**ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

*[YoYu Town (2035.university)](https://pt.2035.university/project/borderland)(ссылка на проект)* 22.11.2023*(дата выгрузки)*

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование образовательной организации высшего образования (Получателя гранта) | ФЕДЕРАЛЬНОЕГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГООБРАЗОВАНИЯ "ПСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" |
| Карточка ВУЗа (по ИНН) |  |
| 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\*** | YoYu Town |
| **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.* | Мобильная игра в жанре match-3 (три в ряд) и градостроение, которая позволяет в нетипичном формате узнать больше о японской нечисти.  |
| **3** | **Технологическое направление в****соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** |

|  |
| --- |
| Нано-, био-, информационные, когнитивные технологии. |

 |
| **4** | **Рынок НТИ** | ГеймНет - это развитие и применение игровых методов и практик в бизнесе, культуре, образовании, науке, здравоохранении, государственном управлении и сообществах для улучшения качества жизни человека. |
| **5** | **Сквозные технологии** | Искусственный интеллект |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** |
| **6** | **Лидер стартап-проекта\*** | * UntiID — U1728850
* Leader ID — 4934707
* ФИО — Баева Лидия Андреевна
* Телефон — 89991676668
* Почта — baevalidia939@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 (краткоеописание) |
| 1 | U1728850 | 4934707  | Баева Лидия Андреевна | Координатор | 89991676668, baevalidia939@gmail.com |  | Призер МЭ ВСОШпо литературеУчастница РЭВСОШ политературе |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **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* | 1. Цели проекта: развлечение, отдых
2. Задачи проекта:
* Нетипичное преподнесение научного материала
* Удовлетворение потребности в контенте развлекательного характера
1. Ожидаемые результаты: удовлетворение потребности в контенте развлекательного характера.
2. Области применения результатов: мобильная игра установлена на мобильные телефоны пользователей Потенциальные потребительские сегменты:
* Люди, увлекающиеся японской нечистью;
* Люди, которым нравятся игры в жанре три в ряд;
* Люди, которым нравятся игры в жанре градостроение
 |
|  | **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* | Мобильная игра в жанре match-3 (три в ряд) и градостроение, которая позволяет в нетипичном формате узнать больше о японской нечисти |
| 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* | Наш клиент (люди, увлекающиеся японской нечистью) не имеет достаточно времени, чтобы изучить интересующий его вопрос - японскую нечисть; ему надоел традиционный способ подачи информации - учебники, статьи и т.п.  |
| 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.)* | Анна, 19 лет, студентка медицинского вуза. С недавних пор она стала интересоваться японской нечистью. Будучи искренне увлеченной, Анна стала искать информацию о японской нечисти, но столкнулась с тем, что либо учебников и другой научной литературы в свободном доступе в интернете нет, либо информация разбросана по разным сайтам. Она не ходила это удобным, но, не имея альтернатив, использовало то, что есть. В скором времени учеба стала занимать большое количество времени, следствием чего стала усталость. И когда Анна принимлась за чтение очередного сайта о нечисти, то понимала, что вовсе не отдыхает, а продолжает учиться. Подобное стечение обстоятельств действительно ее огорчают, потому что ее интерес к изучению японской нечисти все еще не угас, но сил для продолжения изучения в связи с учебой у нее оставалось не так много. Сектор рынка: B2C  |
| 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* | Игровой движок Unity, язык программирования JavaScript |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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.* | Freemium. В игре действует система жизней (всего их дается пять), действует игровая валюта - ёкоины.Жизни закончились:1) игрок ждет опреденное количество времени до восстановления жизней2) игрок докупает жизни за определенную цену в реальной валюте (рубли/доллар).Игровая валюта - ёкоины - можно использовать для покупки дополнительных ходов, для покупки элементов городской инфрастуктуры, для покупки бустеров.Способы получения ёкоинов:1) за прохождение уровней игроку начисляется определенное количество ёкоинов2) начисляются в качестве налогов городу3) игрок докупает опредленное количество ёкоинов за определенную цену в реальной валюте (рубли).Особые предложения: 1) игрок может купить бокс "n-ое количество ёкоинов + n-ое количество жизней" за определенную цену в реальной валюте (рубли)2) игрок может купить бокс "n-ое количество бустеров" за определенную цену в реальной валюте (рубли)3) игрок может купить бокс "n-ое количество жизней + n-ое количество бустеров" за определенную цену в реальной валюте (рубли)4) игрок может купить бокс "n-ое количество жизней + n-ое количество бустеров+n-ое количество ёкоинов" за определенную цену в реальной валюте (рубли) |
| 14 | **Основные конкуренты\****Кратко указываются основные конкуренты*  | Homescapes и Gardenscapes являются играми, разработанными одной компанией, Playrix. Обе игры сочетают в себе головоломки "три в ряд" и элементы строительства и дизайна интерьера. Эти игры обычно привлекают игроков, которым нравится решать головоломки и одновременно создавать и оформлять свою виртуальную среду.Candy Crush, в свою очередь, является одной из наиболее популярных игр жанра "три в ряд". Его геймплей прост и приятен. Цель игры - собирать комбинации из трех или более фишек одинакового цвета, чтобы проходить уровни и зарабатывать очки. Эта игра заинтересовывает широкий круг игроков, включая как новичков, так и опытных геймеров.Match Town Makeover - это еще одна игра, в которой вам предстоит восстанавливать разрушенные города, сочетая элементы головоломки "три в ряд". Заданий и уровней игра предлагает много, а также поддерживает разнообразный игровой процесс. |
