



# ФрогПрог

Инновационная образовательная платформа для  
детей



Июнь 2024 г.

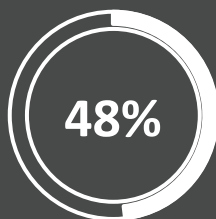


# Проблематика



**Сложность**  
совместного досуга  
родителей.

организации  
досуга детей и

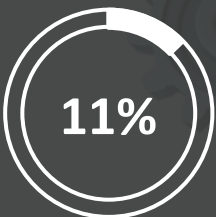


**48%** граждан России, у которых есть дети младшего школьного возраста, **хотели бы общаться с ними больше**



**Нехватка**

качественного  
образовательного контента для  
детей



**64,4%** родителей признаются, что **дают детям гаджет**, при этом только **11,4% используют обучающие приложения**







# Решение

## ФрогПрог

1. Соберите робота из блоков на игровом поле.
2. Сканируйте его с помощью мобильного приложения, где ИИ создает 3D модель.
3. Програмируйте робота с помощью простого визуального языка.
4. Наблюдайте, как ваш робот оживает и действует в AR!

## Мы предлагаем:

1. Физическую настольную игру-конструктор
  2. Мобильное приложения с ИИ для AR контента
  3. Дополнительный образовательный контент в приложении
- 
- 

## Игровое поле



## Решение

### Визуальное программирование



## Модель в AR

# Решение

## Чему мы учим?

Мы развиваем у ребенка алгоритмическое и аналитическое мышление, пространственное воображение, фантазию, умение ставить задачи и выполнять их

Игровое поле

# Что сделано?

## Физическая составляющая игры



Изготовлено несколько прототипов



Разработан дизайн-код игры

## Стратегия



Разработана бизнес модель



Прошли **акселерацию в МГУ**



Поучаствовали в большом количестве выставок.  
Заняли **первое место** на ITS FEST 2024



Получен грант в размере **1 млн руб.**

## Технические вопросы



Разработана основа для визуального языка программирования



Разработан визуальный алгоритм, способный выделять блоки, размещенные на игровом поле



Разработаны нетренированные искусственные нейросети

## Организационные вопросы



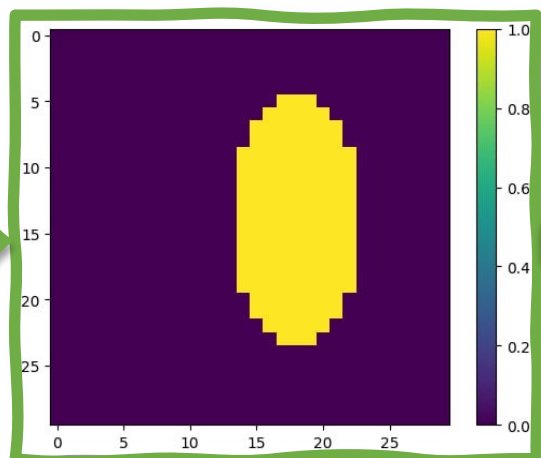
Собрана команда



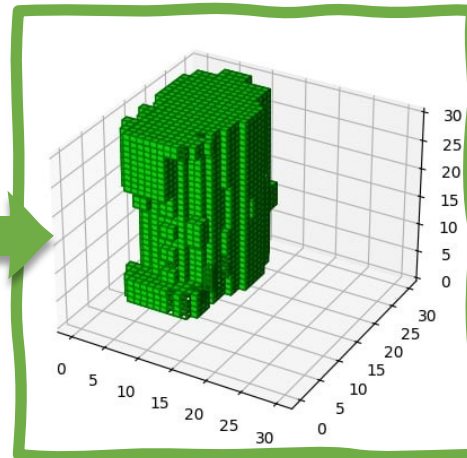
Найдено производство для физической основы игры

# Что сделано?

## Входные 2D данные



## Полученные 3D данные



## Преимущества AR и ИИ в ФрогПрог

Использование AR и ИИ технологий  
производит впечатление на ребенка

## Технологии

Мы используем Unity Engine для  
видеоигровой части, C# для серверной

# Бизнес модель

## Доходы

- Продажа игровых наборов  
(Примерная цена одного набора 1200 руб.)
- Продажа дополнительных комплектов с расширенным функционалом
- Продажа дополнительных обучающих уроков

