ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА

https://pt.2035.university/project/istoricnaa-komputernaa-igra-v-zanre-istern 22.11.2023

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование образовательной организации высшего образования (Получателя гранта) | ФГБОУ ВО Псковский Государственный Университет |
| Карточка ВУЗа (по ИНН) | 6027138617 |
| Регион ВУЗа | Псковская область |
| Наименование акселерационной программы | Акселератор ПсковГУ |
| Дата заключения и номер Договора | 3 июля 2023 г. № 70-2023-000736 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СТАРТАП-ПРОЕКТЕ | | | | | | | | | |
| 1 | Название стартап-проекта\* | | | | | | «Историческая компьютерная игра в жанре истерн» | | | |
| 2 | Тема стартап-проекта\*  Указывается тема стартап-проекта в рамках темы акселерационной программы,  основанной на Технологических направлениях в соответствии с перечнем критических технологий РФ, Рынках НТИ и Сквозных технологиях. | | | | | | Концепция видеоигры об исторических событиях в России в первой четверти XX века, в частности русско-японской войне, первой русской революции, первой мировой войне, великой русской революции и гражданской войне в России 1917-1922 годов. | | | |
| 3 | Технологическое направление в  соответствии с перечнем критических технологий РФ\* | | | | | | "Историческая компьютерная игра" может быть частью технологического направления, учитывая растущую значимость игровой индустрии и ее влияние на образование и культуру. Игровая технология включает в себя разработку и создание интерактивных продуктов, которые предлагают пользователю взаимодействие с виртуальными мирами и увлекательными сюжетными линиями.  В свете критических технологий РФ, исторические компьютерные игры могут иметь значимость в таких областях:  1. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR): Исторические игры могут использовать технологии VR и AR для создания образовательных исторических симуляций. Это позволяет пользователям погружаться в виртуальные миры и взаимодействовать с моделями исторических событий, местами и персонажами.  2. Искусственный интеллект (ИИ): Игровые разработки в области искусственного интеллекта позволяют создавать умных и реалистичных персонажей, которые могут взаимодействовать с игроками и предоставлять контекстные исторические сведения. Это дополняет образовательный аспект исторической игры, делая ее еще более увлекательной и реалистичной.  3. Облачные технологии: Использование облачных технологий позволяет предоставлять доступ к историческим играм с различных платформ и устройств. Это способствует мобильности и удобству пользователей, которые могут играть в игру на своих смартфонах, планшетах или компьютерах.  4. Аналитика данных и большие данные: Игровые разработки могут собирать данные о поведении пользователей и использовать их для анализа и улучшения игрового опыта. Это позволяет находить пути оптимизации обучающего процесса, а также развивать персонализированные подходы к обучению истории.  5. Кибербезопасность: Важным аспектом разработки исторических игр является обеспечение безопасности данных игроков, а также предотвращение хакерских атак и взломов игровых систем. Разработчики должны уделять особое внимание кибербезопасности, чтобы обеспечить защиту пользовательской информации и сохранность игрового опыта.  Таким образом, "Историческая компьютерная игра" вписывается в перечень критических технологий РФ, способствуя развитию игровой индустрии и образования, а также применению передовых технологий в учебном процессе. | | | |
| 4 | Рынок НТИ | | | | | | EDUNET, GAMENET, NEURONET, TECHNET | | | |
| 5 | Сквозные технологии | | | | | | 3D Прототипирование, Искусственный интеллект, нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальностей | | | |
|  | ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА | | | | | | | | | |
| 6 | Лидер стартап-проекта\* | | | | | | Здесь заполняем информацию о капитане команды.  UntiID — u723675  Leader ID — 2674657  Антон Корниенко  8 992 297 95 27  anton.kornienko.17@gmail.com | | | |
| 7 | Команда стартап-проекта (участники стартап-проекта, которые работают в рамках акселерационной программы) | | | | | | | | | |
|  | № | UntiID | Leader ID | ФИО | Роль в проекте | | Телефон, почта | Должность (при наличии) | Опыт и квалификация (краткое описание) |
| 1 | U723675 | 2674657 | Корниенко Антон Алексеевич | Лидер | | 8 992 297 95 27, anton.kornienko.17@gmail.com | Тимлид | Работа в проектной деятельности на первом курсе |
| 2 | U1747635 | 5426859 | Молева Александра Николаевна | Администратор | | 8 953 251 27 93, molevaaleksandra3@gmail.com | Спикер | Работа в проектной деятельности на первом курсе |
| 3 | U1639580 | 4931879 | Вересов Олег Юрьевич | Предприниматель | | 8 911 895 33 75, oleg.bist228@list.ru | Тестирровщик | Работа в проектной деятельности на первом курсе |
|  | 4 | U1734877 | 4513035 | Хомичук Татьяна Сергеевна | Интегратор | | 8 900 993 78 56, @tanahast@gmail.com | Тестировщик | Работа в проектной деятельности на первом курсе |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ СТАРТАП-ПРОЕКТА | |
