

12.06.24



Секундочки

играй • исследуй • дружи



У каждого малыша будет AI-наставник, бесконечно терпеливый, беспредельно заботливый, безгранично полезный и всезнающий. Он сопровождает ребёнка на всех этапах его развития, помогая максимально раскрыть потенциал.

Марк Андрессен

венчурный инвестор, фонд Andreessen Horowitz (AUM \$35 млрд)

ПЕРЕНИМАЕМ
ЛУЧШЕЕ

character.ai

фантазийные AI-чатботы

Tamagotchi

виртуальные питомцы

Сказбука

развивающие игры

первый разумный питомец

Секундочки

друзья, которые учат

Запрос семей с детьми



Безопасная среда развлечений

78% родителей детей 3-6 лет контролируют действия детей в сети



Персональная траектория развития ребёнка

62% детей до 7 лет посещают дополнительные занятия



Советы по воспитанию и социализации

Спрос на консультации детских психологов вырос на 153% в 2021

Функционал проекта

Секундочки — это развлекательно-образовательная платформа для детей 3-7 лет и родителей.

Виртуальный питомец, с которым малыши общаются как с живым, играют и познают мир.

Адаптация контента под интересы и особенности ребёнка на основе его поведения в играх.

Персональные советы родителям по развитию и социализации детей.

Кто такие Секундочки?

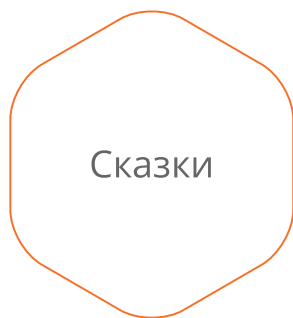
Они — сказочные зверюшки, которые просто так зовутся, и всё тут! :-)

Они не привязаны к одной культуре и легко приживутся в любой стране мира.

Благодаря адаптивности контента и инструментам кастомизации дети создадут своих питомцев-Секундочек на основе собственных пристрастий, традиций и национальных черт.



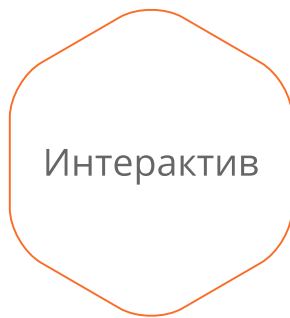
Ключевые направления проекта



Сказки

**ПАССИВНОЕ
ПОТРЕБЛЕНИЕ
КОНТЕНТА**

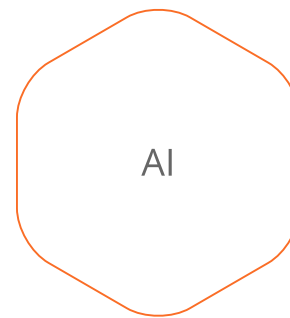
Е-книги
Анимация
Музыка



Интерактив

**АКТИВНОЕ
ПОТРЕБЛЕНИЕ
КОНТЕНТА**

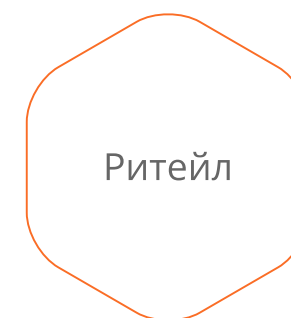
Игры и edutainment
Умные колонки
User Generated Content



AI

**ИГРЫ,
ОБУЧЕНИЕ
И ИНСАЙТЫ**

Играем вместе
Изучаем вместе
Советы родителям



Ритейл

**БРЕНДИРОВАННЫЕ
ТОВАРЫ
И УСЛУГИ**

Игрушки и поделки
Одежда и аксессуары
Франчайзинг

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ
ОБЪЁМ РЫНКА
(PAM)

670

млн детей
3-7 лет
в мире

ОБЪЁМ
ЦЕЛЕВОГО РЫНКА
(TAM)

