

SBS-24 A9 Платформа по обучению стратегическому мышлению

Питч-сессия
1 ноября



Институт Математики, Механики и
Компьютерных наук



Клиенты:

- Родители: потребители - их дети (8-17 лет)
 - Молодые люди (18-35 лет)
-
- В чем проблема? Неудовлетворённость развитием интеллектуальных и гибких навыков, а также отсутствие мотивации и эффективного подхода к их совершенствованию
 - Что теряют? - Время и деньги
 - Какие последствия? - Нехватка важных навыков, разочарование, нереализованный потенциал

Решение (продукт)



Замысел: среда по обучению интеллектуальным и гибким навыкам:

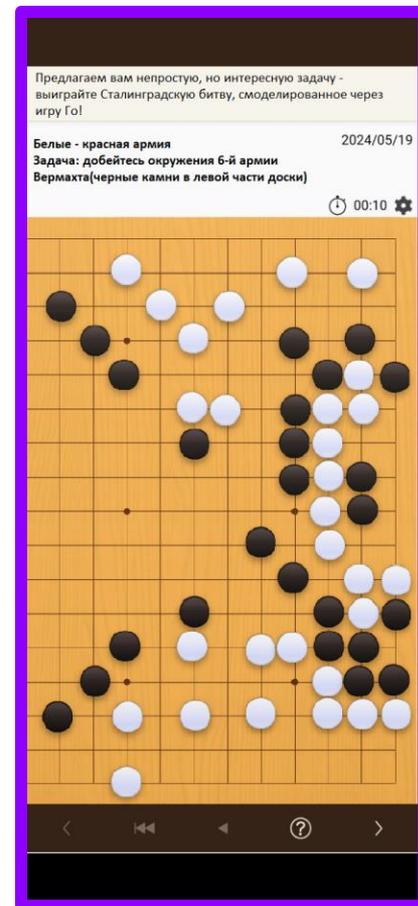
1. Игровая форма обучения
2. Смешанный формат
3. Удобные возможности для повторения

Фактически:

1. Цифровая и оффлайн платформы
2. Образовательная методика через игру Го и др. мини-игры
3. Интерактивные материалы и занятия с куратором
4. Игровые тренажеры и материалы для повторения

Фичи:

1. Отслеживание и сертификация прогресса
2. Индивидуальный план
3. Социальное взаимодействие / нетворкинг



- **Наши первые покупатели:**
 - Родители, желающие получить интеллектуально развитого ребёнка (8-17 лет),
 - Молодые люди, желающие развивать свои интеллектуальные навыки.
- **Характеристики:**
 - Родители: дети 8-17 лет. **Интересы:** развитие мышления детей, интеллектуальный досуг.
Неудачный опыт: репетиторы, отсутствие мотивации у детей
 - Молодые люди: 18-35 лет. **Интересы:** развитие интеллекта, карьерный рост.
Неудачный опыт: отсутствие мотивации,
- **Ситуация:**
 - Родители: Замечая трудности ребенка в учебе и отсутствие интереса, родители ищут эффективные решения и находят платформу, предлагающую увлекательные занятия для развития мышления
 - Молодые люди: Осознавая недостаток навыков для карьерного роста, молодой человек находит платформу с геймификацией через игру Го, которая помогает развивать интеллектуальные мета-навыки.

1. Рынок образовательных услуг, сегмент интеллектуального развития
2. Объем рынка:
 - TAM – 1 трлн. рублей
 - SAM – 200 млрд. рублей
 - SOM – 2-20 млрд. рублей
3. Динамика рынка и сезонность:
 - Динамика: Рост на 10–15% в год. тенденции к гибридным моделям обучения и геймификации.
 - Сезонность. Рост спроса: сентябрь-октябрь, январь. Падение спроса: лето.

Анализ конкурентов, конкурентное преимущество



| Название | Ссылка | Преимущества (с точки зрения пользователя) | Недостатки (с точки зрения пользователя) | Отличия (от нашего решения) |
|-------------------------------------|---|--|--|--|
| Академия смысла Андрея Курпатова | https://intell-ect.academy/ | <ul style="list-style-type: none">• Разнообразие форматов обучения• Фокус на практике | <ul style="list-style-type: none">• Ограниченная обратная связь• Большой объём информации, сложность обучения | <ul style="list-style-type: none">• Более сложное обучение без геймификации• Отсутствие индивидуального план обучения |
| NeuroNation | https://www.neuronation.com/ | <ul style="list-style-type: none">• Удобный формат• Геймификация• Индивидуальный подход• Отслеживание прогресса | <ul style="list-style-type: none">• Отсутствие обратной связи• Отсутствие обучения, только задачи и упражнения• Однообразность упражнений | <ul style="list-style-type: none">• Нет обратной связи• Нет образовательных материалов• Только онлайн формат• Однообразность упражнений |
| QCIC | https://qic.ru/ | <ul style="list-style-type: none">• Авторский подход• Длительный курс и очные практические задания• Качественно подобранный материал | <ul style="list-style-type: none">• Большие временные и финансовые затраты• Ограниченная доступность• Большой объём информации, сложность обучения | <ul style="list-style-type: none">• Нет обучения в онлайн формате• Отсутствие индивидуального план обучения• Отсутствие геймификации |