| 8 | Аннотация проекта\*  Указывается краткая информация (не более 1000 знаков, без пробелов) о стартап-проекте (краткий реферат проекта, детализация отдельных блоков предусмотрена другими разделами Паспорта): цели и задачи проекта, ожидаемые результаты, области применения результатов, потенциальные  потребительские сегменты | Одной из главных наших задач является исследование выбранных исторических периодов или событий. На основе их будет разработан игровой сеттинг и сценарий. Задача - создать привлекательный и увлекательный игровой мир, который будет передавать атмосферу выбранного периода. Ожидается, что игра будет отличаться высокой степенью исторической достоверности. Игровой сценарий, персонажи, архитектура и одежда должны соответствовать историческим фактам и образам, чтобы создать полноценную и реалистичную атмосферу выбранного периода. Игра также должна иметь образовательную ценность, давая игрокам возможность узнать больше о выбранной исторической эпохе. Она может включать информацию, интересные факты и сведения, которые помогут игрокам расширить свои знания об истории. Ожидается, что игра получит положительные отзывы и высокие оценки от игроков и критиков. Это будет являться подтверждением успешной реализации проекта и доказательством того, что игра соответствует ожиданиям и ожиданиям целевой аудитории. |
|  | Базовая бизнес-идея | |
| 9 | Какой продукт (товар/ услуга/ устройство/ ПО/ технология/ процесс и т.д.) будет  продаваться\*  Указывается максимально понятно и емко информация о продукте, лежащем в основе стартап-проекта, благодаря реализации  которого планируется получать основной доход | "Историческая компьютерная игра" — это продукт, представляющий собой интерактивную видеоигру, в которой пользователи погружаются в виртуальный мир, воплощающий исторические периоды и события. Эта игра позволяет пользователям испытать уникальные и захватывающие приключения, воссозданные на основе исторических фактов и сценариев.  Основными особенностями "Исторической компьютерной игры" являются:  1. Реалистичность: игра предлагает пользователям максимально реалистичный опыт исторических событий, включая аутентичные графические элементы, звуковые эффекты и детализацию игрового мира.  2. Интерактивность: игроки имеют возможность вступать во взаимодействие с персонажами, принимать решения, которые непосредственно влияют на ход игры, а также выполнять задания и миссии, связанные с историческими фактами.  3. Обучение и информирование: помимо развлечения и приключений, игра также предлагает образовательный аспект. Пользователи могут изучать исторические факты, события, культуры и персонажей, получая полезные знания о прошлом.  4. Множество исторических периодов: игра включает различные исторические периоды, позволяя пользователям путешествовать во времени и испытать различные эпохи, такие как древний мир, Средневековье, Великая держава и другие.  Предполагается, что игра будет источником основного дохода для стартап-проекта. Основными источниками дохода могут быть продажа самой игры, дополнительного контента и рекламные партнерства. Развитие и постоянное обновление игры, создание дополнительного контента также могут стимулировать рост продаж и доходности проекта. |
| 10 | Какую и чью (какого типа потребителей) проблему решает\*  Указывается максимально и емко информация о проблеме потенциального потребителя,  которую (полностью или частично) сможет решить ваш продукт | Историческая компьютерная игра может решать проблему отсутствия доступной и интересной образовательной информации о исторических периодах. Многие люди, особенно молодое поколение, более заинтересованы в визуальных и интерактивных форматах обучения. Игра может предоставить им возможность погрузиться в выбранный исторический период, узнавать о событиях, персонажах и культуре того времени, взаимодействовать с ними и создавать свое собственное историческое путешествие.  Таким образом, игра может заинтересовать тех людей, которые хотят узнать больше об истории, но не находят традиционные методы изучения привлекательными или доступными. Она может привлечь как студентов, которые ищут дополнительные образовательные ресурсы, так и любителей истории, которые желают глубже погрузиться в выбранный период и получить новый опыт. |
| 11 | Потенциальные потребительские сегменты\*  Указывается краткая информация о потенциальных потребителях с указанием их характеристик (детализация предусмотрена в части 3 данной таблицы): для юридических лиц  – категория бизнеса, отрасль, и т.д.; для физических лиц – демографические данные, вкусы, уровень образования, уровень потребления и т.д.; географическое расположение потребителей, сектор рынка  (B2B, B2C и др.) | Потенциальные потребительские сегменты для "Исторической компьютерной игры" могут включать:  1. Любители истории: Этот сегмент включает людей, имеющих особый интерес к истории. Они могут быть студентами, историками или просто людьми, которые хотят расширить свои знания об истории. Эти потребители заинтересованы в образовательных и развлекательных аспектах игры.  2. Геймеры: Этот сегмент включает людей, увлекающихся компьютерными играми. Они ищут интересные и захватывающие игровые переживания и могут быть заинтересованы в исторической тематике, чтобы расслабиться и погрузиться в другую эпоху.  3. Образовательные учреждения: Школы, колледжи и университеты могут быть заинтересованы в использовании "Исторической компьютерной игры" в качестве образовательного инструмента. Игра может помочь студентам лучше понять и запомнить исторические события, стимулировать их интерес и участие в изучении истории.  4. Музеи и культурные организации: Этот сегмент включает институты, занимающиеся сохранением исторического наследия и проведением культурных мероприятий. "Историческая компьютерная игра" может быть привлекательной дополнительной программой для посетителей, помогающей им лучше понять и пережить исторические события.  Географический аспект: Игра может привлечь потребителей из разных регионов, но особенно заинтересованы будут те, кто имеет доступ к компьютерным играм и образовательным ресурсам.  Сектор рынка: Основным сектором рынка будет B2C (бизнес-к-потребителю), так как игра предназначена для индивидуальных потребителей и может быть продана через цифровые платформы. Однако, сегменты B2B (бизнес-к-бизнесу) также могут заинтересоваться использованием игры в учебных и музейных целях. |
