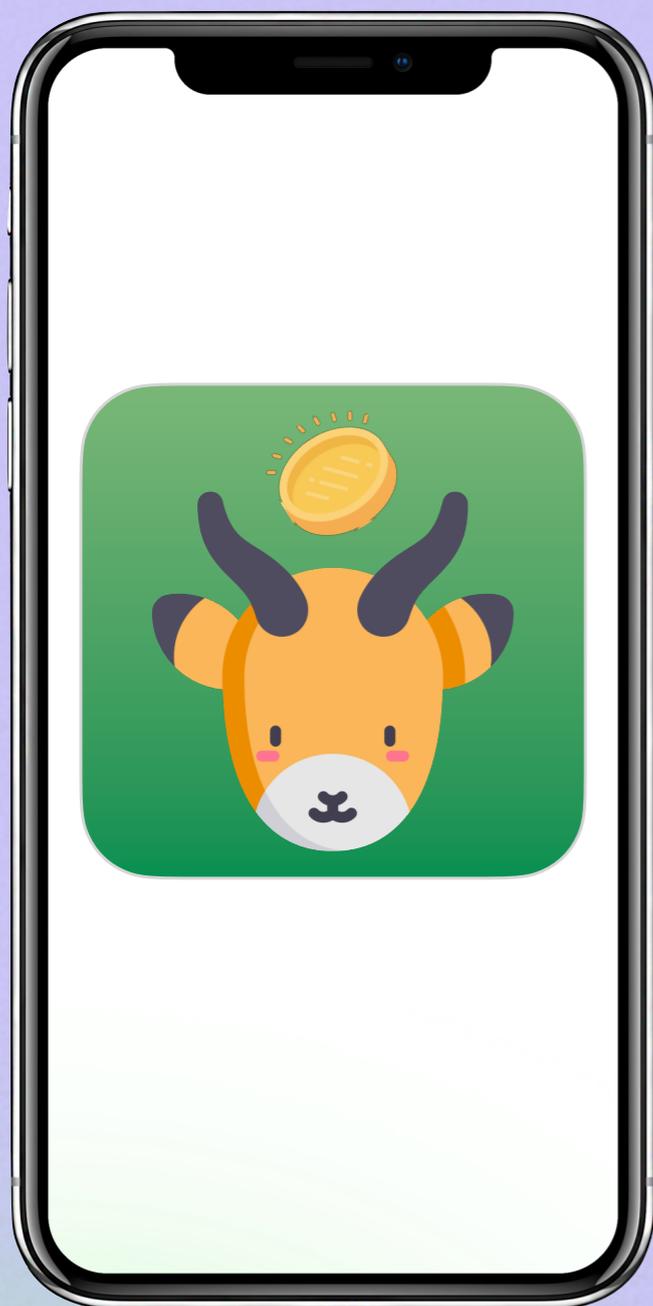




Майкопский
государственный
технологический
университет



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

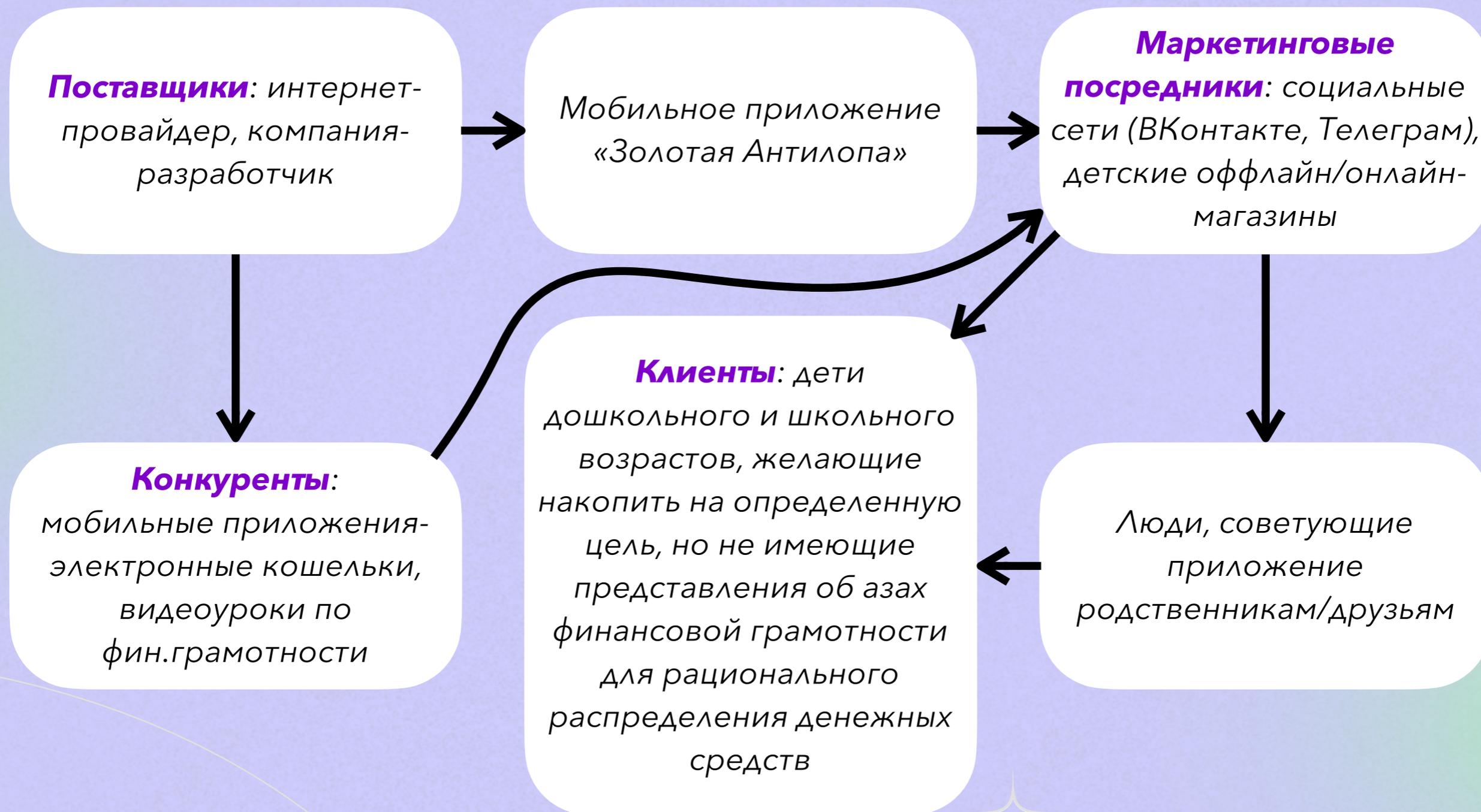
приложений

| 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>Ключевые партнеры</p> <ul style="list-style-type: none"> Компания-разработчик мобильного приложения Компании, предоставляющие хостинг, домен, серверное хранилище | <p>Ключевые виды деятельности</p> <p>Оказание образовательных услуг в сфере финансов для детей дошкольного и школьного возрастов (мобильное приложение-агрегатор)</p> | <p>Ценностные предложения</p> <p>Для детей и их родителей: формирование азов финансовой грамотности в игровой форме, наличие виртуального кошелька для сбережений ребенка</p> | <p>Взаимоотношения с клиентами</p> <p>Бесплатное использование приложения детей дошкольного и школьного возрастов</p> <p>Удержание партнеров, для длительного сотрудничества</p> | <p>Потребительские сегменты</p> <ul style="list-style-type: none"> Дети дошкольного и школьного возрастов, желающие накопить на определенную цель, но не имеющие представления об азах финансовой грамотности для рационального распределения денежных средств 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) |