Анализ конкурентов, конкурентное преимущество



| Название | Ссылка | Преимущества (с точки зрения пользователя) | Недостатки (с точки зрения пользователя) | Отличия (от нашего решения) |
|--------------------------------|--|---|---|---|
| Skillbox, Netology | https://skillbox.ru/ https://netology.ru/ | <ul style="list-style-type: none">• Структурированность программы• Онлайн формат• Практическая направленность курсов | <ul style="list-style-type: none">• Недостаточная мотивация для обучения• Нет отслеживания уровня освоения навыков• Нет функций для удобного повторения | <ul style="list-style-type: none">• Возможность обучения в оффлайн формате• Отсутствие геймификации• Удобное повторение изученного материала• Детальное отслеживание уровня освоения навыков |
| Школа активного мышления | https://shami.ru/ | <ul style="list-style-type: none">• Разнообразие тем• Поддержка сообщества• Большое внимание практике | <ul style="list-style-type: none">• Необходимость первичной подготовки• Только онлайн формат обучения• Ограниченное количество мест | <ul style="list-style-type: none">• Не требует первичной подготовки• Офлайн и онлайн форматы обучения• Количество мест для обучения онлайн не ограничено |
| Курсы Михаила Емельянова | https://gostrateg.com | <ul style="list-style-type: none">• Авторский курс• Есть индивидуальные и групповые форматы• Использование игры Го, как инструмента• Репутация | <ul style="list-style-type: none">• Только очный формат обучения• Стоимость многократно превышающая среднюю• Основная ориентация на B2B | <ul style="list-style-type: none">• Нет обучения в формате онлайн• Ориентация на B2B• Высокий порог входа |

Конкурентные преимущества:

1. Смешанный подход. Возможность непрерывного образовательного процесса
2. Свежий подход: геймификация и игровое обучение
3. Отслеживание прогресса развития и сертификация навыков и знаний

- Родители:

Платформа помогает родителям в развитии у их детей интеллектуальных способностей: организует непрерывное геймифицированное обучение в гибком формате с возможностью мониторинга прогресса вместо обычных скучных очных или заочных занятий, на которых ребёнок постоянно отвлекается, а в перерывах - забывает, чему учился.

- Молодые люди:

Платформа помогает молодым людям, которые хотят развить свои аналитические и гибкие навыки, предлагая геймифицированный образовательный процесс в свободном формате с приятными бонусами в виде отслеживания прогресса, нетворкинга и новой строчкой в резюме вместо занудных образовательных курсов, которые хочется бросить после первого занятия.

Получение прибыли:

- Премиум-подписки разных уровней
- Разработка индивидуальных планов обучения
- Размещение рекламы на платформе

Привлечение пользователей:

- Реклама, ориентированная на потребительские сегменты
- Контент-маркетинг
- Партнерства
- Бесплатный доступ к базовым функциям

Каналы продвижения и сбыта:

- Цифровой маркетинг
- Сотрудничество с медиа
- Партнерские программы
- Контент-маркетинг

Привлечение ресурсов:

- Инвестиции
- Гранты
- Краудфандинг

1. Компетенции команды для достижения цели

Проектный менеджмент, разработка ПО, гейм-дизайн, методология обучения, аналитика, PR

2. Команда проекта:

Чижов Александр – лидер, планирование, менеджмент, методология

Красин Александр – PR, создание контента, продвижение продукта

Власова Эмма – аналитик, сбор и анализ данных, методология

Трухлов Иван – разработчик, создание серверной части

Мартынова Анна – разработчик, разработка сайта и интерфейсов

Тухтеева Елена – аналитик/PR, сбор и анализ данных, создание контента

Фетисов Андрей – разработчик, обновление и улучшение платформы

3. Недостающие компетенции

Продуктовый менеджмент, Маркетинг, UI/UX Дизайн, Построение архитектуры систем.

Текущие результаты

1. Разработана основная часть методологии обучения
2. Проведено 5 мастер-классов с использованием нашей методики
3. Первые довольные клиенты
4. Интерес от бизнеса и образовательных организаций



Наши планы:

- Усиление команды
- Доработка методики
- Создание MVP
- Анализ и исправление результатов прототипирования
- Выход на рынок
- Разработка мобильного приложения
- Расширение функционала
- Выход на аудиторию коммерческих, образовательных организаций



Чижов Александр

Achizhov@sfedu.ru

+79286261046

Telegram: @MyanmarGaddafi



SBS-24 A9 Платформа по обучению мышлению.

<https://pt.2035.university/project/sbs-24-a9-platforma-dla-obucenia-strategiceskomu-mysleniu-cerez-igru-go/invite/7015f3c4-5772-4f07-96d2-02750426aa6d>