9

млн детей
3-7 лет
в России

ДЕТСКАЯ АУДИТОРИЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
КОМПОНЕНТА ПРОЕКТА
БЕЗ УЧЁТА ПРОЧИХ
СТАТЕЙ ДОХОДА

ДОСТУПНЫЙ
ОБЪЁМ РЫНКА
(SAM)

2

млн детей
на EdTech
платформах

РЕАЛЬНО
ДОСТИЖИМЫЙ РЫНОК
(SOM)

60

тысяч
пользователей
«Сказбуки»

принесли

42

млн Р выручки
в 2022 году

Источники дохода

- подписки
- покупки в приложении
- smart-устройства (GPS-трекеры, колонки)
- медиа-продажи (анимация, аудио, музыка)
- лицензированные товары и промоакции
- игровой контент в центрах развлечений
- франчайзинг (досуговые центры)
- фирменные товары под заказ
- театральные шоу / LBE
- трафик (YouTube)
- реклама



СТАДИИ
РАЗВИТИЯ

ВИРТУАЛЬНЫЙ
ПИТОМЕЦ

ИГРЫ, КНИГИ
АНИМАЦИЯ

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ
ТОВАРЫ

ФРАНЧАЙЗИНГ

AI
НАСТАВНИК

2025

2026

2027

2028

2029

СТРОИМ
БРЕНД

QUANTUM
LEAP

Ключевые партнёры	Ключевые действия	ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ	Отношения с клиентом	Сегменты клиентов
<p>Издательства детской литературы; магазины книг / цифровых / аудиокниг</p> <p>Сетевые медклиники и центры детского развития</p> <p>Ритейл: сети, товары и услуги для семей с детьми</p>	<p>Создание программных продуктов (приложение / сайт)</p> <p>Создание контента</p> <p>Привлечение пользователей (реклама, социальные медиа)</p> <p>Развитие партнёрских связей (B2B)</p> <p>Ключевые ресурсы</p> <p>Технологи Контент Команда Авторские права / торговая марка</p>	<p>Развлечение с пользой: игра с AI-питомцем не только веселит, но и формирует творческие, бытовые и когнитивные навыки.</p> <p>Персональная траектория развития.</p> <p>Советы по воспитанию на основе анализа поведения и успехов ребёнка.</p> <p>Оценка способностей и проблем развития проходит анонимно, онлайн и без стресса.</p> <p>Анализ личности обходится дешевле приёма психолога.</p> <p>Культурное разнообразие контента через персонализацию и кастомизацию.</p> <p>Мотивация к обучению через эмоциональную связь с другом, который всегда рядом.</p>	<p>Родители получают анализ способностей ребёнка и советы по оптимизации развития и корректировке проблем.</p> <p>В личном кабинете родители задают вопросы и получают услуги и дополнительную информацию (консультации, направление в партнёрские центры развития, медцентры).</p> <p>Каналы</p> <p>Магазины приложений Web Социальные медиа Партнёрский маркетинг</p>	<p>Дети</p> <p>Родители</p>
Структура затрат		Источники доходов		
<p>Технологии и инфраструктура</p> <p>Контент и обновления</p> <p>Маркетинг</p> <p>Зарплаты и издержки</p>		<ul style="list-style-type: none"> подписки (150-700 рублей) услуги / консультации (500-1.500 рублей) покупки в приложении (50-500 рублей) продажа лицензий на использование персонажей / торговой марки (4-10% от розничной стоимости товаров без НДС // 10% от бюджета промоакций) товары с персонажами приложения под заказ (500 / 3.000 рублей) реклама партнёров и поставщиков товаров и услуг для детей и родителей (торговые сети, одежда, досуг, туризм, развлечения, банки и т.д.) 		

