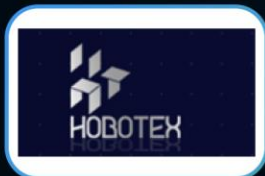
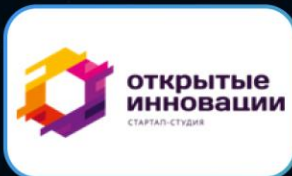












ИГРА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА C++

Команда Kettle



01 АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Ноябрь 2024 года	Язык программирования	Рейтинги
1	 Питон	22.85%
2	 C++	10.64%
3	 Java	9.60%
4	 C	9.01%
5	 C#	4.98%
6	 JavaScript	3.71%
7	 Вперед	2.35%
8	 Фортран	1.97%
9	 Visual Basic (Базовый)	1.95%
10	 SQL	1.94%
11	 Delphi/Объектный Паскаль	1.48%
12	 PHP	1.47%

Образовательные учреждения

Образовательные учреждения все чаще ищут инновационные способы вовлечения студентов в учебный процесс и модернизации образовательного процесса

Игровые решения могут сделать качественное обучение доступным для людей из различных социальных групп и регионов

Тренды:

- Геймификация в обр-нии
- Технологии ИИ



02 ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



Физические лица.
Люди, желающие
изучать
программирование
на языке C++



Частные
образовательные
организации, в
которых изучаются
языки
программирования



Государственные
образовательные
организации
(колледжи, ВУЗы), в
которых изучаются
языки
программирования

03 КЛЮЧЕВАЯ ПРОБЛЕМА



Подтверждение (анкетирование)

Опрошено 100 студентов 1 курса, изучающих язык программирования C++, из них 53% студентов испытывают трудности с пониманием языка C++

Для ЦА 1: Сложность языка программирования C++

Для ЦА 2, 3: Низкий уровень усвоения при изучении языка программирования

04 ПРЕДЛАГАЕМОЕ РЕШЕНИЕ И ОСНОВНОЙ ФУНКЦИОНАЛ

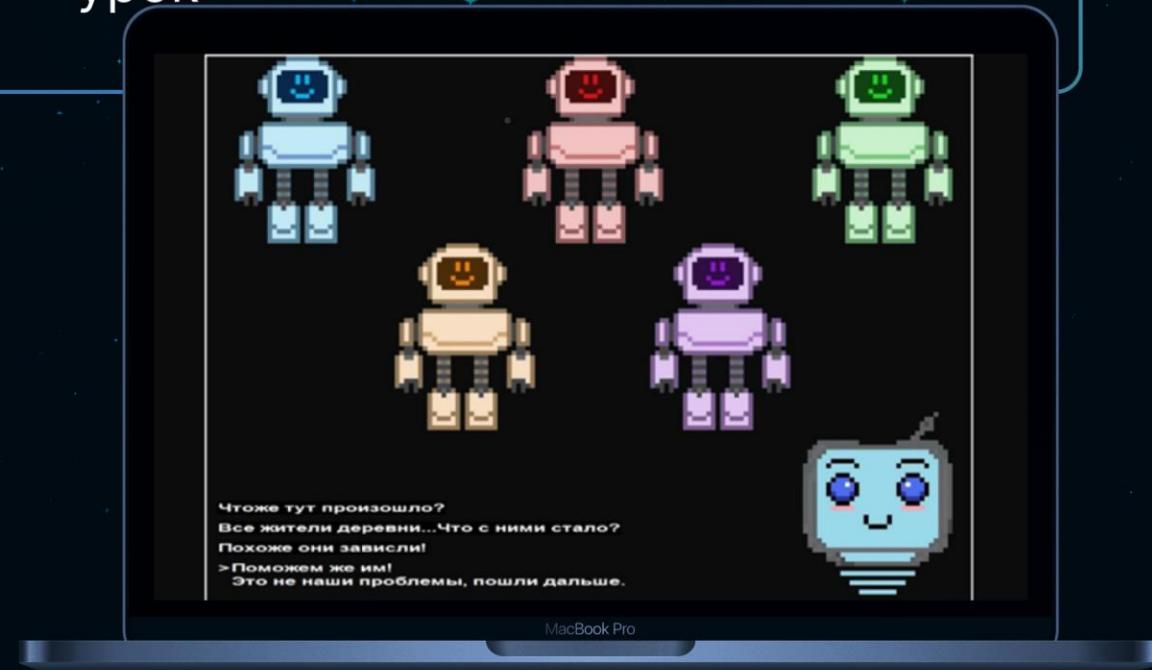
Базовый продукт. Компьютерная игра, которая позволяет школьникам, студентам и взрослым эффективно изучать язык программирования C++

