









Образовательный тренажер «Таможенные платежи» с элементами игрофикации

Ирина Палаева











Целевой потребитель — образовательные организации, обучающие по программам, связанным с внешнеэкономической деятельностью, в том числе по курсу «Таможенные платежи и таможенная стоимость в различных таможенных процедурах».



Проблема: особенности восприятия информации студентамимиллениалами приводят к снижению качества знаний, получаемых в рамках отведенных на изучение дисциплин академических часов.



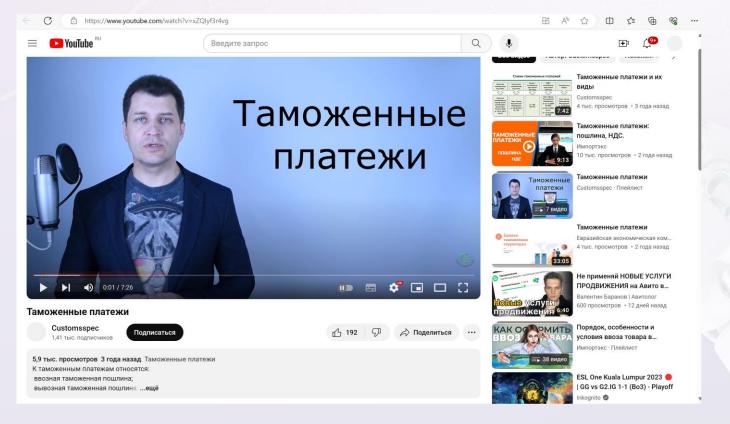








На сегодняшний день проблема решается дополнительными видео-курсами, размещенными в сети Интернет.



Однако, даже самые качественные видео предлагают только теоретическую часть с решением одного-двух примеров. Формирования навыка расчета таможенной стоимости и платежей при просмотре не происходит.











Наше решение — образовательный тренажер по таможенным платежам с элементами игрофикации

Наш тренажер **помогает** образовательным организациям **усовершенствовать процесс обучения** за счет внедрения элементов игрофикации (геймификации).

Геймификация — это внедрение игровых форм в неигровой контекст: работу, учебу и повседневную жизнь. Геймификация помогает увеличивать продажи, удерживать клиентов, повышать лояльность сотрудников и **учиться с максимальной вовлеченностью.** Игровой подход работает почти в любых продуктах, потому что он **основан на знаниях о человеческом мозге, механизмах мотивации и награды** (Владислав Куклев, со-основатель Dizz.TV, РБК-тренды).

Сейчас продукт находится на стадии ІТ разработки.



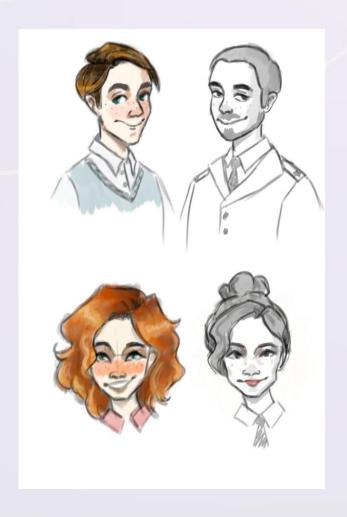








Определены персонажи, сценарий и механика игры, сделана матрица задач.



















Преимущества перед конкурентами

	Традиционные учебные аудиторные занятия	Онлайн-курсы с видеоуроками	Образовательный тренажер по таможенным платежам с элементами игрофикации
Возможность повторного изучения теоретического материала	Нет	Да	Да
Неограниченные возможности тренировки практического навыка	Нет	Нет	Да
Возможность дистанционного обучения	Нет	Ограничено	Да
Неограниченное использование в качестве теста оценки уровня знаний/навыков	Нет	Нет	Да



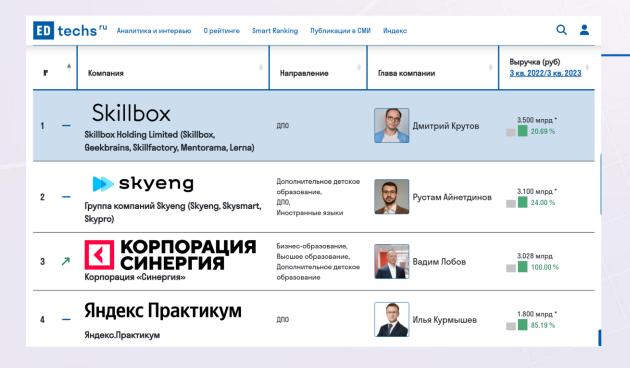








Рынок онлайн образования РФ характеризуется динамичным ростом



3 квартал 2023 года

Индекс: 518,0

Объем рынка: 31,47 млрд ₽

Годовая динамика: 41,97 %

Данные с сайта https://edtechs.ru/

Мы планируем предложить наш продукт основным игрокам рынка EdTech, а именно: Skillbox, корпорация Синергия, GetCourse, Moscow Business Academy, Moscow Digital School.











Модель монетизации

На этапе тестирования: предзаказы и краудфандинговые кампании на специальных платформах.

На этапе готового продукта: продажа подписки университетам и образовательным платформам на 3, 6, 12месяцев











Дорожная карта













Команда



Яна, Аня и Никита— студенты таможенники. Саша, Лиза и Настя— графические дизайнеры. Алексей, Даниил, Василий, Влад— программисты.











Запрос на поддержку

- Консультационная поддержка (консультации, трекинг или менторинг) по game development.
- Консультационная поддержка по написанию грантов.
 Сопровождение гранта в случае его получения (грамотное ведение отчетности).
- Информационная поддержка по отраслевым мероприятиям (платным и бесплатным) в России и за рубежом.
- Возможность участвовать в больших акселераторах.

Контакты Ирины Палаевой

+7-924-670-31-30 ivpalaeva@mail.ru