## Сегмент

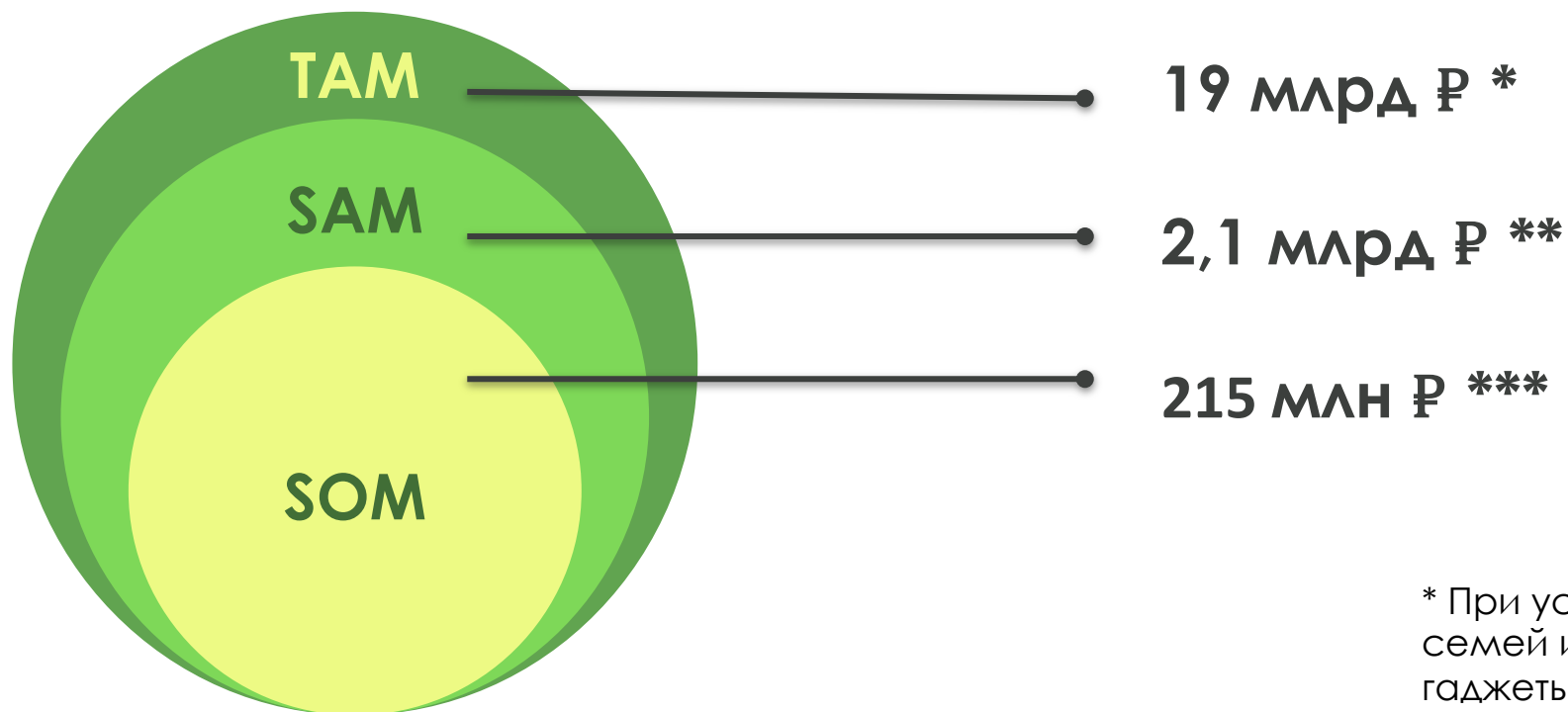
- Рынок детских образовательных видеоигр
- Рынок детских настольных игр

## Потенциальный потребитель

- Родители детей 6-9 лет, со средним и высоким доходом, которые интересуются технологиями и развитием своих детей



# PTSS Анализ



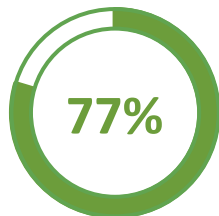
\* При условии что в РФ 24,5 млн семей и из них 64,4% дают детям гаджеты

\*\* При условии, что 11,4% всех родителей, дающих гаджеты детям, используют образовательные приложения

\*\*\* При условии, что максимальный реально достижимый объем рынка это 10% от доступного объема рынка



# Анализ спроса

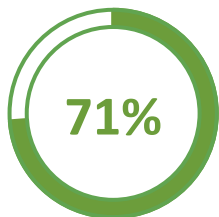


## Хорошие перспективы

77% россиян хотят, чтобы их дети были ИТ-специалистами\*

**500-700 тысяч**

Нехватка ИТ-специалистов в РФ



## Количество игроков

71% детей в возрасте 2-12 лет играют в видеоигры

**5 лет**

Средний возраст, в котором ребенок начинает играть в игры

**Проведены переговоры с партнерами.  
Выражена потенциальная заинтересованность.  
Обсуждается возможность сотрудничества.**

\*По данным Аналитического центра НАФИ

\*\*По данным Института современных медиа



# Сравнение с конкурентами

## LEGO Mindstorms

Настольный конструктор для создания роботов. Программирование через специальное ПО.

### Наши преимущества

Использование AR для создания интерактивных обучающих сценариев

Доступность цены




## Osmo

Обучающая платформа для детей с использованием физических наборов и приложений

### Наши преимущества

Глубокая интеграция AR для создания адаптивных и увлекательных обучающих сценариев

Легкость в использовании и программировании




## Sphero

Программирование через мобильное приложение. Развитие навыков программирования и инженерии

### Наши преимущества

Использование AR для улучшения визуального восприятия и интерактивного обучения.

Совместный досуга семьи и ребенка



# Команда



**Манонин Платон**

**Co-founder, CFO**

Финалист стажировки "Атон открывает двери"  
Финалист Акселератора МГУ 2023  
Студент НИУ ВШЭ бакалавриата ФЭН



**Зайнутдинов Артемий**

**Founder, CEO, CTO**

5 лет в геймдеве

Senior Unity Разработчик

Co-founder "Умная палата": Выход на рынок, первые продажи  
Финалист Акселератора МГУ 2023  
Студент МГТУ им. Н. Э. Баумана, бакалавриата факультета ИБМ



**Хватов Антон**

**Co-founder, CMO**

4 года в бизнесе

Создал бренд настольных часов Nixietech и вывел его на рынок  
Финалист Акселератора МГУ 2023  
Студент МГТУ им. Н. Э. Баумана, бакалавриата факультета ИБМ

## Так же у нас в команде:

- Геймдизайнер
- Специалист по разработке ИИ
- Педагог-методист
- Unity Разработчик
- Backend Разработчик
- Арт-Директор

**На данный момент основа команды полностью сформирована**



# Спасибо!

**Связаться с нами:**

Зайнутдинов Артемий

Денисович

[zart.develop@gmail.com](mailto:zart.develop@gmail.com)

+7 908 335 14 99

Telegram: @onetruezart