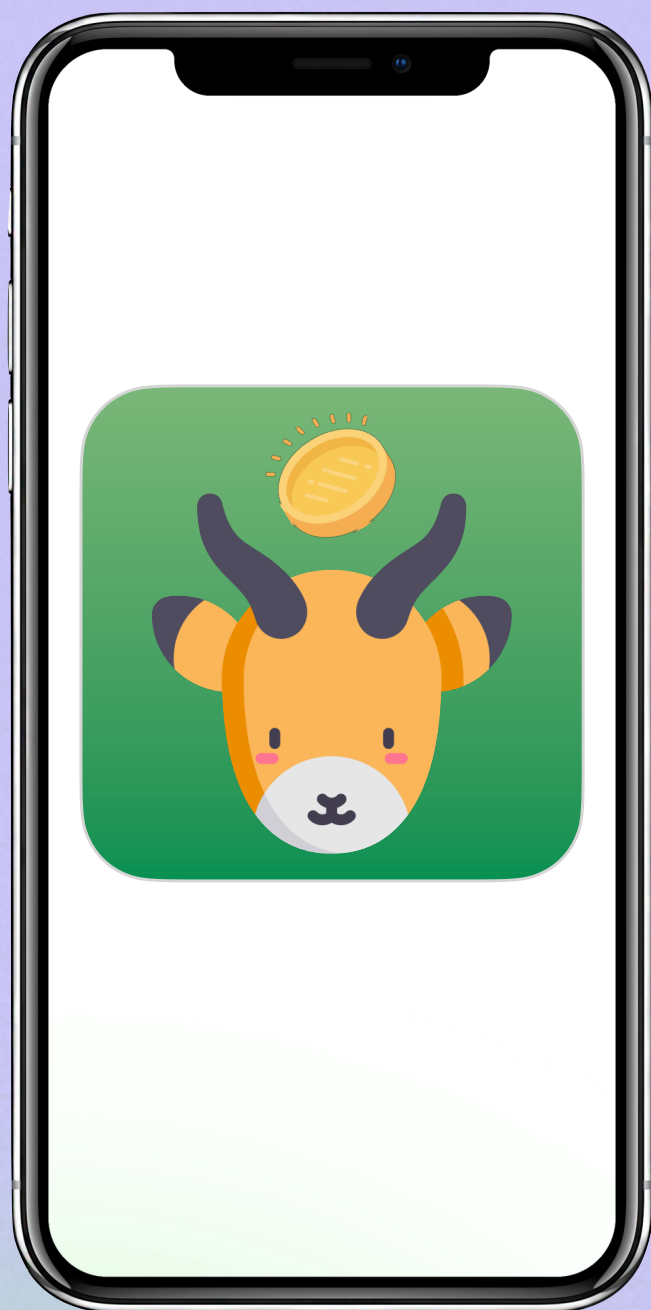




Майкопский  
государственный  
технологический  
университет



**ИнноВектор**  
АКСЕЛЕРАТОР МГТУ



# **«Золотая Антилопа»**

мобильное приложение-агрегатор  
для детей







# Актуальность

идеи

**19** млрд  
рублей

*россияне  
перевели  
мошенникам в  
2023 году*

**91%**

*доля россиян,  
столкнувшихся  
с попытками  
мошенничества  
в 2023 году*

**ФИНАНСОВАЯ  
ГРАМОТНОСТЬ**

*это то, что  
родители должны  
развивать в своих  
детях с малых лет*





# Проблема

Жертвами злоумышленников часто становятся люди с низким уровнем финансовой грамотности, которые склонны совершать необдуманные финансовые поступки

## Факторы, актуализирующие проблему:

**1** риск попасть в **мошеннические схемы**

**2** низкий уровень/отсутствие азов **финансовой грамотности**







# Решение

В приложении **«Золотая Антилопа»** есть:

- 1** **виртуальный кошелек** с виртуальными денежными средствами «Рубликоинами»
- 2** **короткие мультипликационные ролики** с главным героем - Золотой Антилопой, обучающие основам финансовой грамотности
- 3** возможность **поставить цель**, на которую нужно накопить

Благодаря приложению **«Золотая Антилопа»** ребенок узнает:

- как работают деньги?
- как можно зарабатывать деньги?
- как можно экономить и копить?







