Приложение №6 к Договору возмездного оказания услуг №70-2023-000732 от «12» июля 2023г.

ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА

*(ссылка на проект)*  *(дата выгрузки)*

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование акселерационной программы | Т-шейп |
| Дата заключения и номер Договора | №70-2023-000732 от «12» июля 2023г |
| Наименование Исполнителя (ИНН, ЕГРИП) | ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ",  ИНН 6165033136 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СТАРТАП-ПРОЕКТЕ** | | | | | | | | | | |
| 1 | **Название стартап-проекта\*** | | | | | | "ANPC-AI" (Alive Non-player character Artificial Intelligence) | | | | |
| 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.* | | | | | | Разработка нейросети для плагина в UE5 | | | | |
| 3 | **Технологическое направление в соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** | | | | | | Технологии искусственного интеллекта | | | | |
| 4 | **Рынок НТИ** | | | | | | NeuroNet | | | | |
| 5 | **Сквозные технологии** | | | | | | Нейротехнологии и искусственный интеллект | | | | |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** | | | | | | | | | | |
| 6 | **Лидер стартап-проекта\*** | | | | | | - Unit ID: U1752647 - Leader ID:  4966715  - Татаринцева Полина Андреевна  - +7 900-123-11-26  - polinatatarintseva123@gmail.com | | | | |
| 7 | **Команда стартап-проекта (участники стартап-проекта, которые работают в рамках акселерационной**  **программы)** | | | | | | | | | | |
|  | **№** | Unti ID | Leader ID | ФИО | Роль в проекте | | Телефон, почта | Должнос ть (при  наличии) | Опыт и квалификаци я  (краткое описание) |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **1** | **U1753494** | **3094016** | **Жиляев Евгений Дмитриевич** | **Сценарий,**  **сбор информации** | **+79282799146 zhilyaev.ed@gs.donstu.ru** | **Студент** | **Опыт в аналитике данных, сбор информаци и** |  |
| **2** | **U1753087** | **4658676** | **Гончарук Михаил Игоревич** | **Сбор информации, Unit-экономика, анализ рынка.** | **+79898113822**  **goncharuk.mi@gs.donstu.ru** | **Студент** | **Опыт в аналитике данных, сбор информаци и** |  |
| **3** | **U1753160** | **5138852** | **Максаков Иван Евгеньевич** | **ЦП, сценарий, сбор информации.** | **+79606561612**  **maksakov.ie@gs.donstu.ru** | **Студент** | **Опыт в анализе информаци и в публичных выступлени ях** |  |
| **4** | **U1751815** | **4574116** | **Иванова Елизавета Андреевна** | **Сбор информации, заполнение паспорта проекта, спикер** | **+79085091732 lizochka\_ivanova\_2004@mail.ru** | **Студент** | **Опыт в аналитике данных, сбор информаци и** |  |
| **5** | **U1759775** | **4969066** | **Глаголько Мария Валерьевна** | **Анализ конкурентов, сбор информации.** | **+79281498945**  **glagolko.mv@gs.donstu.ru** | **Студент** | **Опыт в аналитике данных, сбор информаци и** |  |
|  |  | **6** | **U1753085** | **2650263** | **Улыбина Тамара**  **Алексеевна** | **Презентация, сбор информации.** | **+79381102055**  **thoramayer07@gmail.com** | **Студент** | **Опыт в анализе и аналитике данных, дизайн** |  |
|  | **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* | Система "ANPC-AI" ИИ NPC - игровой ИИ, который делает игру интереснее. С помощью него, противники запоминают тактику игрока и адаптируются к ней, тем самым меняя ход игры, из-за чего игроку придётся переосмысливать свои тактики. |
|  |  |  |
|  | **Базовая бизнес-идея** | |
| 9 | **Какой продукт (товар/ услуга/ устройство/ ПО/ технология/ процесс и т.д.) будет**  **продаваться\*** | Система "ANPC-AI" (Alive Non-player character Artificial Intelligence). Искусственный интеллект для игрового процесса, благодаря которому противники перестанут быть болванками. Они будут подстраиваться под действия игрока и полностью менять свой алгоритм действий, не давая игроку повторять предыдущие тактики. Модуль для игрового движка Unreal Engine 5 по модели подписки с возможностью бессрочной покупки. |
|  | *Указывается максимально понятно и емко информация о продукте, лежащем в основе стартап-проекта, благодаря реализации которого планируется получать основной*  *доход* |  |
| 1  0 | **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* | Начинающим геймдизайнерам не хватает навыков, финансов и времени на создание паттернов поведения NPC и его настройку. |
