



ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ УПРАВЛЕНИЯ
Основан в 1919 году

Стриминг 360 в VR

БАиП 2-1

Кукушкина Евгения

Измайлова Диана

ТехноДрайв

20.35

НАЦИОНАЛЬНАЯ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ
ИНИЦИАТИВА

ПЛАТФОРМА
УНИВЕРСИТЕТСКОГО
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА

Проблемы

1. Ограниченность во времени и пространстве людей, желающих посетить культурно-развлекательные мероприятия. Часто мы сталкиваемся с проблемой невозможности посетить определенное мероприятие ввиду территориального местоположения или ограниченности во времени.

2. Недостаток развлекательного контента в формате VR. Людям часто приедаются тот формат развлечений, который они опробовали ранее. На данный момент существует разнообразие квестов и игр, адаптированных под технологии виртуальной реальности, но спрос на них уменьшится, если рынок предлагаемых VR-услуг не будет расширяться.

3. Спрос на мероприятие превышает предложение. При организации мероприятия на востребованные события или исполнителей не весь спрос возможно удовлетворить из-за ограниченности продаваемых билетов, тем самым бизнес несет альтернативные издержки даже при повышении стоимости билетов.

Гипотезы

Технологическое решение «Стриминг 360 в VR» дает возможность организовать трансляцию в формате 360-полное погружение для пользователей, которые подключаются через VR-технику. Закупая одну единицу комплексного решения, заказчик может организовать продажу онлайн-подключения на мероприятие для большого кол-ва пользователей. Компьютерные клубы, владеющие VR-техникой, могут организовывать подключение к трансляциям.

Актуальность

Данный продукт решает проблему ограниченных во времени и пространстве категорий пользователей, которые в силу обстоятельств не могут посетить мероприятия. В свою очередь бизнес получает технологию долгосрочного использования, с помощью которой увеличивается оборот продаваемых билетов на мероприятие и увеличение перечня предоставляемых услуг.

Виртуальная реальность — одна из самых быстрорастущих технологических отраслей с многочисленными приложениями помимо развлечений. Несмотря на то, что она еще не реализовала свой огромный потенциал, статистика виртуальной реальности показывает, что технология делает огромные скачки вперед, и ее ближайшее будущее определяется исключительно положительными прогнозами.



- Ожидается, что объем рынка виртуальной реальности будет иметь среднегодовой темп роста 19% в период с 2021 по 2027 год. Это основано на ожиданиях, что глобальная рыночная стоимость увеличится с 7,7 млрд долларов в 2020 году до 26,9 млрд долларов в 2027 году.
- 75% промышленных компаний, внедряющих широкомасштабные технологии виртуальной и дополненной реальности, увеличили объем операций на 10%. Онлайн-аудитория растет вне привязки к локациям. Об этом говорит то, что зрители стримингов активно переходят в мобильные приложения, то есть смотрят фильмы даже в отсутствие домашнего телевизора или ноутбука.
- По оценке Grand View Research, суммарная выручка в сегменте мобильных видеосервисов, включая потоковые сервисы Youtube и игровой Twitch, за прошлый год увеличилась на 28%. В предыдущие 5 лет она росла в диапазоне от 22% до 30%. Иначе говоря, потребление контента в цифровом виде — это фундаментальный тренд, а не просто эффект пандемии.



Организаторы мероприятий

Добавить предложение на приобретение онлайн-подключения, а также предоставить скидки покупателю в целях повышения заинтересованности в использовании данного формата.



Участники мероприятий

Повышение активности аудитории за счет интерактива - розыгрыш онлайн-подключения на концерт, а также продвижение данного формата.



VR-центры

Увеличение перечня предоставляемых услуг и предоставление в пробном режиме подключаться на мероприятия с использованием шеринговой VR-аппаратуры.



Продавцы аппаратуры

VR-

Распространении и продвижении данного формата подключения среди потенциальных покупателей виртуальных гарнитур. Предоставление промокодов и скидок на онлайн-подключение к мероприятиям.



Путешественники

Основные представители мужчины и женщины в возрасте 24-35 лет. Работают и получают средний и выше доход. Интересуются новыми технологиями и готовы приобретать их. Привыкли взаимодействовать в удаленном формате



Геймеры

Основными представителями являются мужчины в возрасте 14-34 лет и женщины до 24 лет. Являются обучающимися и не работают. Интересуются новыми технологиями, много времени проводят за экраном мониторов.



Любители культурно-развлекательных мероприятий

Основными представителями являются женщины до 35 лет и мужчины до 45. Большинство имеет постоянную занятость и проходит дополнительное образование, либо являются учащимися высших учебных заведений. Располагают средним доходом и свободным временем.

Пол *

- Женский
- Мужской

Возраст *

- до 18 лет
- С 18 до 24 лет
- С 25 до 34 лет
- С 35 до 44 лет
- Старше 45 лет

Ваше положение на данный момент *

- Учусь в школе
- Учусь в университете
- Работаю
- Работаю на себя/ Бизнес

Как часто вы посещаете культурные мероприятия (концерты, спектакли, спортивные соревнования)?