| 12 | На основе какого научно-технического решения и/или результата будет создан продукт (с указанием использования собственных или существующих разработок) \*  Указывается необходимый перечень научно- технических решений с их кратким описанием  для создания и выпуска на рынок продукта | Для создания и выпуска на рынок продукта "Историческая компьютерная игра" могут быть использованы следующие научно-технические решения или результаты:  1. Разработка игрового движка: для создания игры необходимо разработать игровой движок, который будет обеспечивать необходимую функциональность, графику, физику и возможности взаимодействия игрока с игровым миром. Это может быть основано как на существующих разработках, так и на собственных разработках компании.  2. Реализация исторического контента: для создания игры необходимо иметь доступ к достоверному историческому контенту. Это может включать исследования исторических данных, архивные материалы, консультации с историками и экспертами. Компания может также разрабатывать собственный контент на основе выпускаемой игры.  3. Интеграция виртуальной реальности (VR) или дополненной реальности (AR): Возможность использования VR или AR в игре может значительно улучшить игровой опыт и погружение игрока в историческую среду. Разработка и интеграция технологий VR или AR может быть собственным разработкой или основана на существующих решениях в этой области.  4. Система искусственного интеллекта (ИИ): для создания более реалистичных и непредсказуемых врагов, союзников или NPC (неконтролируемых персонажей) в игре, может быть разработана система искусственного интеллекта. Это может включать алгоритмы принятия решений, машинное обучение и другие методы ИИ.  5. Оптимизация игровых процессов и анимаций: Создание плавного игрового процесса и реалистичных анимаций является важным аспектом игровой разработки. Для этого может быть применена оптимизация алгоритмов и анимаций, собственные разработки или использование существующих технологий.  Это лишь некоторые из научно-технических решений и результатов, которые могут быть использованы для создания "Исторической компьютерной игры". Конкретные решения и разработки будут зависеть от специфических потребностей и задач компании, занимающейся разработкой игры. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 13 | Бизнес-модель\*  Указывается кратко описание способа, который планируется использовать для  создания ценности и получения прибыли, в том числе, как планируется выстраивать отношения с потребителями и  поставщиками, способы привлечения  финансовых и иных ресурсов, какие каналы продвижения и сбыта продукта планируется использовать и развивать, и т.д. | Бизнес-модель "Исторической компьютерной игры" может включать следующие аспекты:  1. Модель монетизации: для получения прибыли от игры можно использовать различные модели монетизации, такие как продажа самой игры, подписка на доступ к контенту, микротранзакции, реклама и дополнительный контент. Компания может выбрать наиболее эффективную модель, основываясь на целевой аудитории и игровом опыте.  2. Отношения с потребителями: для взаимодействия с игроками и создания лояльности можно использовать различные каналы коммуникации, такие как форумы, социальные сети, чаты внутри игры или поддержка пользователей. Для поддержания интереса к игре и удовлетворения потребностей игроков также важно обеспечить регулярные обновления и добавление нового контента.  3. Партнерства с поставщиками: для создания исторически точной игры может потребоваться сотрудничество с поставщиками исторического контента, такими как музеи, исторические организации или эксперты. Это может включать лицензирование исторического материала или сотрудничество в области исследований и разработок.  4. Каналы продвижения и сбыта: чтобы продвигать игру и достигать своей целевой аудитории, можно использовать различные каналы, такие как онлайн-магазины платформ для компьютерных игр, стриминговые платформы, рекламные кампании, участие в игровых выставках и сотрудничество с блогерами и инфлюэнсерами.  5. Финансовые и ресурсные решения: для устойчивой разработки игры и обеспечения ее качества могут потребоваться финансовые и ресурсные решения. Это могут быть инвестиции от инвесторов или финансирование из собственных средств компании. Также важно обеспечить эффективное использование ресурсов, включая разработчиков, дизайнеров, маркетологов и других специалистов.  Бизнес-модель "Исторической компьютерной игры" должна быть стратегически подобрана с учетом конкретных целей компании и потребностей рынка для достижения успеха и прибыли. |