| 1  1 | **Потенциальные потребительские сегменты\*** | Для юридических лиц:  Компании, работающие с начинающими разработчиками игр, а также онлайн-школы, занимающиеся их обучением.  Для физических лиц:  Разработчики игр от 16 до 60 лет с незаконченным средним образованием и выше.  География: Россия и мир |
| *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.)* |
| 1  2 | **На основе какого научно-технического решения и/или результата будет создан продукт (с указанием использования**  **собственных или существующих** | Нейросеть самообучающаяся   Математическая модель, построенная по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей. |
| **разработок)\*** |
| *Указывается необходимый перечень научно-* |
| *технических решений с их кратким* |
| *описанием для создания и выпуска на рынок* |
| *продукта* |
| 1  3 | **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.* | 1. Стартовая версия – бесплатно   2.  Доступ к полной версии на период в 1 месяц – 5$  3.  Доступ к полной версии на период в 3 месяца – 12$  4.  Доступ к полной версии на период в полгода – 24$  5.  Доступ к полной версии на период в год – 36$  6.  Доступ к полной версии на неопределённый период (полная покупка) – 99$  7.  Особый прайс для коммерческого использования в играх – при выручке игры свыше 1000000$ Компания обязуется выплатить 1% от продаж. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | **Основные конкуренты\***  *Кратко указываются основные конкуренты*  *(не менее 5)* | 1. CONVAI  Convai API - удобный инструмент для разработки персонажей и игр на основе речи.  2. INWORLD AI  Inworld AI (альтернатива GPT) - это движок искусственного интеллекта для NPC.  3. STREET RACING AI - Продукт торговой площадки Ue5 Street Racing Ai Unreal Engine .  4. Dynamic Templates : AI & Animation - Специальный инструментарий для анимации персонажей и поведения искусственного интеллекта в многопользовательских играх.  5. Degree of Illumination Component and Stealth AI-Detection [NETWORK REPLICATED] -  позволяет определить степень освещенности персонажей и актеров. |
| 4 |
|  |
| 1 | **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* | Забудь про долгое написание паттерна поведения и атак NPC!  Наша универсальная система «ANPC-AI» наделит ваших виртуальных персонажей невероятным уровнем реализма, оживит их, сделав более умными и адаптивными, чем когда-либо ранее. «ANPC-AI»- непредсказуемые и захватывающие приключениями в игре, где каждый персонаж будет думать, как вас обыграть. Благодаря нашей системе вам больше не придётся сидеть днями и настраивать NPC. Всего пару минут работы и вы сможете настроить  «ANPC-AI» под вашу игру. Система сама сделает долгую и рутинную работу и позволит выпустить проект в срок. |
| 5 |
|  |
| 1  6 | **Обоснование реализуемости**  **(устойчивости) бизнеса (конкурентные** | Наш проект универсальный, он подходит для разработки многих игр, начиная от шутеров и сюжетных игр, заканчивая гонками. Вследствие этого разработчики будут добавлять в свои игры уникальные паттерны поведения NPC, что точно будет замечено игроками.  Партнерская сеть в виде онлайн-образовательных организаций позволит наладить постоянный тест продукции и возможность сбыта.  Себестоимость продажи близка к нулю и включает в себя только затраты на маркетинг. |
| **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* |
|  | **Характеристика будущего продукта** | |
| 1  7 | **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* | Рекуррентная сверточные сети(RCNN):  1. Учитывание структурных связей - RCNN позволяют учесть структурные связи между объектами, что особенно важно при работе с текстовыми данными. Это позволяет модели эффективнее обрабатывать зависимости между словами и выделять более сложные семантические отношения.  2. Улучшенная обработка контекста - Благодаря рекурсивной структуре, RCNN имеют возможность более эффективно использовать информацию о контексте. Они способны учитывать связи между объектами на разных уровнях иерархии, что повышает качество предсказаний и улучшает обработку сложных структур данных.  3. Более высокая точность предсказаний - RCNN позволяют достичь более высокой точности в сравнении с классическими методами обработки текстов. Благодаря учету структурных связей и контекста, они могут выделять более сложные иерархические зависимости и выражения, что повышает точность и качество предсказаний. |
