанализировали рынок AR-технологий и маркетплейсов и выяснили, что наши конкуренты на рынке предоставляют разработки, которые отличаются от нашей. На данный момент, на рынке есть только один стартап-бренд ZERO10, который создает похожую разработку. Они позволяют мерить одежду, но только прикрепляя фото, которое было сделано ранее.



БЕЗНЕС-ГИПОТЕЗЫ



Мы с командой полагаем, что в будущем мы наберем команду и сможем кже собственноручно воспроизводить все наши идеи

HYPOTHESES N°1



Мы с командой полагаем, что поднабравшись опыта, сможем сократить время разработки в 1.4 раза.

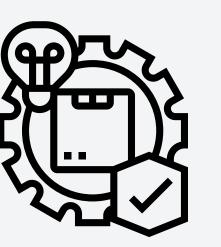
HYPOTHESES N°2



Мы полагаем, что через 3-4 года о нас будет наслышано большое количество маркетплейсов и магазинов, и нам самим предложат сотрудничество.

HYPOTHESES N°3

ПЛАН ВЫХОДА НА РЫНОК



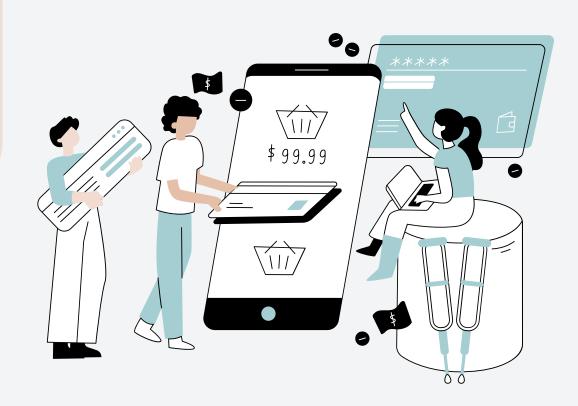
успешная презентация продукта на акселераторе

выставление продукта на каналы продвижения

заключение договора о приобретение нашего предложение

завершение разработки нашей идеи

выход на связь с потенциальными клиентами (онлайн магазинами)



ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ



Генерация идеи о создании программного обеспечения для маркетплейсов

Набор команды для создания данного обеспечения

Создание бизнес модели проекта, финансова я модель и полный анализ рынка

Использование таких каналов продвижения, как: офлайн мероприятия и акселератор Цифра

Продажа первой нашей разработки уже созданному маркетплейсу или онлайн-магазину

КАНАЛЫ ПРОДВИЖЕНИЯ









Офлайн-мероприятия

Использование данного канала продвижения является крайне важным, поскольку люди начали ценить живой диалог после пандемии. Такие мероприятия дают возможность максимально детально описать нашу идею и ответить на все вопросы, которые могут возникнуть у наших слушателей.

МАКЕТНАЯ РЕКЛАМА

способствует обеспечению благожелательному отношению потребителя к нашей разработке, ориентированной на долгосрочные цели

Акселератор Цифра

Участие в акселераторе поможет привлечь инвесторов и покупателей к разработке, а также способствует привлечению посевных инвестиций в проект.

ВОРОНКА ПРОДАЖ

Установление контакта

Презентация разработки

Работа с возражениями

Завершение сделки Feedback/ удовлетворенность

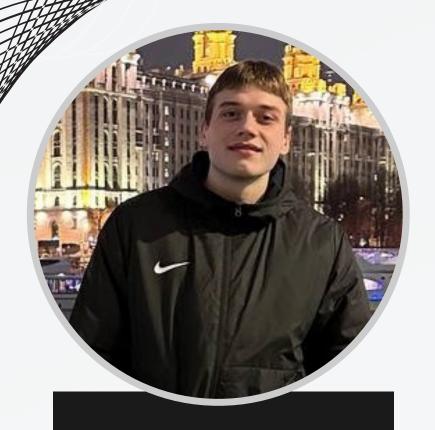
ФИНАНСОВАЯ МОДЕЛЬ



Количество программистов Заработная плата 1 программиста Количество дизайнеров Заработная плата 1 дизайнера Заработная плата тимлида Время разработки Общее количество затрат

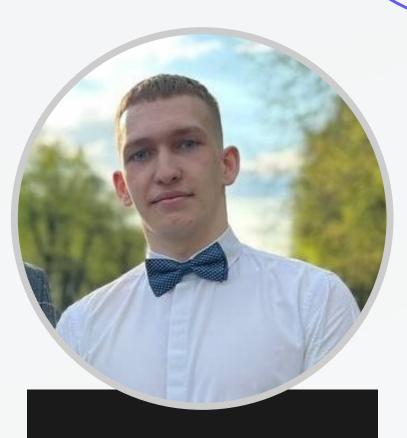
7 человек 170 000 руб 3 человека 140000 руб 270000 руб 9 месяцев 16,920 млн.руб

HALLA KOMAHAA



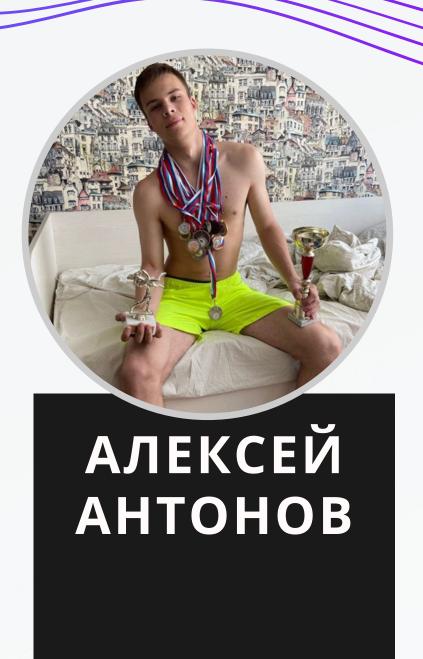
ДМИТРИЙ ТРУБАЧЁВ

Маркетолог



ШАЛОНСКИЙ ПАВЕЛ

Универсал

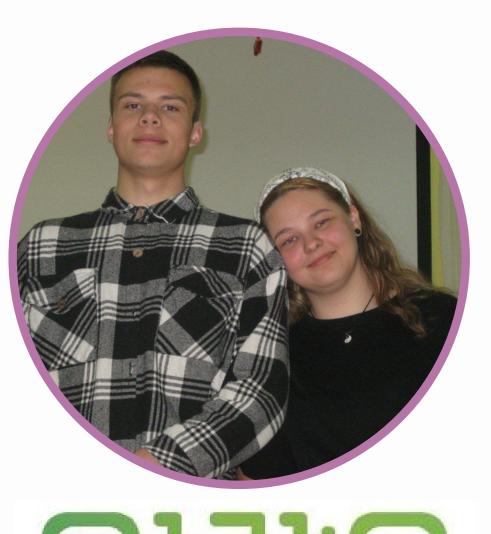


Менеджер





@PAVEL337





@ALEKSEEEEEY





@SHTRIHXXX



BUSINESS

УМНЫЙ МАРКЕТПЛЕЙС

PROJECT