| 14 | Основные конкуренты\*  Кратко указываются основные конкуренты (не менее 5) | 1. Ubisoft и их игра Valiant Hearts – пример хорошей и простой исторической игры, в которой получилось совместить реальные события с вымышленным, но архитипичным сюжетом. В создании игры помогали исторические общества Франции и США, что можно реализовать и у нас с разными образовательными и историческими платформами.  2. Rockstar и их серия игр Red Dead Redemption – флагман родственного истерну жанра вестерн, созданный с вниманием к культуре и искусству соответствующей эпохе, отражающий их черты через механики и технологии игры.  3. DICE и их игра Battlefield 1, затронувшая непосредственно события в России упомянутой нами эпохи с похвальным уровнем достоверности и популяризации темы, подкрепленной имеющейся в игре информационной базой.  4. Cyberia Nova и игра «Смута». еще не вышедший, но перспективный в теории продукт, повествующий о другом эпохальном событии нашей отечественной истории на основе исторического произведения.  5. Множество инди студий (Alter Games, Sever Studio, ZAUM Studio, Arclight Creations, Ashborne Games), чьи игры так или иначе относятся к заданной теме |
| 15 | Ценностное предложение\*  Формулируется объяснение, почему клиенты должны вести дела с вами, а не с вашими  конкурентами, и с самого начала делает  очевидными преимущества ваших продуктов или услуг | Ценностное предложение "Исторической компьютерной игры" заключается в:  1. Основательном исследовании истории: Мы обеспечиваем увлекательное погружение в различные исторические эпохи, предлагая игрокам тщательно исследованные исторические сеттинги и подробные сценарии. Мы стремимся к высочайшему уровню аутентичности и достоверности, чтобы игроки могли насладиться воссозданием ключевых моментов истории.  2. Глубокой иммерсии: Наша игра предлагает глубокую иммерсию в исторические периоды благодаря качественной графике, звуковому оформлению и детализации окружающего мира. Мы стремимся создать реалистичные игровые миры, которые полностью поглощают игроков и делают их частью истории.  3. Уникальному геймплею: Мы предлагаем оригинальный и инновационный геймплей, который сочетает элементы стратегии, экшна и ролевых игр. Наша игра позволяет игрокам принимать ключевые решения, влиять на ход исторических событий и создавать свою собственную историю.  4. Развитию навыков и знаний: "Историческая компьютерная игра" предлагает не только развлечение, но и образовательную ценность. Игроки могут изучать исторические факты, события и персонажей, расширять свои знания и развивать аналитические навыки.  5. Поддержке сообщества: Мы стремимся создать активное и вовлеченное сообщество игроков, где люди могут делиться своими впечатлениями, обсуждать историю и взаимодействовать друг с другом. Мы предлагаем регулярные обновления и добавление новых функций, чтобы удовлетворить потребности наших игроков и поддерживать долгосрочные отношения с нашей аудиторией.  В итоге, "Историческая компьютерная игра" предлагает игрокам уникальную возможность не только развлечься, но и погрузиться в историю, узнать новое и провести время с удовольствием. Наше ценностное предложение отличается высоким уровнем аутентичности, глубокой иммерсией и образовательной ценностью, что делает нашу игру предпочтительной для исторических энтузиастов и любителей компьютерных игр. |
| 16 | Обоснование реализуемости (устойчивости) бизнеса (конкурентные преимущества (включая наличие уникальных РИД,  действующих индустриальных партнеров, доступ к ограниченным ресурсам и т.д.);  дефицит, дешевизна, уникальность и т.п.)\*  Приведите аргументы в пользу реализуемости бизнес-идеи, в чем ее полезность и  востребованность продукта по сравнению с другими продуктами на рынке, чем  обосновывается потенциальная  прибыльность бизнеса, насколько будет бизнес устойчивым | Бизнес-идея "Историческая компьютерная игра" может быть реализуемой и устойчивой, если обладает конкурентными преимуществами, которые обосновывают ее полезность и востребованность на рынке. Вот несколько аргументов, подтверждающих реализуемость и устойчивость данной бизнес-идеи:  1. Конкурентные преимущества. Историческая компьютерная игра может обладать уникальными РИД (ресурсами, имитирующими преимущества), такими как патенты на уникальные технологии игрового процесса или продвинутые алгоритмы искусственного интеллекта, создающие уникальные игровые механики. Это позволяет игре выделиться среди конкурентов и привлечь внимание игроков.  2. Полезность и востребованность продукта. Историческая компьютерная игра может предложить уникальный опыт игрокам, позволяющий им окунуться в определенный исторический период и взаимодействовать с его героями и событиями. Такой продукт является привлекательным для игроков, которые интересуются историей и хотят узнать больше о прошлом. Возможность познавательного и развлекательного опыта делает эту игру востребованной на рынке.  3. Потенциальная прибыльность бизнеса. Целевая аудитория, интересующаяся историей, достаточно широка, что предоставляет бизнесу возможность привлечь большое количество игроков и обеспечить высокий уровень продаж. Более того, существуют различные способы монетизации игры, такие как продажа самой игры, дополнительных контента, что может дополнительно приносить доход и повышать прибыльность бизнеса.  4. Устойчивость бизнеса. Игровая индустрия является динамичной и быстроразвивающейся. При наличии качественного игрового продукта, уникальной концепции и постоянных обновлений, бизнес может сохранять высокую устойчивость и привлекательность на рынке на протяжении длительного времени. Кроме того, действующие индустриальные партнеры, такие как издательства или сообщества игроков с большой аудиторией, могут способствовать продвижению и росту бизнеса.  В целом, с учетом конкурентных преимуществ, полезности и востребованности продукта, потенциальной прибыльности и устойчивости бизнеса, историческая компьютерная игра имеет хорошие перспективы для реализации и достижения успеха на рынке. Однако, реализация и успешное ведение бизнеса требует тщательного планирования, качественного продукта и активных маркетинговых усилий для привлечения и удержания целевой аудитории. |