| 1  8 | **Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса\***  *Приводится видение основателя (-лей)*  *стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса* | Нашими партнерами будут GeekBrains, XYZ School, SkillBox, SkillFactory, поскольку наш плагин будет использоваться в методических и практических материалах для сдачи проверочных и итоговых работ. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1  9 | **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.)* | 1. Универсальность - плагин позволяет работать с NPC любого типа и любого жанра игры 2. Не требует дополнительных серверных мощностей на стороне хостинга 3. Наша нейросеть изменяет паттерны поведения NPC на основе выученных данных, а не просто корректирует их. Это позволяет игроку при каждом новом прохождении игры строить абсолютно разные стратегии игры. |
| 2  0 | **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* | Рекуррентные сверточные нейронные сети (RCNN)  Система обнаружения R-CNN состоит из трех модулей. Первый генерирует предложения областей, не зависящих от категории. Эти предложения идентифицируют набор потенциальных обнаружений, присутствующих на изображении. Второй модуль представляет собой глубокую сверточную нейронную сеть, которая извлекает вектор признаков из каждой области. Третий модуль представляет собой набор классификаторов для конкретного класса, т.е. линейных SVM. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2  1 | **«Задел». Уровень готовности продукта TRL** | TRL 2. В рамках акселератора был проанализирован рынок, конкуренты, составлена бизнес-модель, составлено ценностное предложение, инвестиционная презентация. |
| *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* |
| 2  2 | **Соответствие проекта научным и(или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия\*** | Проект соответствует научно-техническому приоритет ДГТУ - это инженерно-технические проекты, цифровизация, развитие инновационных проектов. |
| 2  3 | **Каналы продвижения будущего продукта\***  *Необходимо указать, какую маркетинговую*  *стратегию планируется применять,*  *привести*  *кратко аргументы в пользу выбора тех или*  *иных каналов продвижения* | Закупка рекламы у онлайн школ, онлайн-форумов, групп в социальных сетях, Telegram-каналов и Discord Серверов, посвященных игровой разработке (паблики и каналы для игроков и разработчиков). |
| 2  4 | **Каналы сбыта будущего продукта\***  *Указать какие каналы сбыта планируется использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | 1.Официальный сайт Unreal engine (Marketplace).  2.Собственный сайт продукта. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Характеристика проблемы,**  **на решение которой направлен стартап-проект** | |
| 2  5 | **Описание проблемы\***  *Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | Начинающим геймдизайнерам не хватает навыков, финансов и времени на создание паттернов поведения NPC и его настройку. Он тратит месяцы на построение алгоритмов поведения. В некоторых ситуациях он тратит деньги на покупку платных плагинов, которые имеют узкий специалитет. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2  6 | **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* | Проблема помощи начинающим разработчиками достаточно широкая, но мы берем на себя часть, где идет работа над разработкой алгоритмов для NPC. |
| 2  7 | **«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)* | Мотивации: сэкономить время на разроботку, сэкономить деньги на покупку плагинов. У него появляется возможность написать собственный алгоритм поведения NPC за час, таким образом, чтобы игра для ПК или мобильных устройств уже могла полноценно функционировать. В то время как без плагина он бы потратил несколько месяцев и не смог бы сделать полноценный запуск игры в короткий срок. |
| 2  8 | **Каким способом будет решена проблема\***  *Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут*  *потребителям справляться с проблемой* | Разработчик скачивает наш аддон на Unreal Engine 5, после чего он может добавить ИИ в свою игру. ИИ будет привлекать людей, что вследствие повысит продажи таких игр. Разработчик, у которого мало времени или опыта в написании ИИ, будет возможность доделать игру намного быстрее. |
| 2  9 | **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.* | На данный момент общий объем рынка (TAM) IT-технологии составляет 4 643 млрд. долл. США.  Из него рынок нейросетевых технологий  составляет 16 млрд. долл. США. (SAM)  На данный момент реально достижимый объем рынка (SOM) это 480 млн. долл. США. |