- не посещаю
- раз в год
- раз в полгода
- раз в три месяца
- каждый месяц
- несколько раз в месяц
- в зависимости от времени года, в среднем 5-10 мероприятий в год

Есть ли у вас собственные шлемы, очки виртуальной реальности?

- да
- Нет
- нет, хочу приобрести
- нет, достаточно использовать в формате аттракциона

Был ли у вас опыт использования шлемов, очков виртуальной реальности и какое впечатление на вас это произвело?

- Да, несколько раз. Понравилось
- Да, был. Не понравилось
- Был, единоразово. Готов попробовать еще
- Нет, но хочу
- Нет, мне это неинтересно

Какие недостатки есть у VR-технологий?

- Стоимость
- Тяжелая аппаратура, тяжело переносить/ брать с собой
- Носит развлекательный характер
- Другое...

Какие преимущества вы видите в VR-технологиях?

- Рассматриваю как развлекательные услуги
- Дополнительные возможности в работе/ общении
- Бизнес-цели
- Другое...

Приобрели бы вы онлайн-билет на закрытую трансляцию мероприятий?

- Да, если бы очень хотел его посетить
- Да, если это формат полного погружения - VR и я могу взаимодействовать с людьми, непосредст...
- Да, если это было бы уникальное предложение (с какими-то доп.услугами/привилегиями)
- Нет, посмотрю бесплатно по телевизору
- Нет, не смотрю трансляции
- Нет, предпочитаю присутствовать в живую

Играете ли вы в компьютерные игры?

- да, часто
- Нет
- Да, редко

Список респондентов:

1. Люди, которые проходят обучение
2. Люди, которые ведут активный образ жизни (путешествия/ мероприятия)
3. Люди, которые интересуются техническими-новинками
4. Люди, которые посещают компьютерные-клубы, VR-пространства
5. Люди, которые играют в компьютерные игры, виртуальные квесты

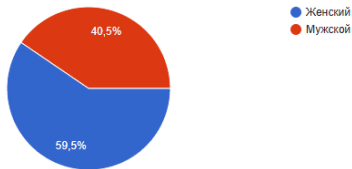
Каналы опроса:

1. Анкетирование в социальных сетях и мессенджерах
2. Опросы в VR-сообществах

Результаты опроса

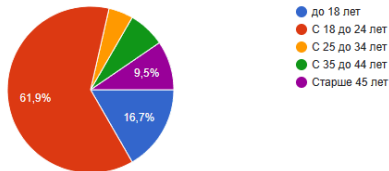
Пол

42 ответа



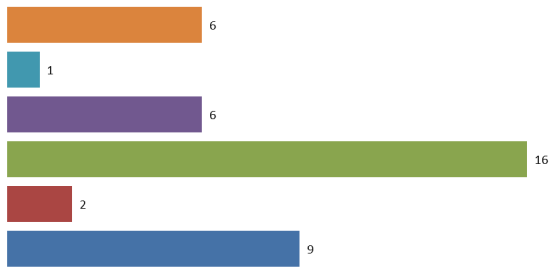
Возраст

42 ответа



Ваше положение на данный момент

- Учусь в школе
- Учусь в университете, Работаю на себя/ Бизнес
- Учусь в университете, Работаю
- Учусь в университете
- Работаю на себя/ Бизнес
- Работаю



Кол-во респондентов: 42 человека

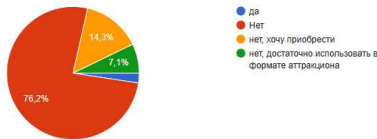
Результаты опроса



Как часто вы посещаете культурные мероприятия (концерты, спектакли, спортивные соревнования)?



Есть ли у вас собственные шлемы, очки виртуальной реальности?



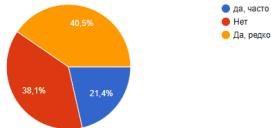
Приобрели бы вы онлайн-билет на закрытую трансляцию мероприятий?



Был ли у вас опыт использования шлемов, очков виртуальной реальности и какое впечатление на вас это произвело?



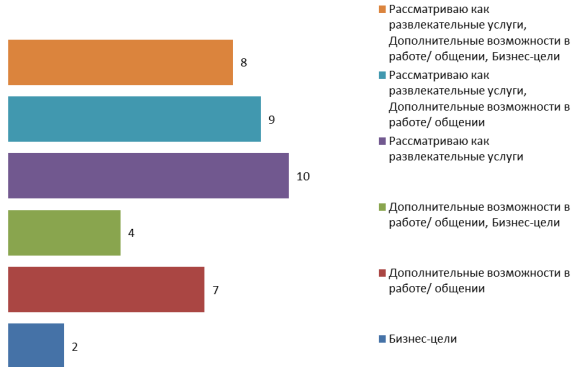
Играете ли вы в компьютерные игры?