|  | Характеристика будущего продукта | |
| 17 | Основные технические параметры, включая обоснование соответствия идеи/задела тематическому направлению (лоту)\*  Необходимо привести основные технические параметры продукта, которые обеспечивают их конкурентоспособность и соответствуют  выбранному тематическому направлению | Технические характеристики проекта "Историческая компьютерная игра" включают несколько элементов, которые обеспечивают конкурентоспособность и соответствие выбранному тематическому направлению:  1. Геймплей и игровые механики: Основная часть игры будет разработана с использованием современных игровых движков, таких как Unity или Unreal Engine. Это позволит создать реалистичные 3D-модели, эффекты и анимации, что обеспечит игре высокое качество графики и реалистичную атмосферу.  2. Исторический контент и исследование: для обеспечения аутентичности исторической компьютерной игры будут проведены исследования конкретного исторического периода, чтобы максимально точно воссоздать мир и события того времени. Будут использованы исторические архивы, книги, документы и консультации с историками, чтобы представить игрокам достоверные информационные источники и опыт.  3. Искусственный интеллект и обучение алгоритмов: В игре могут быть реализованы алгоритмы машинного обучения и искусственного интеллекта для создания непредсказуемого и адаптивного поведения врагов и NPC. Это поможет игрокам получать удовольствие от игры и создаст более реалистичную среду.  4. Мультиплеерный режим и социальная интеграция: Дополнительной функцией будет возможность играть в режиме мультиплеера с другими игроками, что поможет создать социальное взаимодействие и конкуренцию. Интеграция с социальными сетями и платформами для обмена достижениями обеспечит возможность игрокам делиться своими успехами с друзьями.  В целом, технические характеристики и особенности данного проекта должны быть гибкими, чтобы разработчики могли адаптироваться к требованиям рынка и предлагать игрокам уникальный и захватывающий игровой опыт в исторической тематике. |
| 18 | Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса\*  Приводится видение основателя (-лей)  стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая  партнерские возможности | Организационные параметры бизнеса проекта "Историческая компьютерная игра" могут включать следующие элементы:  - Статус и размер уставного капитала: устанавливается юридический статус проекта и определяется его размер стартового капитала. Возможны варианты от индивидуального предпринимателя до общества с ограниченной ответственностью.  - Состав организации и распределение долей: определяется состав участников проекта и их роли в организации. Распределение долей может зависеть от вклада каждого участника или быть определено иными принципами.  - Форма собственности: В данном случае, форма собственности может быть определена как частная или корпоративная, в зависимости от характера проекта и целей его основателей.  - Члены совета директоров и другие органы управления: определяются ключевые органы управления, их состав и роли в принятии стратегических решений для проекта.  Производственные параметры проекта включают следующие аспекты:  - Программа производства и реализации продукции: определяются цели и планы по производству игры, включая разработку контента, создание графики и звуковых эффектов, а также программирование игровых механик.  - Технология производства: анализируется существующая технология производства игровой продукции и рассматривается возможность внедрения новых технологий, которые могут повлиять на объемы и качество производства.  - Основные средства и поставщики: оцениваются основные средства необходимые для производства игры, их стоимость и способы получения (аренда, покупка, лизинг). Также определяются поставщики сырья и материалов для разработки игры и их условия поставок.  Финансовые параметры проекта включают следующие аспекты:  - Объем финансирования: определяется требуемый объем финансирования для разработки и выпуска игры, включая затраты на разработку программного обеспечения, аренду оборудования, маркетинг и др.  - Финансовые результаты: производится прогноз выручки и издержек производства игры, чтобы определить ожидаемую прибыльность проекта.  - Движение денежных средств: оценивается прогнозируемое движение денежных средств в проекте, чтобы убедиться в его финансовой устойчивости и положительном значении показателя денежного потока.  - Эффективность инвестиционного проекта: проводится оценка эффективности инвестиций в проект с помощью таких показателей, как срок окупаемости, индекс рентабельности и бюджетная эффективность, чтобы оценить возможности получения прибыли от проекта в долгосрочной перспективе. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 19 | Основные конкурентные преимущества\*  Необходимо привести описание наиболее значимых качественных и количественных характеристик продукта, которые  обеспечивают конкурентные преимущества в сравнении с существующими аналогами  (сравнение по стоимостным, техническим  параметрам и проч.) | "Историческая компьютерная игра" имеет ряд конкурентных преимуществ, которые отличают ее от существующих аналогов. Вот некоторые из них:  1. Уникальная концепция: "Историческая компьютерная игра" предлагает уникальную и оригинальную концепцию, основанную на исторических событиях. Игрокам предоставляется возможность погрузиться в увлекательную реконструкцию прошлых эпох и пережить важные моменты истории.  