



Министерство образования
и науки Самарской области

ПЛАТФОРМА НТИ



МИНИСТЕРСТВО
ЭКОНОМИЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ



САМАРСКИЙ
ПОЛИТЕХ
Опорный университет



ЖИГУЛЁВСКАЯ
ДОЛИНА
ТЕХНОПАРК



ПЛАТФОРМА
УНИВЕРСИТЕТСКОГО
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА



открытые
инновации
СТАРТАП-СТУДИЯ



ИИФ
Инновационный Фонд
Самарской области



ЭЛЕКТРОЩИТ
САМАРА



dekoruss
фабрика красок



ЭКО
СТРОЙ
РЕСУРС

WINbd
АКАДЕМИЯ УПРАВЛЕНИЯ



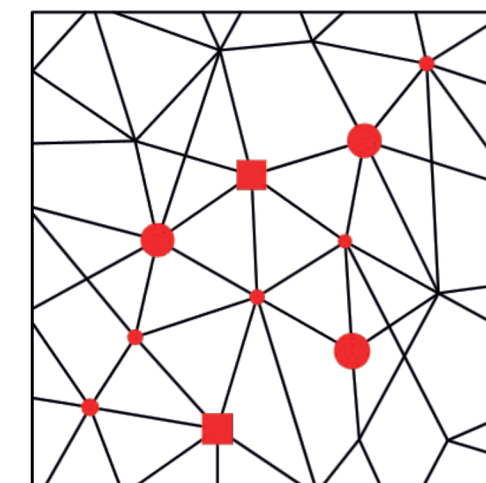
Прикладная
Механика

ПОЛИТЕХ NET2024

Акселерационная программа

EnergyNet

Национальная
технологическая
инициатива



Технет

Национальная
технологическая
инициатива

РАЗРАБОТКА ДЕМО-ВЕРСИИ
ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ
ИГРЫ В ЖАНРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Руководитель проекта:
Щур Алексей Анатольевич

Выступают:
Петрухин Данила
Захарова Дарья

SAMGTU.2024.011

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Видеоигры являются **актуальными и популярными** благодаря своей способности предоставлять развлечение, социальное взаимодействие, технологический прогресс, обучение и развитие.

Они предлагают игрокам возможность погрузиться в альтернативные миры, соединиться с другими игроками и насладиться различными технологиями. Как индустрия развлечений, видеоигры продолжают развиваться, предлагая новые игры, инновации для разнообразных игроков.

ПРОБЛЕМА

1.

Малое количество качественных и доступных отечественных видеоигр с интересным сюжетом и персонажами.

2.

Утечка кадров в сфере отечественного геймдизайна.

РЕШЕНИЕ

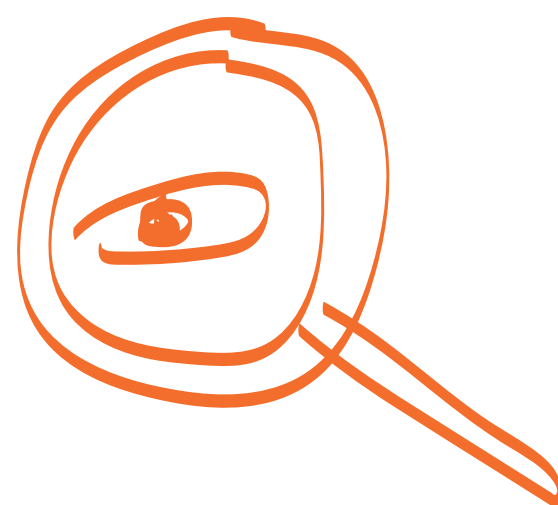
КАЧЕСТВЕННЫЙ КОНТЕНТ
ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ



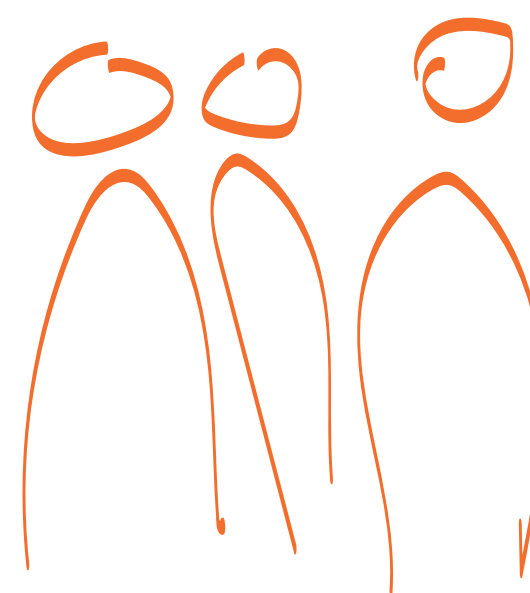
сюжет



головоломки



квесты



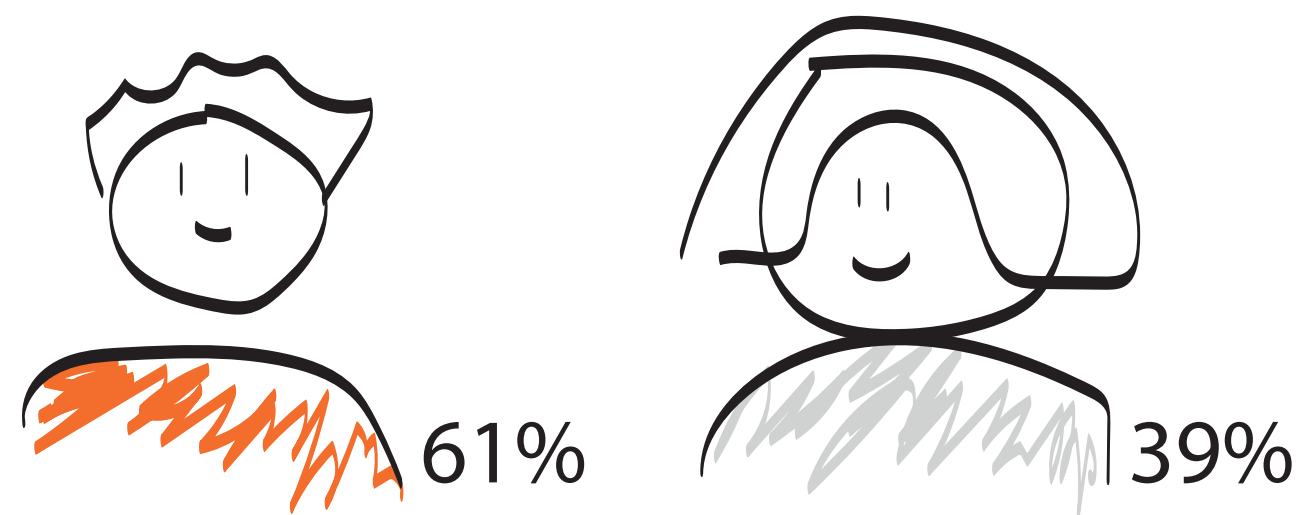
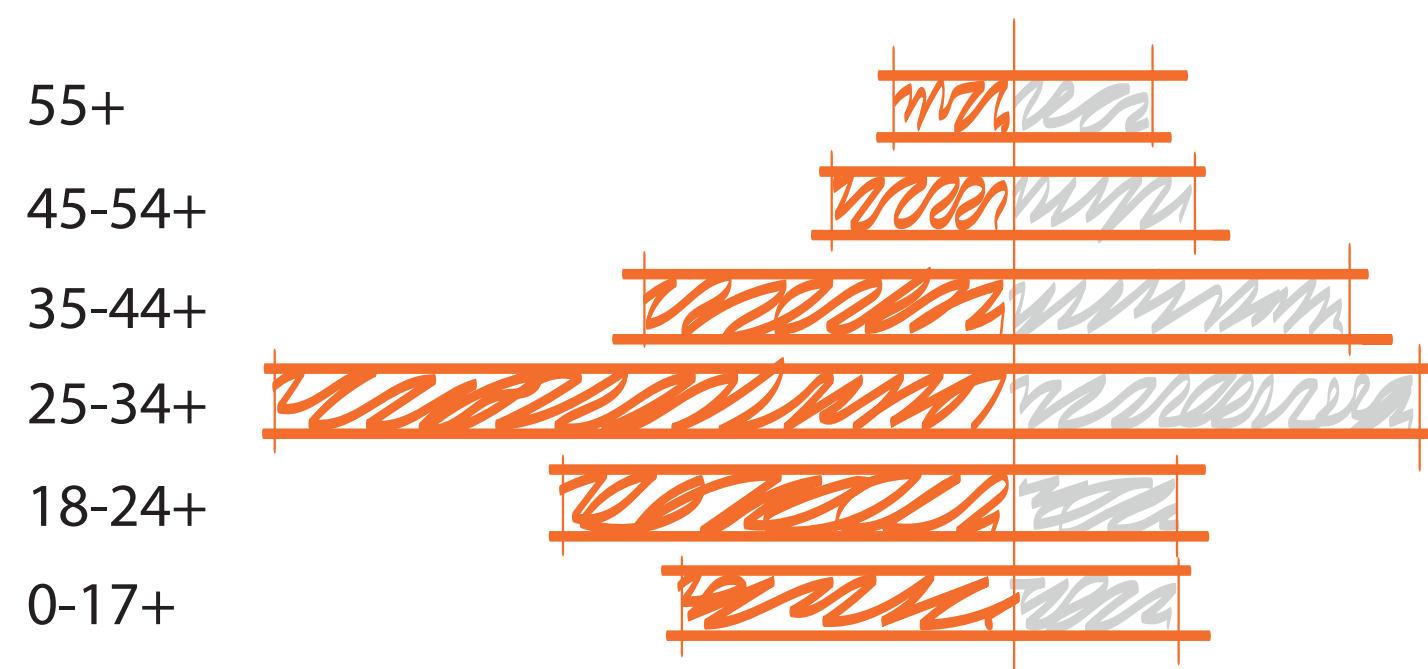
привлечение талантливых
специалистов