Какие недостатки есть у VR-техники?



Какие преимущества есть у VR-технологий?



1. ЦА проекта - это молодые люди в возрасте от 18 до 30 лет
2. Большинство опрошенных - это учащиеся, заинтересованные в культурных мероприятиях и компьютерных играх
3. Исходя из результатов опроса, большинство респондентов (52,4%) заинтересованы в приобретении онлайн-билетов на закрытую трансляцию мероприятий.
4. 76,2% опрошенных не имеют в собственности очки виртуальной реальности, но имеют опыт в использовании.
5. Равное кол-во респондентов выделили недостатки техники VR - это стоимость и тяжелая аппаратура

Стартап wave		Lympro		Lookport	Mtc live xr		Avtechno.ru	
Полный цикл продакшена		Полный цикл продакшена		Посреднические услуги между производителем и покупателем	Полный цикл организации собственного продакшена		Полный цикл продакшена	
Имеется специфика, ориентир на музыкальные мероприятия		Разнообразные мероприятия		Консультационные услуги	Не занимается коммерческой организацией		Разнообразные мероприятия	
Только виртуальный режим		Формат онлайн/оффлайн		Интернет-магазин	Формат онлайн/оффлайн		Формат онлайн/оффлайн	
Не предоставляют услуги сопровождения и посредничества		Технический шеринг		Занимается продажей виртуальных технологий			Не предоставляют услуги сопровождения и посредничества	
Зарубежная компания		Российская компания		Российская компания	Российская компания		Зарубежная компания	

TAM

- Рынок афишных исполнительских мероприятий 199 млрд. руб.
- 10% не интересуются VR-технологиях совсем

= 179 млрд.руб

SAM

- 60% TAM (культурно-развлекательных мероприятий) подходят по критериям, которые выделяются для целевой аудитории

=107,5 млрд. руб.

SOM

- 30% проводимых мероприятий располагают бюджетом для приобретения технологии стриминга360 и VR гарнитур

=32,2 млрд.руб

Миссия и цели проекта, конечный продукт проекта

Миссия - предоставить возможность качественного и разнообразного контента для всех пользователей, независимо от их местоположения и устройства, которое они используют

Цели:

1. Предоставление полного погружения пользователей в формат 360
2. Создание удобной и доступной платформы для потребителей развлекательных материалов.
3. Предоставление качественного и разнообразного контента для всех пользователей

Конечный продукт проекта - технологическое решение «Стриминг 360 в VR» представляет готовую инструкцию продукта и возможностью закупки его комплектующих.

Структурная декомпозиция работ проекта (СДР)



Ресурсы проекта

Виды ресурсов	Ед.измерения	Стоимость ед.измерения	Количество	Стоимость
Материальные ресурсы				
ноутбук	шт	400000	2	800000
набор разработчика	шт	93000	1	93000
VR гарнитура	шт	35000	1	35000
камера	шт	600000	1	600000
сервер записи	шт (на 150 часов)	2250	1	2250
сетевое сопровождение	шт	14000	1	14000
система управления	шт	100000	1	100000
система синхронизации	шт	53000	1	53000
система трекинга	шт	1500000	1	1500000
титровальная станция	шт	22574	1	225174
Человеческие ресурсы				
IT-специалист	чел	165000	2	330000
маркетинговый специалист	чел	81315	1	81315
разработчик ПО	чел	230000	1	230000
технический специалист	чел	43000	2	86000
менеджер-VR продукта	чел	200000	1	200000
разработчик	чел	100000	1	100000

Общие расходы проекта: 5.520.900 рублей

Срок окупаемости: 4 месяца

Стейкхолдеры проекта

1. Пользователи - индивидуалы и компании, которые будут использовать «Стриминг 360 в VR». Они будут отслеживать качество и удобство использования продукта.
2. Главный разработчик - ответственный за создание и поддержание технической части проекта, включая разработку VR-платформы, стриминговой инфраструктуры и интерфейса пользователя.
3. Маркетолог - занимается продвижением проекта, разработкой маркетинговых стратегий и привлечением новых пользователей.
4. Тестировщик VR-приложений - отвечает за проверку качества работы приложения в виртуальной реальности, выявление ошибок и багов.
5. Менеджер по контенту - отвечает за сотрудничество с контент-партнерами, заключение контрактов на предоставление контента для стриминговой платформы.
6. Аналитик данных - занимается сбором и анализом данных о поведении пользователей, эффективности маркетинговых кампаний и



**ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ УПРАВЛЕНИЯ**
Основан в 1919 году

СПАСИБО!

КОНТАКТЫ

Измайлова Диана +7(925)029-91-94

Кукушкина Евгения +7(980)726-60-22

Электронная почта:

izmaylova_dianochka777@mail.ru

kzena2003@gmail.com

ТехноДрайв