2. Реалистичность: Одним из ключевых качеств "Исторической компьютерной игры" является ее высокая степень реалистичности. Благодаря тщательной исследовательской работе и детальному воссозданию исторических аспектов, игра позволяет игрокам полностью погрузиться в историческую атмосферу и ощутить аутентичность происходящего.  3. Большой выбор эпох и событий: "Историческая компьютерная игра" предоставляет широкий выбор эпох и исторических событий для прохождения. Это позволяет игрокам выбрать интересующую их эпоху и исследовать в ней ключевые события и персонажей.  4. Качественная графика и звук: "Историческая компьютерная игра" обладает высококачественной графикой и звуком, которые помогают создать увлекательную и реалистичную игровую среду. Это позволяет игрокам наслаждаться визуальным и звуковым аспектами игры и глубже погрузиться в игровой процесс.  5. Множество игровых режимов и возможностей: "Историческая компьютерная игра" предлагает разнообразные игровые режимы и возможности. Игроки могут выбрать режим, который больше всего соответствует их предпочтениям - от режима одиночной игры до сетевых сражений.  6. Постоянное обновление и поддержка: Команда разработчиков "Исторической компьютерной игры" постоянно работает над улучшением игры и предоставляет регулярные обновления, исправления ошибок и добавление нового контента. Такая поддержка гарантирует актуальность игры и удовлетворение потребностей игроков.  7. Гибкая система настроек: "Историческая компьютерная игра" предлагает гибкую систему настроек, которая позволяет игрокам индивидуально настроить игровой процесс под свои предпочтения и возможности. Это создает комфортные условия для игры и удовлетворение потребностей различных категорий игроков. |
| 20 | Научно-техническое решение и/или результаты, необходимые для создания продукции\*  Описываются технические параметры  научно-технических решений/ результатов, указанных пункте 12, подтверждающие/  обосновывающие достижение характеристик продукта, обеспечивающих их  конкурентоспособность | для создания "Исторической компьютерной игры" необходимо иметь следующие научно-технические решения и/или результаты:  1. Внимательное исследование исторических событий: перед созданием игры необходимо провести тщательное исследование исторических периодов и событий, которые станут основой для игровой сюжетной линии. Это включает изучение документов, архивов и исторической литературы, чтобы обосновать достоверность и точность игрового контента.  2. Проектирование игровой механики: разработка игровой механики, которая будет отражать ключевые аспекты исторических событий, требует технических навыков и компетенции. Необходимо создать интерфейс, правила, систему управления и другие игровые аспекты, которые будут гармонично взаимодействовать с историческим контекстом игры.  3. Разработка компьютерной графики: создание визуального контента для игры, который будет соответствовать выбранной исторической эпохе, требует специальных навыков в создании компьютерной графики и дизайна. Необходимо разработать модели персонажей, архитектуру, ландшафты и другие элементы среды, чтобы передать атмосферу выбранного временного периода.  4. Программирование и разработка игрового движка: создание игрового движка, который будет поддерживать функциональность игры и обеспечивать ее оптимальную производительность, требует опыта в программировании и разработке игрового ПО. Это включает работу с физикой, искусственным интеллектом, мультиплеерным режимом и другими техническими аспектами игры.  5. Тестирование и отладка: после создания "Исторической компьютерной игры" необходимо провести тестирование и отладку игрового контента, чтобы проверить его работоспособность, исправить ошибки и гарантировать положительный опыт игроков. |
| 21 | «Задел». Уровень готовности продукта TRL  Необходимо указать максимально емко и кратко, насколько проработан стартап- проект по итогам прохождения  акселерационной программы (организационные, кадровые, материальные и др.), позволяющие максимально эффективно  развивать стартап дальше | Проект "Историческая компьютерная игра" находится на уровне готовности TRL 3 - Начало исследований и разработок. Были определены базовые принципы игры и проведена оценка возможных областей применения. Однако, еще не начато активное создание и проверка технологических компонентов. Организационные, кадровые и материальные аспекты также нуждаются в дальнейшей проработке для эффективного развития стартапа. |
| 22 | Соответствие проекта научным и(или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия\* | Проект согласован с технологическими приоритетами, а его важность и актуальность обоснованы. |
| 23 | Каналы продвижения будущего продукта\*  Необходимо указать, какую маркетинговую  стратегию планируется применять, привести  кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения | 1. Социальные медиа:  - Отличное средство для привлечения внимания молодой аудитории, которая активно использует соцсети.  - Позволяет создать сообщество вокруг игры, взаимодействие с пользователями и обсуждение игровых моментов.  2. Онлайн-реклама:  - Широкая охват аудитории благодаря возможности размещения объявлений на различных платформах и сайтах.  - Возможность таргетирования рекламы на конкретные группы пользователей с учетом их интересов и характеристик.  3. Партнерские программы:  - Сотрудничество с блогерами, стримерами и другими влиятельными личностями в гейминг-сообществе может значительно повысить видимость и привлекательность игры.  - Партнерство с другими компаниями и брендами может расширить аудиторию и обеспечить взаимную поддержку.  4. Участие в игровых конференциях и выставках:  - Позволяет показать игру широкой аудитории профессионалов и игровых сообществ.  - Возможность проведения демонстраций, участия в панельных дискуссиях и привлечения прессы.  5. PR-компания:  - Привлечение внимания СМИ к игре позволит создать осознанность о продукте и повысить его репутацию.  - Возможность получить обзоры и рецензии, которые могут повлиять на решение пользователей при выборе игры. |