Функционал:

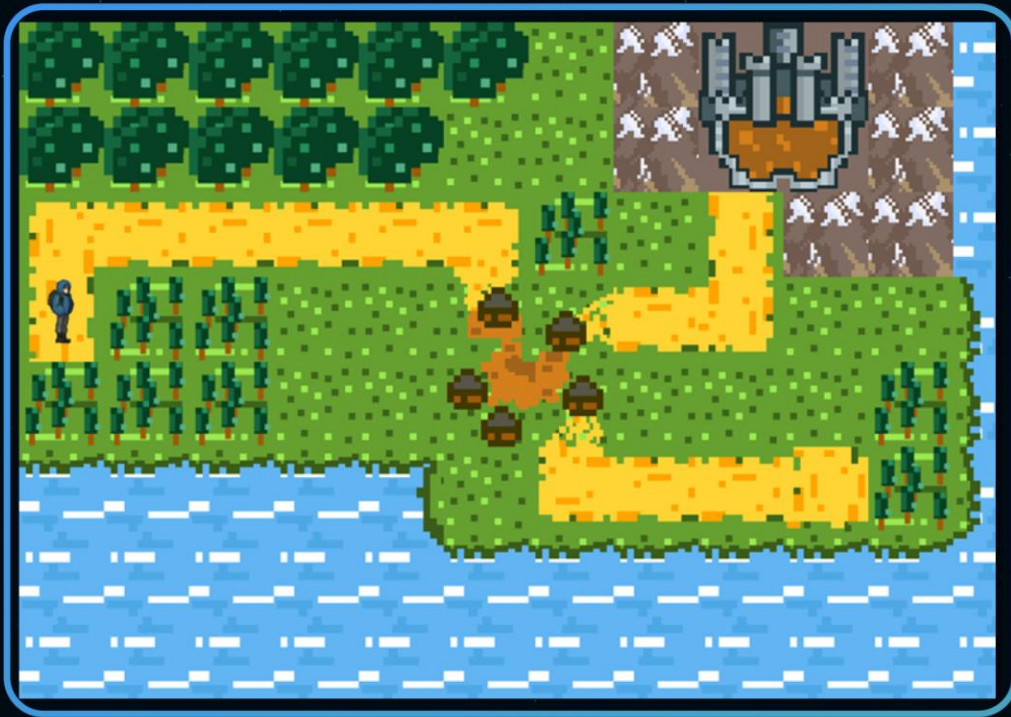
- анимация
- передвижение с помощью кода
- решение задач разного уровня сложности
- обратная связь по коду от ИИ
- качественная теория и интересная практика

Свойства:

- обучающая;
- увлекательный сюжет;
- каждый уровень - это отдельный урок



05 ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ



Дизайн игры

Адаптирован для различных возрастных групп, что позволяет пользователю самостоятельно ориентироваться в игровом процессе и получать удовольствие от игры

Каждый уровень тщательно проработан, а сложные темы объясняются доступным языком и сопровождаются увлекательным сюжетом

Персонаж управляется с помощью кода, что позволяет сразу отрабатывать усвоенные навыки и применять изученный материал

