







Мобильная игра с дополненной реальностью



ПАЛЬМА ПЕРВЕНСТВА

АКСЕЛЕРАТОР СОЧИНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

/ Актуальность проекта

Мобильная игра с дополненной реальностью интегрируемая в ПО заказчика с целью вовлечения, удержания имеющейся ЦА и привлечения новых клиентов Имеющийся функционал игры будет являться базовой игровой платформой, на основе которой на протяжении длительного времени можно создавать новые активности:

Длинная история (игровой сюжет)

Развитие персонажа

Проведение соревнований между пользователями

Внутренний чат

Дарить друг другу подарки

Карты сокровищ

Квесты и многое другое

Как это выглядит:

Смартфон пользователя приложения превращается в виртуальный металлоискатель – играя, он находит подарки, скидки и игровые предметы, вокруг себя в дополненной реальности, где бы он не находился:

На прогулке

В торговом центре

Скучая дома

Большие данные

Искусственный интеллект

AR технология

/Проблема и её решение

Проблема

Привлечение новых клиентов в условиях высокой конкуренции; Потребители устали от бонусных баллов и кэшбэков; Рынок перенасыщен программами лояльности.

Решение

Мы делаем игровую платформу, помогающую СМБ и корпорациям решать проблемы с привлечением клиентов и увеличением продаж при помощи технологии дополненной реальности и длинной игровой истории.



/Рынок

Конкуренты

RevGames, Geddit, Biglion, Letyshops, Wind of luck

TAM

45 млрд.

Конкурентные преимуществ

Создаем единый клиентский трафик для всех наших партнеров, образовательная программа для подростков, быстрый выход в новые регионы, наша экосистема доступна каждому – от мелкого бизнеса до корпораций.

Готовый инструмент с технологией дополненной

возможность

быстро

ВНОСИТЬ

SAM

25,2 млрд

Уникальное ценностное предложение

изменения лучше понимать ее

реальности,

SOM

6,75 млрд

существующие решения, возможность коммуницировать со своей ЦА и потребности через запускаемые акции И опросы, персонапизированный маркетинг.

/Бизнес-модель

Ключевые партнеры

Сети ресторанов ТРЦ Грантодатели Инвесторы

Ключевые активности

- •Воздействие на метрики Retention Rate и LTV механикой длинной игровой историей и AR технологией;
- •Высокая конверсия в покупку от 19%
- Игровой процесс снижает «рекламность» товара или услуги

Ключевые ресурсы

Мобильная игра под платформы iOS и Android

Ценностные предложения

Готовый инструмент с технологией дополненной реальности, возможность быстро вносить изменения в существующие решения, возможность коммуницировать со своей ЦА и лучше понимать ее потребности через запускаемые акции и опросы, персонализированный маркетинг.

Отношения с клиентами

- •Аудитории наших партнеров;
- •Виральность;
- •Блогеры;
- •СМИ;
- •Социальные сети.

Каналы поставки

- •Поиск в бизнес и маркетинг сообществах;
- •Рекомендации имеющихся партнеров и друзей;
- •Холодные контакты; Социальные сети.

Сегменты потребителей

Ключевые В2В:

- Horeca;
- •Сфера развлечений;
- •Индустрия красоты и здоровья;
- •Ритейл;
- •ТРЦ.

Ключевые В2С:

Мужчины и женщины 50% / 50%

Возраст: **10 - 18 лет** и 19 - 25 лет.

- •Играют в мобильные игры;
- •Любят подарки и скидки вне зависимости от дохода.

Структура издержек

в проект необходимо вложить 5 млн рублей в разработку продукта, после чего будут проведены тестовые пилоты с первыми партнерами и доработка продукта, как только система будет готово мы запустим платные пилоты и дальнейшая доработка приложения.

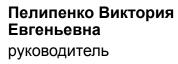
Источники доходов

- •Подписка;
- •Комиссия от чека через игру до 10%;
- •Фиксированная оплата за просмотры (найденные предложения в игре)и за активированные купоны;
- •Оплата за создание брендированного мира дополненной реальности;
- •Образовательные коллаборации

/ Команда

Ключевые члены ваше команды (СЕО, СТО и СМО), опыт и компетенции;







Мурзин Егор Юрьевич

исполнитель

Мы находимся в поиске it специалиста, который помог бы нам с развитием нашей идеи.

/Планы развития Дорожная карта



Контакты

Телефон +7 (988) 416-53-90

email vicapapaz@icloud.com





Сентябрь — декабрь 2023 г.

г. Сочи

--