**ПЛАН ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО ДЛЯ ПОДАЧИ ЗАЯВКИ**

**НА КОНКУРС СТУДЕНЧЕСКИЙ СТАРТАП ОТ ФСИ**:

(подробнее о подаче заявки на конкурс ФСИ - https://fasie.ru/programs/programma-studstartup/#documentu )

|  |  |
| --- | --- |
| Фокусная тематика из перечня ФСИ  (https://fasie.ru/programs/programmastart/ fokusnye-tematiki.php ) |  |
| **ХАРАКТЕРИСТИКА БУДУЩЕГО ПРЕДПРИЯТИЯ (РЕЗУЛЬТАТ СТАРТАП-ПРОЕКТА)**  *Плановые оптимальные параметры (на момент выхода предприятия на самоокупаемость):* | |
| Коллектив *(характеристика будущего предприятия)*  *Указывается информация о составе коллектива (т.е. информация по количеству, перечню должностей, квалификации), который Вы*  *представляете на момент*  *выхода предприятия на самоокупаемость. Вероятно, этот состав шире и(или) будет отличаться от состава команды по*  *проекту, но нам важно увидеть, как Вы представляете себе штат созданного*  *предприятия в будущем, при переходе на самоокупаемость*  Техническое оснащение  *Необходимо указать информацию о Вашем представлении о планируемом*  *техническом оснащении предприятия (наличие технических и материальных ресурсов) на*  *момент выхода на самоокупаемость, т.е.*  *о том, как может быть.* |  |
| Партнеры (поставщики, продавцы)  *Указывается информация о Вашем представлении о партнерах/*  *поставщиках/продавцах на момент выхода предприятия на*  *самоокупаемость, т.е. о том, как может*  *быть.* |  |
| Объем реализации продукции (в натуральных единицах)  *Указывается предполагаемый Вами объем реализации продукции на момент выхода предприятия на самоокупаемость, т.е.*  *Ваше* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *представление о том, как может быть*  *осуществлено* |  |
| Доходы (в рублях)  *Указывается предполагаемый Вами объем всех доходов (вне зависимости от их*  *источника, например, выручка с продаж и т.д.) предприятия на момент выхода 9*  *предприятия на самоокупаемость, т.е.*  *Ваше*  *представление о том, как это будет достигнуто.* |  |
| Расходы (в рублях)  *Указывается предполагаемый Вами объем всех расходов предприятия на момент выхода предприятия на самоокупаемость, т.е. Ваше*  *представление о том, как это будет*  *достигнуто* |  |
| Планируемый период выхода предприятия на самоокупаемость  *Указывается количество лет после завершения гранта* |  |
| **СУЩЕСТВУЮЩИЙ ЗАДЕЛ,**  **КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ ОСНОВОЙ БУДУЩЕГО ПРЕДПРИЯТИЯ:** | |
| Коллектив |  |
| Техническое оснащение: |  |
| Партнеры (поставщики, продавцы) |  |
| **ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**  *(на период грантовой поддержки и максимально прогнозируемый срок, но не менее 2-х лет после завершения договора гранта)* | |
| Формирование коллектива: |  |
| Функционирование юридического лица: |  |
| Выполнение работ по разработке продукции с использованием результатов научно-технических и технологических исследований (собственных и/или  легитимно полученных или приобретенных), включая информацию о создании MVP и (или) доведению продукции до уровня TRL 31 и обоснование возможности разработки MVP  / достижения уровня TRL 3 в рамках реализации договора гранта: |  |
| Выполнение работ по уточнению  параметров продукции, «формирование» рынка быта (взаимодействие с потенциальным покупателем, проверка |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| гипотез, анализ информационных источников и т.п.): | | |  | | | |
| Организация производства продукции: | | |  | | | |
| Реализация продукции: | | |  | | | |
| **ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**  **ПЛАНИРОВАНИЕ ДОХОДОВ И РАСХОДОВ НА РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОЕКТА** | | | | | | |
| Доходы: | | |  | | | |
| Расходы: | | |  | | | |
| Источники привлечения ресурсов для развития стартап-проекта после  завершения договора гранта и обоснование их выбора (грантовая поддержка Фонда  содействия инновациям или других институтов развития, привлечение  кредитных средств, венчурных инвестиций и др.): | | |  | | | |
| **ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РАБОТ С ДЕТАЛИЗАЦИЕЙ** | | | | | | |
| Этап 1 (длительность – 2 месяца) | | | | | | |
|  | **Наименование работы** | **Описание работы** | | **Стоимость** | **Результат** |  |
|  |  |  | |  |  |  |
| Этап 2 (длительность – 10 месяцев) | | | | | | |
|  | **Наименование работы** | **Описание работы** | | **Стоимость** | **Результат** |  |
|  |  |  | |  |  |  |
| **ПОДДЕРЖКА ДРУГИХ ИНСТИТУТОВ ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ** | | | | | | |
| Опыт взаимодействия с другими институтами развития | | | | | | |
| **Платформа НТИ** | | |  | | | |
| Участвовал ли кто-либо из членов проектной команды в «Акселерационно- образовательных интенсивах по  формированию и преакселерации команд»: | | |  | | | |
| Участвовал ли кто-либо из членов проектной команды в программах  «Диагностика и формирование  компетентностного профиля человека / | | |  | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| команды»: |  |
| Перечень членов проектной команды, участвовавших в программах Leader ID и АНО «Платформа НТИ»: |  |
| **ДОПОЛНИТЕЛЬНО** | |
| **Участие в программе «Стартап как**  **диплом»** |  |
| **Участие в образовательных программах повышения**  **предпринимательской компетентности и наличие достижений в конкурсах АНО**  **«Россия – страна возможностей»:** |  |
| **Для исполнителей по программе УМНИК** | |
| Номер контракта и тема проекта по  программе «УМНИК» |  |
| Роль лидера по программе «УМНИК» в  заявке по программе «Студенческий стартап» |  |

***Календарный план проекта:***

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № этапа | **Название этапа календарного плана** | **Длительность этапа,**  **мес** | **Стоимость, руб.** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| … |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Заказчик:** | **Исполнитель:** |

|  |  |
| --- | --- |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  «Донской государственный технический университет» | Индивидуальный предприниматель Гусев Дмитрий Владимирович |
| **Проректор по научно-исследовательской работе и инновационной деятельности**  **/Ефременко И.Н**. | **/Гусев Д.В.** |