развитие геймдева
в России

РЫНОК

НТИ - TECHNET



Возраст: 16-35 лет

Пол: мужской и женский

Уровень образования: выпускники школ и ВУЗов

Вкусы и интересы: увлечение видеоиграми

Уровень потребления: пользователи готовы провести время за прохождением игры и погружением в игровой мир

Географическое расположение: Страны СНГ

Сектор рынка: B2C



БИЗНЕС-МОДЕЛЬ



Получение дохода планируется путем продажи ключей игры на платформе "VK Play" и ее аналогах на рынках РФ и СНГ.

Продвижение через блогеров, соц сети и другие медиахостинги.

МАРКЕТИНГ





КОМАНДА

ЛИДЕР ПРОЕКТА:

Петрухин Данила Павлович

ХУДОЖНИКИ:

Сапогин Даниил Максимович
Старших Иван Александрович
Захарова Дарья Михайловна
Догадина Ирина Юрьевна

СЦЕНАРИЙ:

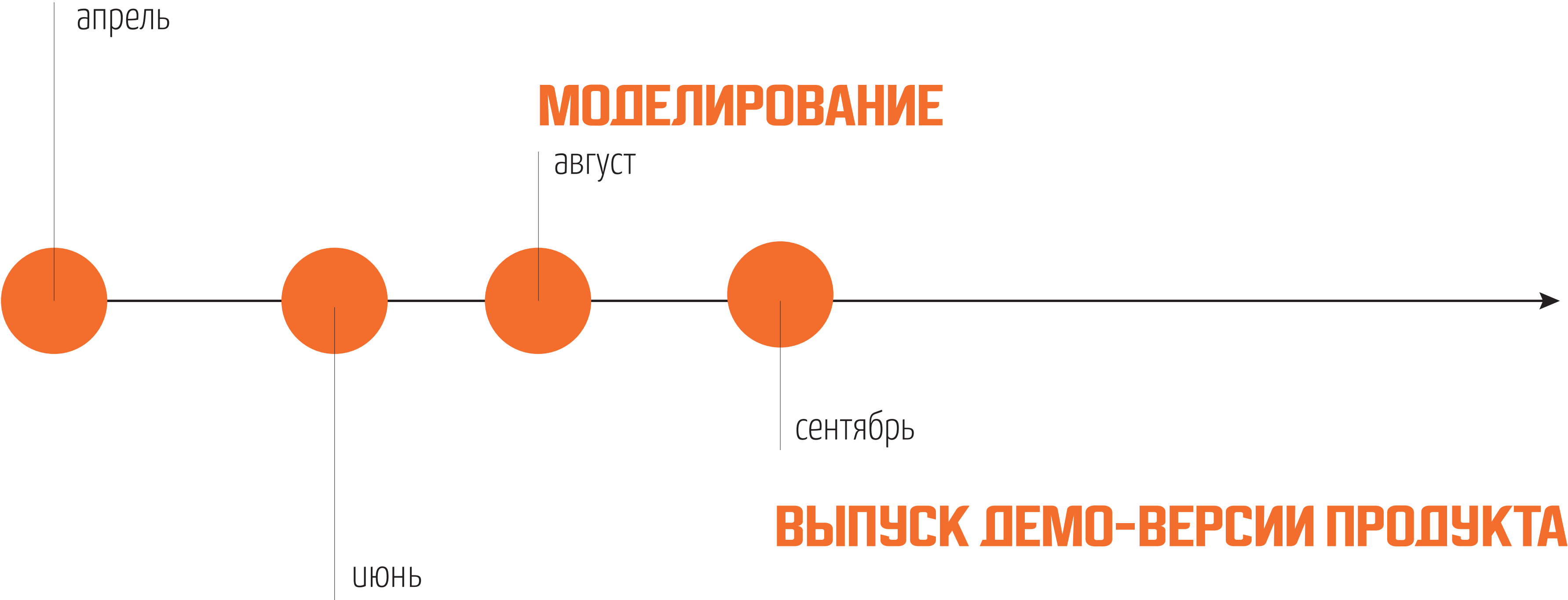
Чеховских Евгений Александрович
Дикарева Анастасия Александровна

ПРОГРАММИСТЫ:

Нагорнов Владимир Николаевич