| 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* | Наша игра – игра, где интересующая информация собрана в одном месте. Данная игра похожа на учебник, но информация нелегкодоступна, она становится целью игры: чтобы узнать что-либо о том или ином ёкае/юрее, необходимо пройти уровень. Информация о ёкае/юрее оформлена в форме досье, где отражены ключевые моменты. Для знакомства с историями, связанными с ёкаями/юреями, отводятся уровне в библиотеках, музеях, школах, колледжах, вузах. Игра позволяет не просто построить город, но и управлять им: наблюдение за уровнем безработицы в городе, за его технологическим и научным развитием. Но при этом игроку предоставляется выбор модели игорового процесса:1) пассивный управленец (игрок проходит уровни, строит город, но от него не треубется следить за указанными выше показателями)2) активный управленец (игрок проходит уровни, строит город, следит за указанными выше показателями) |
| 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* | 1. Проект может быть реализован, потому что
2. Проект имеет не только миссию развлечь потребителя, но и научить, дать ему новое знание, если он того захочет
3. Соревновательный принцип, на котором построена игра, будет заставлять игроков-достигаторов совершать внутриигровые покупки, чтобы вывести свой город в топ-3
4. Игры match-3 достаточно популярны (они могут помочь клиенту убить время, создать условия для ведения умственной деятельности, чтобы пройти уровень). К тому же смежный жанр - градостроение, который также является достаточно популярным среди игроков. Так, игрок может сперва проходить уровни “три в ряд”, накопить необходимое количество ресурсов, а потом, как у него закончатся жизни. начать прокачивать город, выполняя различные задания. Подобная схема позволяет задержать игрока на определенное время в игровом процессе.
 |
|  | **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* | 1. Язык программирования: JavaScript
2. Поддерживается на Android и iOS
3. Жанр: три в ряд и градостроение
4. Поддерживаемые языки: русский, английский
 |
| 18 | **Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса\****Приводится видение основателя (-лей)**стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая**партнерские возможности* |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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.)* |  ***Геймплей:***Игра позволяет не просто построить город, но и управлять им: наблюдение за уровнем безработицы в городе, за его технологическим и научным развитием. Но при этом игроку предоставляется выбор модели игорового процесса:1) пассивный управленец (игрок проходит уровни, строит город, но от него не треубется следить за указанными выше показателями)2) активный управленец (игрок проходит уровни, строит город, следит за указанными выше показателями) |
| 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* | 1. Игровой движок Unity: это игровой движок, на котором разрабатывают мобильные игры и проекты для ПК (Windows, iOS, Linux) и консолей
2. Язык программирования JavaScript: мультипарадигменный язык программирования, который поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили.
 |
| 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* | TRL 2: формулируется концепция технологии, оценивается область применения |
| 22 | **Соответствие проекта научным и (или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия\*** | Соответствует образовательной программе |
| 23 | **Каналы продвижения будущего продукта\****Необходимо указать, какую маркетинговую**стратегию планируется применять, привести**кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения* | 1) Бесплатные онлайн (группы в социальных сетях (бизнес-аккаунты Vk, Тг, Instagram и тд))2) Платные онлайн (Контекстная реклама на Яндекс и Гугл, In-app реклама)3) Бесплатные оффлайн (Сарафанное радио/ виральность, Создание комьюнити) |
| 24 | **Каналы сбыта будущего продукта\****Указать какие каналы сбыта планируется**использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | Магазины мобильных игр (AppStore, Google Play и т.д.)Чтобы потенциальные пользователи скачивали и устанавливали игру, её необходимо разместить в магазинах мобильных игр. |
|  | **Характеристика проблемы,****на решение которой направлен стартап-проект** |
| 25 | **Описание проблемы\****Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | Либо информация разбросана по разным сайтам, из-за чего изучение вопроса требует определенных временных затрат, либо клиенту тяжело воспринимать академический текст, он нуждается в интерактиве |
| 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* |  Мобильная игра может решить проблему с необходимостью интерактива: получение информации становится целью игры:, поэтому чтобы узнать что-либо о том или ином ёкае/юрее, необходимо пройти уровень. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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)* | Наш клиент (люди, увлекающиеся японской нечистью) не имеет достаточно времени, чтобы изучить интересующий его вопрос - японскую нечисть; ему надоел традиционный способ подачи информации - учебники, статьи и т.п. Наша игра предоставляет ему новый вариант изучения интересующего его вопроса через механизм превращения информации в цель, для достижения которой нужно выполнить определенное задание - пройти уровень.  |
| 28 | **Каким способом будет решена проблема\****Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям**справляться с проблемой* | Данная игра похожа на учебник, но информация нелегкодоступна, она становится целью игры: чтобы узнать что-либо о том или ином ёкае/юрее, необходимо пройти уровень. Информация о ёкае/юрее оформлена в форме досье, где отражены ключевые моменты. Для знакомства с историями, связанными с ёкаями/юреями, отводятся уровне в библеотках, музеях, школах, колледжах, вузах. |
| 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.* | PAM (Потенциальный объем рынка) = 111,1 миллиарда долларов СШАTAM (Общий объем целевого рынка) =91,2 миллиарда долларов СШАSAM (доступный объем рынка) = 77 миллиардов долларов СШАРазмер сегмента= 2,99 млрд. игроковЧастота потребления= 1,8Средняя стоимость= 1-2 долларов СШАЕмкость рынка=8,07 млрд. долларов США |