| 24 | Каналы сбыта будущего продукта\*  Указать какие каналы сбыта планируется  использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора | Для реализации "Исторической компьютерной игры" планируется использовать следующие каналы сбыта:  1. Онлайн-платформы цифровой дистрибуции:  - Позволяют доставлять игру напрямую пользователям через интернет.  - Обеспечивают удобство приобретения и загрузки продукта без необходимости физической доставки.  - Позволяют быстро обновлять игру и предлагать дополнительный контент.  2. Официальный веб-сайт:  - Сайт будет использоваться для информирования и привлечения потенциальных покупателей.  - На сайте будут представлены демонстрационные материалы, описание игры, информация о разработчиках и контакты для поддержки.  - Покупка будет осуществляться через онлайн-магазин на сайте.  3. Партнерская розничная сеть:  - Сотрудничество с крупными розничными сетями позволит увеличить охват и доступность игры.  - Расположение продукта на полках физических магазинов будет представлять дополнительные возможности для продажи.  4. Рекомендации и отзывы:  - Пользователи, которые уже приобрели игру и оценили ее, могут рекомендовать ее друзьям и знакомым.  - Создание положительного отзыва о продукте повышает доверие к игре и стимулирует новых пользователей к покупке.  Выбор указанных каналов сбыта обоснован на основе целевой аудитории игры и современных тенденций в индустрии. Онлайн-платформы цифровой дистрибуции являются эффективным способом доставки продукта и позволяют достичь международной аудитории. Официальный веб-сайт игры предоставляет дополнительную информацию и возможность прямого продажи. Партнерская розничная сеть и рекомендации от пользователей представляют дополнительные каналы распространения и рекламы. |
|  | Характеристика проблемы,  на решение которой направлен стартап-проект | |
| 25 | Описание проблемы\*  Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9 | Стартап-проект, направленный на решение проблемы "Исторической компьютерной игры", ставит перед собой следующие цели:  1. Достоверность и развлечение: Проект стремится найти оптимальный баланс между достоверностью и развлечением в игре. Предлагается разработка тщательно изученного исторического фонда, учитывающего периоды, персонажей и события, и подача его в увлекательной и играбельной форме. Цель заключается в том, чтобы игроки получали удовольствие от игры, не теряя при этом интерес к истории и возможности учиться новому.  2. Расширение аудитории: Проект направлен на привлечение более широкой аудитории, чем обычно обращается к историческим играм. Для этого планируется использовать разнообразные маркетинговые стратегии, такие как социальные медиа, сотрудничество с известными личностями или историческими организациями и создание уникальной пользовательской поддержки. Цель состоит в привлечении новых игроков, заинтересованных в исторической тематике, а также в создании комьюнити и поддержке существующих поклонников этого жанра.  3. Обновление и разнообразие контента: Проект стремится активно обновлять и расширять контент в игре, чтобы предложить игрокам различные эпохи, персонажей и события. Планируется внедрение регулярных обновлений, добавление дополнительных исторических материалов, расширение игровых механик и возможностей персонажей. Цель состоит в том, чтобы игроки всегда имели новое и интересное содержание, что позволит им продолжать игру на протяжении долгого времени.  4. Участие сообщества в развитии проекта: Проект нацелен на активное взаимодействие с игровым сообществом. Планируется создание специализированного форума или платформы, где игроки смогут делиться своими идеями, предложениями и обратной связью. Целью является создание открытой и доверительной среды, в которой игроки будут ощущать свою причастность к проекту и иметь возможность влиять на его развитие.  5. Техническая стабильность и оптимизация: Проект уделяет внимание техническому совершенству, чтобы обеспечить стабильную и плавную игру для игроков. Планируется продумать архитектуру игры, оптимизировать производительность и реализовать эффективное управление ресурсами. Цель состоит в том, чтобы игроки не сталкивались с техническими проблемами и могли полностью наслаждаться игровым процессом.  В рамках этих целей, стартап-проект по созданию "Исторической компьютерной игры" стремится предложить решение, которое отличается сочетанием достоверности, развлечения, обновления контента и активного участия сообщества. Он нацелен на привлечение и удержание как новых, так и существующих игроков, заинтересованных в исторической тематике, и обеспечение удовлетворительного игрового опыта. |