Абушаев Даниил Русланович

ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

КОНЕЧНАЯ ПРОРАБОТКА СЮЖЕТА



СТРУКТУРИРОВАНИЕ ЛОКАЦИЙ



Министерство образования
и науки Самарской области

ПЛАТФОРМА НТИ



МИНИСТЕРСТВО
ЭКОНОМИЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ



САМАРСКИЙ
ПОЛИТЕХ
Опорный университет



ЖИГУЛЁВСКАЯ
ДОЛИНА
ТЕХНОПАРК



ПЛАТФОРМА
УНИВЕРСИТЕТСКОГО
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА



открытые
инновации
СТАРТАП-СТУДИЯ



ИИФ
Инновационный фонд
Самарской области



ЭЛЕКТРОЩИТ
САМАРА



dekoruz
фабрика красок



ЭКО
СТРОЙ
РЕСУРС



WINbd
АКАДЕМИЯ УПРАВЛЕНИЯ



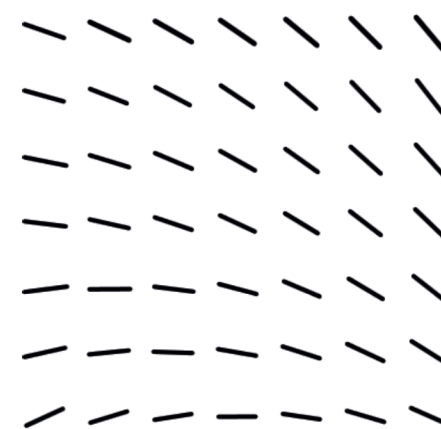
Прикладная
Механика

КОНТАКТЫ

ТЕЛЕФОН - 89379843491

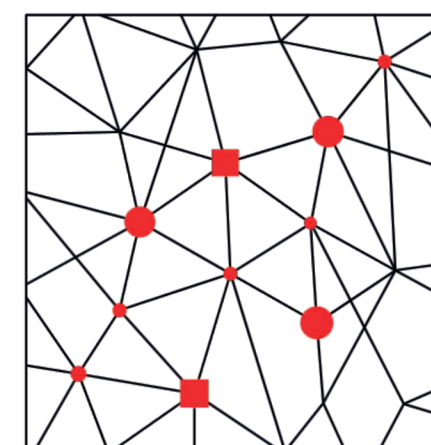
EMAIL - ppv1645@yandex.ru

ПОЛИТЕХ NET2024



EnergyNet

Национальная
технологическая
инициатива



TechNet

Национальная
технологическая
инициатива