Российский рынок Kid/EdTech в цифрах (2021-23)

22,7
млрд

совокупный объем
выручки KidTech-
компаний

49
%

средний рост выручки
KidTech компаний
последние 6 лет

X5
раз

рост KidTech-инвестиций
в 2021 по сравнению с
2019 годом

1,7
млрд

рынок дошкольного
онлайн-образования
в 2021 году

88
%

детей 4-5 лет пользуются
Интернетом (59% без
взрослых)

25
%

детей до 7 лет
используют обучающие
онлайн-платформы

52
%

детей 4-5 лет имеют
собственные смартфоны

34
%

дошкольников проводят
перед экраном от 30 до
60 минут в день

37
%

детей 4-8 лет платили за
контент в Сети (сами или
с родителями)

Конкуренты

	ИНВЕСТИЦИИ *	ТИП БИЗНЕСА	ФИНАНСЫ	ЛЕТ НА РЫНКЕ
Сказбука	\$4,65M. Бизнес куплен Яндексом в 2023 году.	обучающие игры	₽52,4 млн. выручка, 2022	5
My Talking Tom Friends	n/a	виртуальный питомец	\$50.000 месячный доход, 06.23	9
Свинка Пеппа	n/a	медиа-бренд	\$1,28 млрд. розничные продажи, 2021	19
ClassDojo	\$125M, Tencent, 2022	обучающие игры	\$30 млн. прибыль, 2021	12
Character.AI	\$150M, Andreessen Horowitz, 2023	AI чат-боты	\$1 млрд. капитализация, 2022	3

* для стартапов

Двигатели роста

Ежегодно в мире рождаются 134 миллиона детей, и группа в возрасте 3-7 лет составляет 670 миллионов человек. Наша цель — выйти на глобальный рынок и завоевать сердца 1% целевой аудитории, ежемесячно получая от каждой семьи в среднем \$1 через подписки, покупки в приложении и лицензионные товары. Это принесёт **\$80.000.000 в год** без учёта B2B доходов.

Население планеты растёт, и развивающиеся рынки перенимают новые привычки потребления, стимулируя «детский» бизнес. Наш проект опирается на ведущие индустрии экономики и новые технологии:

- Онлайн образование — \$198,2 миллиарда (2022 год) / \$602 миллиарда к 2030 году (CAGR 17,2%)
- Игровая индустрия — \$245,1 миллиарда (2023) / \$376,08 миллиарда к 2028 году (CAGR 8,94%)
- Виртуальные помощники — \$14,1 миллиарда к 2030 году (CAGR 24,3%)
- Анимация — \$394,6 миллиарда (2022 год) / \$528,8 миллиарда к 2030 году (CAGR 5%)
- Цифровая реклама и маркетинг — \$531 миллиард (2022 год) / \$1,5 триллиона к 2030 году (CAGR 13,9%)
- В 2030 году AI может принести в экономику мира \$15,7 трлн. Из них \$9,1 трлн будут получены в сфере потребления.
- В 2022 году мировые продажи лицензионных товаров достигли \$87,92 миллиарда, +\$7,8 миллиардов к 2021 году, при этом объём продаж новых брендов составил \$3,8 миллиарда.

Приглашаем к участию

Технологические компании, развивающие и внедряющие AI в B2C-сервисы и цифровые продукты

Медиа-компании, нацеленные на инновационные решения для роста аудитории

Профильных инвесторов (индустрия развлечений, товары и услуги для детей, креативная экономика, AI)

Команды разработчиков (mobile, web, game, AI)

Детских психологов, педагогов, авторов





ДМИТРИЙ ГОРДИНСКИЙ

20+ лет управления IP в сфере развлечений
(*Звёздные войны*, *LEGO*, *007*, *Аватар*). Веду
направление новых бизнес-идей и контентных
форматов в Animaccord (бренд “Маша и
Медведь”, дошкольное ТВ-шоу #1 в мире*).



МАРИЯ ГОРДИНСКАЯ

Графический дизайнер, иллюстратор и
сочинительница сказочных историй.

Ждём ваши
вопросы!

Дмитрий Гординский

Tel: +7 916 619 1676
e-mail: solme@mail.ru
gordinsky.pro