# Цель

## проекта

Обеспечить возможность формирования у детей дошкольного и школьного возрастов азов финансовой грамотности

- 1** *последовательность в принятии решений*
- 2** *долгосрочное и краткосрочное планирование*
- 3** *математические расчеты, необходимые для управления личными финансами*
- 4** *анализ и оценка рисков, возникающих в процессе управления личным бюджетом*
- 5** *концепция финансовой безопасности*







# История запросов

Яндекс Вордстат

Яндекс Вордстат

электронный кошелек для детей



Динамика

Регионы

Топы запросов

По месяцам ▾

Июнь 2022 — Май 2024

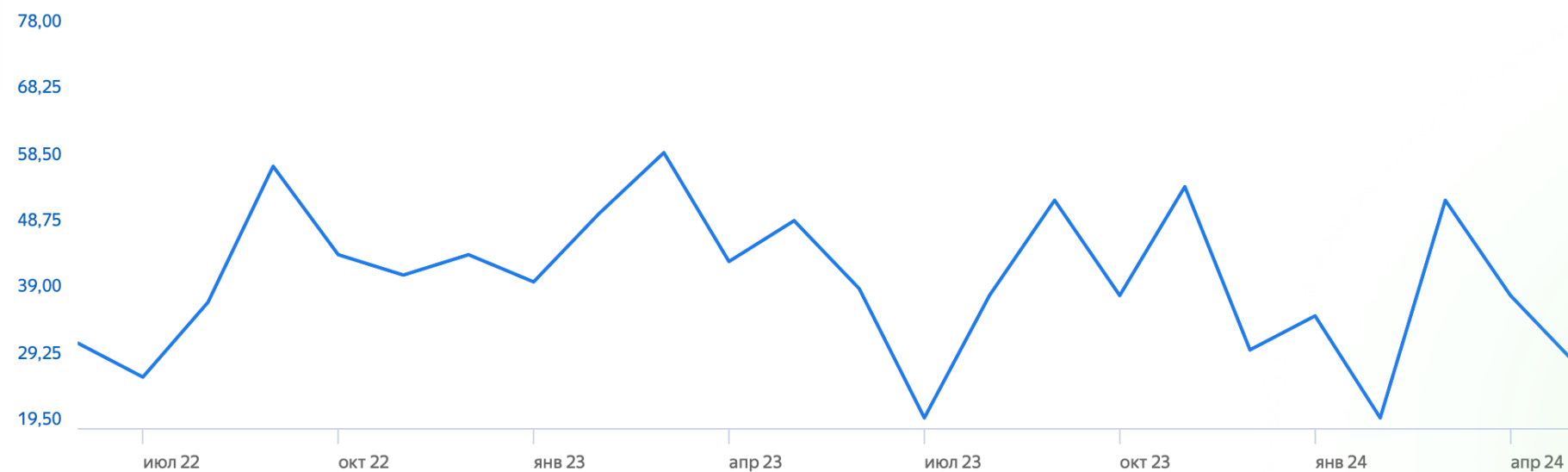
Все регионы ▾

Десктопы  Смартфоны  Планшеты

Число запросов

Доля от всех запросов

Скачать ▾











# РЫНОК

## приложений

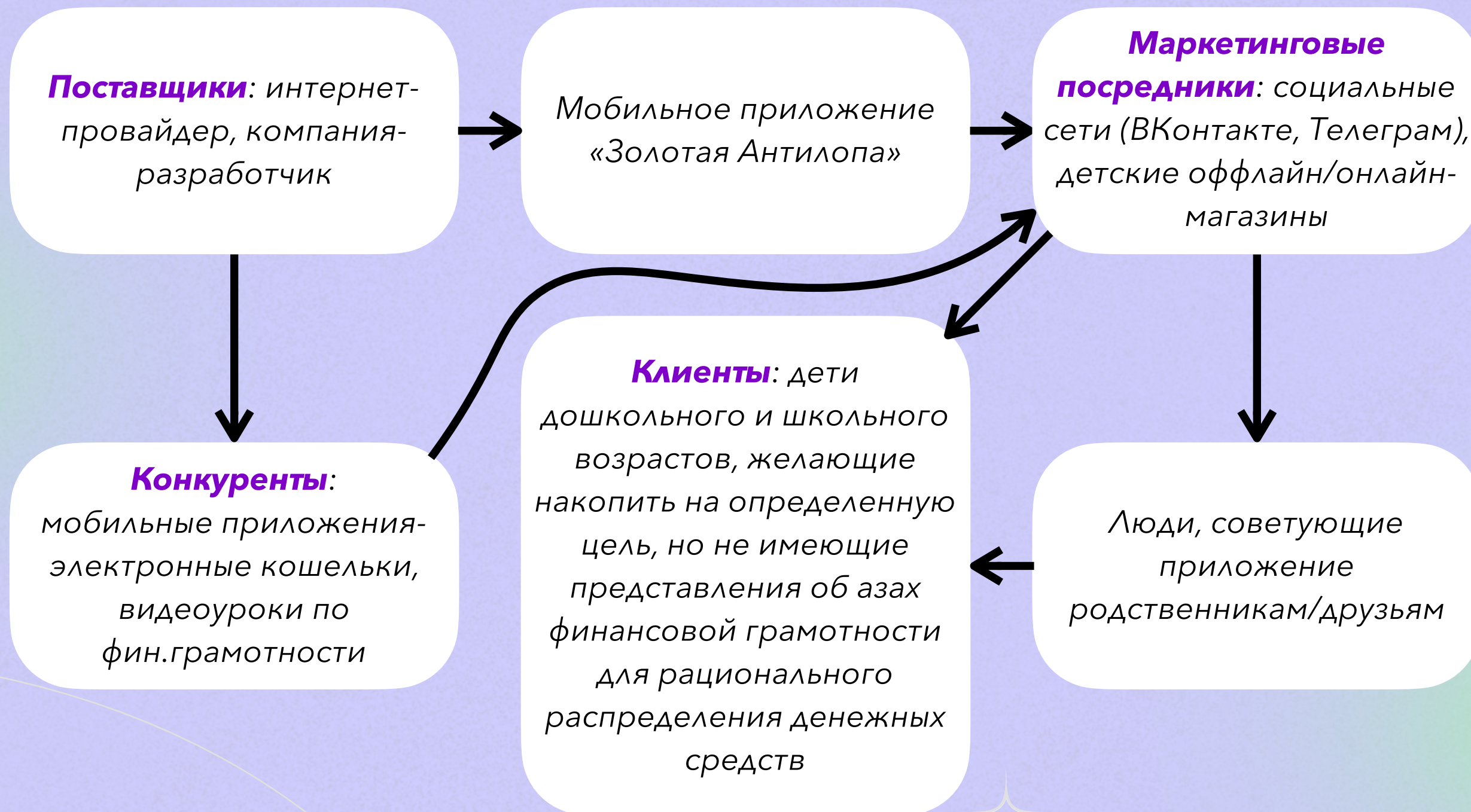
Название	Год запуска	Описание	Слабые стороны
Финзнайка	2019	Бесплатное приложение для детей от шести лет, которые обучаются во 2–4 классах. Здесь рассказывается о деньгах, валюте, банках, бизнесе, семейном бюджете. Есть множество различных игр, соревнований и бонусов. Отдельно есть версия для подростков, учеников 5–11 классов. Разработано по заказу Минфина	Приложение недоступно для скачивания с иностранных маркетплейсов приложений, отсутствуют виртуальный кошелек и обучающие видеоматериалы