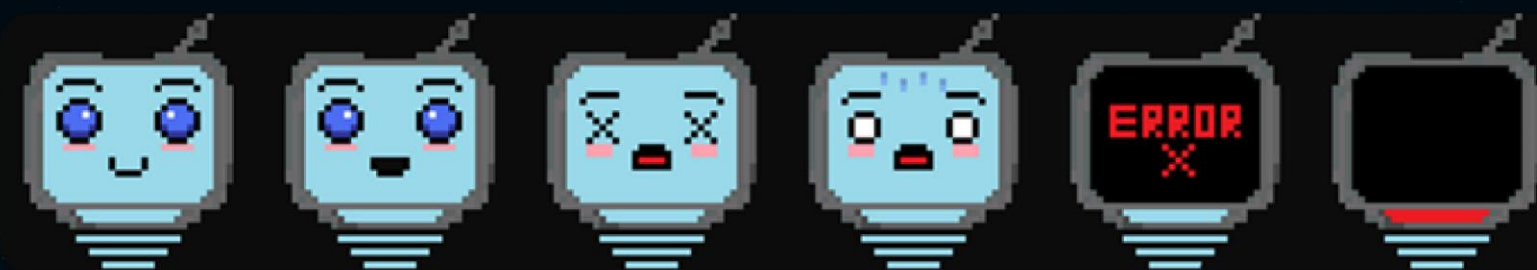
05 ТЕКУЩИЙ ПРОТОТИП



Спрайты карты



Дизайн жителей деревни



Анимация эмоций маскота

06 КАНАЛЫ КОММУНИКАЦИЙ И ПРОДАЖ

B2C. Онлайн-сервисы цифрового распространения компьютерных игр: Steam, itch.io и др.

B2B. Email маркетинг, соц. сети, собственный сайт

B2G. Преподаватели по программированию. Студенческие гранты. Конференции и форумы. Аукционы и тендеры

Как информируем о продукте. Реклама в IT пабликах, целевая реклама в соц. сетях, IT инфлюенсеры и блогеры

Партнеры в продажах и коммуникации. Сотрудничество с университетами, колледжами и школами для тестирования продукта, предоставления скидок или бесплатных пробных периодов для учащихся