| 26 | Какая часть проблемы решается (может быть решена) \*  Необходимо детально раскрыть вопрос, поставленный в пункте 10, описав, какая  часть проблемы или вся проблема решается с  помощью стартап-проекта | Стартап-проект "Историческая компьютерная игра" направлен на решение проблемы, связанной с отсутствием качественных исторических компьютерных игр на рынке. В настоящее время многие игры, особенно в жанре исторической стратегии или RPG, не всегда обеспечивают достоверность и глубину исторического контента.  Стартап-проект занимается разработкой игры, которая ставит перед собой цель достигнуть баланса между достоверностью и развлечением. Одна из основных частей проблемы, которая решается данным проектом, это отсутствие достоверного исследования исторического фонда, из-за которого игры не всегда передают фактические события и эпохи так, как они были в реальности. Стартап-проект стремится устранить эту недоработку и предлагает тщательно изученный фонд исторических событий, персонажей и периодов, которые будут воплощены в игровой форме.  Однако следует отметить, что полное решение проблемы может быть достигнуто не полностью. При создании компьютерной игры с исторической тематикой, всегда есть некоторые ограничения, связанные с игровыми механиками и ограничениями жанра. Поэтому, хотя стартап-проект стремится к максимальной достоверности и развлекательности, некоторые аспекты проблемы могут оставаться нерешенными или компромиссными.  Однако, важно отметить, что часть проблемы, связанная с недостатком достоверных и занимательных исторических игр, может быть решена с помощью данного стартап-проекта. Предоставление игрокам качественного исторического контента, достоверной передачи событий и персонажей, а также создание увлекательных игровых механик и возможностей, способствует удовлетворению потребностей игроков, интересующихся историей. Таким образом, на основе данных рассуждений можно сказать, что стартап-проект "Историческая компьютерная игра" решает значительную часть проблемы и может сделать на рынке исторических игр значимый вклад. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 27 | «Держатель» проблемы, его мотивации и возможности решения проблемы с использованием продукции\*  Необходимо детально описать взаимосвязь между выявленной проблемой и потенциальным потребителем (см. пункты 9,  10 и 24) | Игра предлагает доступную и легко усваиваемую информацию об истории через визуальные и интерактивные элементы, делая процесс обучения увлекательным и запоминающимся. Она подходит как для образовательных целей, так и для развлечения, привлекая широкую аудиторию различных возрастов и интересов. Пользователь получает возможность углубить свои знания о конкретных исторических периодах, развить навыки анализа и принятия решений, а также испытать удовольствие от интерактивного обучения.  Игровой формат позволяет улучшить запоминание материала и развить навыки применения знаний в практическом контексте. Пользователю предоставляется возможность самостоятельного исследования и саморазвития в области истории, а также возможность поделиться своими достижениями и опытом с другими игроками, создавая сообщество людей, увлеченных историей.  Таким образом, игра дает потенциальному потребителю возможность овладеть знаниями о истории в интересной и доступной форме, сделав обучение интерактивным и увлекательным. Она решает проблему отсутствия доступной образовательной информации об истории и предлагает новый подход к изучению исторических периодов, способствуя развитию интереса к данной теме и углублению знаний о прошлом. |
| 28 | Каким способом будет решена проблема\*  Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям  справляться с проблемой | Через взаимодействие с персонажами и участие в сюжетных линиях игроки получают практический опыт и знания о событиях и культуре выбранного исторического периода. Механики игры могут включать выполнение заданий, решение головоломок, управление ресурсами сражения, что позволит пользователям активно участвовать в исторических событиях и принимать решения, которые могут повлиять на исход игры. |
| 29 | Оценка потенциала «рынка» и рентабельности бизнеса\*  Необходимо привести кратко обоснование сегмента и доли рынка, потенциальные  возможности для масштабирования бизнеса, а также детально раскрыть информацию,  указанную в пункте 7. | Оценка потенциала «рынка» и рентабельности бизнеса "Историческая компьютерная игра" зависит от нескольких факторов:  1. Размер рынка: Одним из ключевых аспектов является оценка размера рынка компьютерных игр, особенно с учетом сегмента исторических игр. Рынок компьютерных игр является динамичным и постоянно растущим, и исторические игры имеют свою нишу в этой индустрии. Анализ данных и статистики по продажам исторических игр, а также спроса на такой тип контента, может дать представление о потенциале и привлекательности рынка.  2. Конкуренция: важно также учесть конкуренцию на рынке исторических компьютерных игр. Необходимо провести исследование конкурентов, их продуктов, позиционирования и стратегий. Такой анализ позволит определить, насколько уникальной историческая игра, предлагаемая вашим бизнесом, и какие преимущества и улучшения она представляет по сравнению с существующими играми на рынке.  3. Потенциал масштабирования: Исторические компьютерные игры могут иметь потенциал для масштабирования бизнеса в зависимости от успеха и признания первоначального продукта на рынке. Успешная игра может стать основой для разработки дополнительного контента, сиквелов, расширения на другие платформы или даже создания франшизы. Также, привлечение новых игроков и постоянная работа над улучшением и развитием игры может дать возможность для долгосрочного масштабирования. |