| <p>Ключевые ресурсы</p> <p>Большая база проверенных отелей и мест проживания, реализация в виде мобильного приложения (удобство использования и высокий функционал)</p> | <p>Ключевые ресурсы</p> <p>Для партнеров (детских оффлайн/онлайн-магазинов, Сбера и т.д.): получить дополнительный приток клиентов</p> | <p>Каналы сбыта</p> <ul style="list-style-type: none"> Социальные сети (Вконтакте, Телеграм) Интернет-реклама Реклама на плакатах в детских магазинах, супермаркетах, отделениях банка и т.д. Площадки для скачивания приложений AppStore и Google Play или аналоги маркетплейсов приложений, доступные для граждан РФ (RuStore) | <p>Каналы сбыта</p> | |
| <p>Структура издержек</p> <p>Инвестиционные издержки: 2 476 000</p> <p>Ежемесячные издержки, руб.:</p> <ul style="list-style-type: none"> Поддержка приложения (250 000) - з/п IT-специалистам (2 чел./72 500 р.) и специалистам тех.поддержки приложения (3 чел./35 000 р.) Маркетинговая кампания (70 000) <p>Итого ежемесячные издержки: 320 000</p> | | | <p>Потоки поступления доходов</p> <ul style="list-style-type: none"> Наличие рекламы детских оффлайн/онлайн-магазинов внутри приложения Комиссия 5% от стоимости товаров с магазина после покупки через приложение (плата за привлечение клиентов) | |



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?

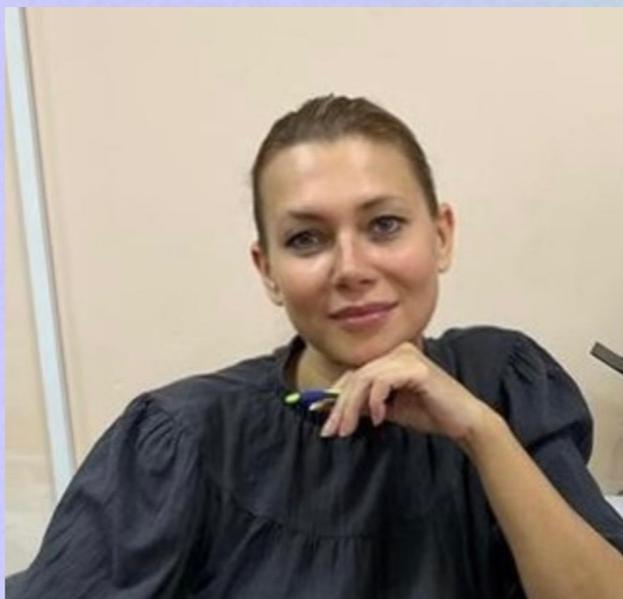
- 1** *проведение опроса среди лиц, у которых есть дети в семье/знакомые с детьми*
- 2** *разработка макетов экранов и разделов приложения*
- 3** *расширение в другие регионы России и страны СНГ*





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