07 ОЦЕНКА

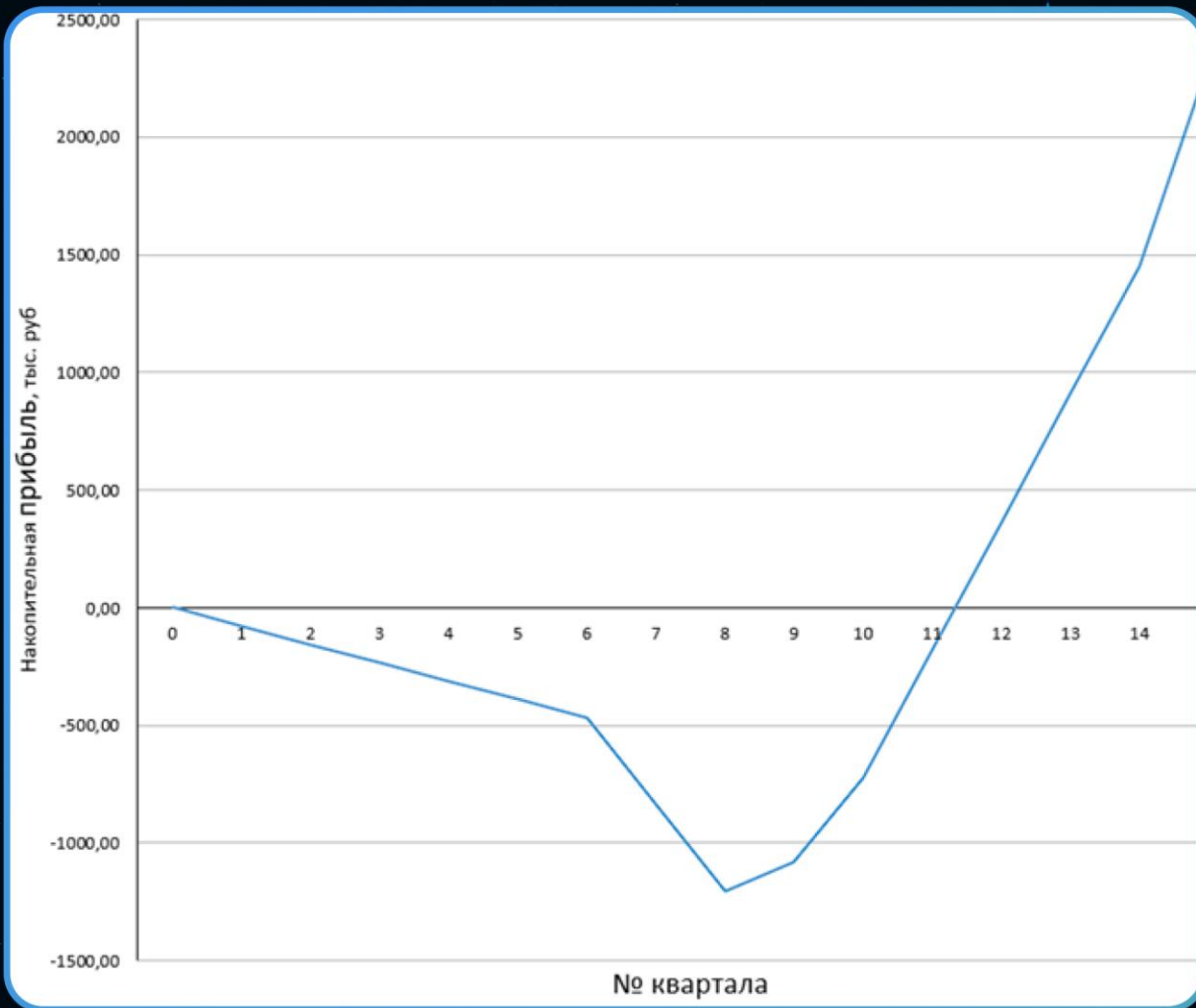


РАМ. Анализ рынка

- студенты (1 500 000 человек);
- школьники (2 375 000 человек);
- обучающиеся на онлайн-курсах по ИТ (15 000 000 человек)
- работающие люди, желающие получить ИТ-специальность (3 375 000 человек)

ИТОГО: 22 250 000 человек

08 ФИНАНСОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПРОЕКТА



- Стоимость продукта/лицензии: частная лицензия 350 руб.
- Выручка за 3 года: 11 619 800 руб.
- Структура затрат из бизнес-модели (за 3 года): 6 201 000 руб.
 - Постоянные: 6 044 000 руб.
 - Переменные: 157 000 руб.
- Срок окупаемости: 11 месяцев

График окупаемости

09 ПЛАН РАЗВИТИЯ ПРОЕКТА



1 год. Подача заявки на конкурс студенческий стартап.



2 год. Доработка продукта

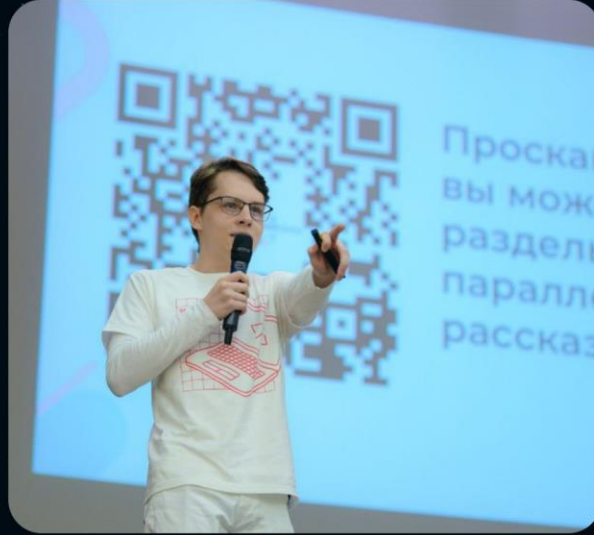


3 год. Продажи, окупаемость и дальнейшее развитие проекта

10 НАША КОМАНДА



Аналитик.
Маслов Егор
Александрович



Разработчик.
Харченко Данил
Витальевич



Геймдизайнер.
Крицкий Никита
Владимирович



**Специалист по
контенту.**
Алтынбаев Наиль
Дамирович

КОНТАКТЫ КОМАНДЫ "KETTLE"

@naiilka

Спасибо за внимание!



Любишь играть?
Люби и учиться!