Три Кота: Финансы для детей	2022	Игра для пользователей от трех лет рассказывает, что такое деньги и семейный бюджет, как разумно расходовать средства, как формируются финансовые цели, какие бывают мошеннические уловки и что такое предпринимательство. Персонажи помогают детям учить математику. Предназначена для детей 4–7 лет	Отсутствует виртуальный кошелек, приложение создано для детей дошкольного возраста
Монеткины	2017	Еще один проект Минфина. Приложение разработано для учеников 2-8 классов. Ребенок помогает персонажу вести бюджет, учитывать расходы и доходы, планировать траты, осознавать важность учета денежных операций. Родитель может стать наставником в игре, подключившись со своего аккаунта	Приложение недоступно для скачивания с иностранных маркетплейсов приложений, приложение создано для детей школьного возраста
СберKids	2018	Это бесплатное приложение от Сбербанка объединяет обучающие сервисы и виртуальную банковскую карту, с которой ребёнок сможет совершать реальные покупки. Продукт ориентирован на школьников 6-13 лет, возрастное ограничение – 3+	Приложение недоступно для скачивания с иностранных маркетплейсов приложений, отсутствует виртуальный кошелек
Я коплю	2022	Программа научит ребенка ставить финансовые цели и копить на них, вместо того чтобы спустить все карманные деньги на пустяки. Подойдет детям от 6 до 12 лет. Игрок задает цель накоплений и нужную сумму, указывает, сколько денег у него уже есть и как много он получает на карманные расходы в неделю.	Приложение доступно только для пользователей ОС iOS, отсутствуют обучающие видеоматериалы





