Бизнес-модель проекта "Создание мастер-классов в игровой форме для помощи в работе молодых специалистов образовательных организаций через настольной карточной игры":

1. Целевая аудитория: Молодые специалисты образовательных организаций, начинающие педагоги, студенты педагогических вузов.

2. Продукт: Настольная карточная игра, разработанная специально для проведения мастер-классов, которая помогает молодым специалистам развивать навыки управления классом, планирования учебного процесса, работы с родителями и т.д.

3. Доходы: Продажа игры конечным пользователям, организация платных мастер-классов для молодых специалистов, сотрудничество с образовательными учреждениями и организациями, предоставляющими услуги повышения квалификации.

4. Затраты: Разработка и производство игры, проведение мастер-классов, маркетинг и продвижение продукта.

5. Уникальное предложение: Игра, разработанная с учетом специфики работы молодых специалистов образовательных организаций, позволяет им развивать необходимые навыки в игровой форме, что делает обучение более эффективным и увлекательным.

6. Каналы сбыта: Продажа игры через интернет-магазин, сотрудничество с образовательными учреждениями и организациями, предоставляющими услуги повышения квалификации.

7. Отношения с клиентами: Индивидуальный подход к каждому клиенту, предоставление необходимой информации о продукте и услугах, организация обратной связи для улучшения качества продукта и услуг.

8. Основные ресурсы: Команда разработчиков игры, опытные педагоги для проведения мастер-классов, маркетинговые специалисты для продвижения продукта.

9. Основные деятельности: Разработка игры, производство игры, проведение мастер-классов, маркетинг и продвижение продукта.

10. Партнеры: Образовательные учреждения и организации, предоставляющие услуги повышения квалификации, производители настольных игр.

11. Структура затрат: Затраты на разработку и производство игры, затраты на проведение мастер-классов, затраты на маркетинг и продвижение продукта.

12. Доходность: Постоянное увеличение количества клиентов и сбыта продукта, снижение затрат на производство и проведение мастер-классов, увеличение доходов от сотрудничества с образовательными учреждениями и организациями.