# Субъекты рынка услуг

для детей







# Бизнес-модель

## проекта

<p><b>Ключевые партнеры</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Компания-разработчик мобильного приложения</li> <li>Компании, предоставляющие хостинг, домен, серверное хранилище</li> </ul>	<p><b>Ключевые виды деятельности</b></p> <p>Оказание образовательных услуг в сфере финансов для детей дошкольного и школьного возрастов (мобильное приложение-агрегатор)</p>	<p><b>Ценностные предложения</b></p> <p>Для детей и их родителей: формирование азов финансовой грамотности в игровой форме, наличие виртуального кошелька для сбережений ребенка</p>	<p><b>Взаимоотношения с клиентами</b></p> <p>Бесплатное использование приложения детей дошкольного и школьного возрастов</p> <p>Удержание партнеров, для длительного сотрудничества</p>	<p><b>Потребительские сегменты</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Дети дошкольного и школьного возрастов, желающие накопить на определенную цель, но не имеющие представления об азах финансовой грамотности для рационального распределения денежных средств</li> <li>Партнеры (детские оффлайн-онлайн магазины, Сбер и т.д.), которые могут предоставить необходимые возможности для постановки цели (ссылка на товары в приложении) и ее скорейшей реализации (бонусы СберСпасибо)</li> </ul>
<p><b>Структура издержек</b></p> <p>Инвестиционные издержки: 2 476 000 Ежемесячные издержки, руб.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Поддержка приложения (250 000) - з/п IT-специалистам (2 чел./72 500 р.) и специалистам тех.поддержки приложения (3 чел./35 000 р.)</li> <li>Маркетинговая кампания (70 000)</li> </ul> <p>Итого ежемесячные издержки: 320 000</p>		<p><b>Потоки поступления доходов</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Наличие рекламы детских оффлайн/онлайн-магазинов внутри приложения</li> <li>Комиссия 5% от стоимости товаров с магазина после покупки через приложение (плата за привлечение клиентов)</li> </ul>		





# SWOT-анализ

## проекта

# S

### сильные стороны

- уникальность (работа онлайн/оффлайн)
- наличие виртуального кошелька
- короткие видеоуроки по фин.грамотности

# O

### ВОЗМОЖНОСТИ

- расширение бизнеса
- окупаемость проекта, монетизация
- возможность выхода на международный уровень

# W

### слабые стороны

- сжатие спектра предоставляемых услуг без доступа к сети «интернет»
- наличие конкурентов
- отсутствие источников финансирования

# T

### угрозы

- появление новых конкурентов
- ограниченная инвестиционная деятельность
- снижение доходов населения
- ограничения со стороны иностранных маркетплейсов приложений





# Текущие результаты

«Золотая Антилопа» находится на этапе оформления идеи, но уже проработаны несколько стадий

## Что уже выполнено?

- 1** построена бизнес-модель
- 2** проведен анализ рынка
- 3** выполнен SWOT-анализ
- 4** разработаны маркетинговый и финансовый планы







# Планы развития

проекта

Создание мобильного приложения-агрегатора для **детей** требует особого подхода, планируется выполнить ряд мероприятий

## Что планируется выполнить?

- 1** проведение опроса среди лиц, у которых есть дети в семье/знакомые с детьми
- 2** разработка макетов экранов и разделов приложения
- 3** расширение в другие регионы России и страны СНГ







# Команда

проекта



**Наставник команды**

Пригода Людмила Владимировна



**Лидер команды**

Таравкова Виктория



**Участник команды**

Олейникова Карина





# Спасибо за внимание!

## Контакты

Телефон: 8 (962) 765-63-53

Почта: noorgelm@mail.ru

