|  |  |
| --- | --- |
| Общая информация о стартап-проекте | |
| Название стартап-проекта | Голографическая комната «Солярис» |
| Команда стартап-проекта | 1. Зарипова Диана Маратовна 2. Крамаренко Ксения Евгеньевна 3. Лаврова Анастасия Игоревна 4. Рамазанова Влада Евгеньевна |
| Технологическое направление | Эдунет |
| Описание стартап-проекта (технология/ услуга/продукт) | Голографическая комната - это пространство, специально оборудованное для создания трехмерных изображений, которые могут быть просмотрены в реальном времени. В зависимости от конкретного проекта, голографическая комната может быть меньше или больше, но она обычно должна быть достаточно просторной, чтобы в ней можно было свободно перемещаться. Ш9щ0-жэ  Эта система состоит из нескольких проекторов, которые размещены на стенах комнаты. Проекторы способны проецировать изображения на стены, пол и потолок комнаты, создавая впечатление трехмерного пространства. Также проекторы совмещены с интерактивными системами отслеживания движения, которые реагируют на движения пользователя. Таким образом, создаётся погружение в любую спрограммированную виртуальную реальность. |
| Актуальность стартап-проекта  (описание проблемы и  решения проблемы) | Проблема заключается отсутствие возможности создавать сложные 3D модели, симуляции ситуаций в различных научных областях, визуализации больших проектов и данных. Также не распространенности использования виртуальных технологий в процессах обучения. И ограниченность людей в возможностях путешествий и вариантов досуга в виртуальной реальности.  Решением является голографическая комната с возможностью создания трёхмерных объектов и взаимодействия с ними для таких сфер как обучение, проектирование, визуализация, развлечения, медицина, архитектура. |
| Риски | * Дороговизна обслуживания оборудования * Рост цен на ПО и техническое оборудование * Несоответствие срокам работ и графику финансирования * Хакерские атаки * Развитие новых технологий |
| Потенциальные заказчики | Целевая аудитория:  Голографическая комната может быть интересна и полезна для различных аудиторий в зависимости от ее назначения и функций.  Например, если голографическая комната используется для образовательных целей, ее аудиторией могут быть ученики школы и студенты колледжей и университетов, которые могут использоваться для создания трехмерных моделей и сложных процессов.  Для проведения сложных хирургических процедур используется фотографическая комната, используемая в медицинских учреждениях, для ее обследования аудиторией.  Также голографическая комната может представлять интерес для различных отраслей промышленности, таких как архитектура, инженерия, производство, где ее аудиторией могут быть проектировщики и специалисты, применяемые для выявления и выявления трехмерных моделей продуктов и производственных процессов.  Кроме того, голографическая комната может заинтересовать художников и дизайнеров, которые могут использовать ее для создания и выявления своих интересов и идей.  Таким образом, целевая аудитория голографической комнаты может быть разнообразной и зависит от ее назначения и функций. |
| Бизнес-модель стартап- проекта1 (как вы планируете зарабатывать посредствам реализации данного проекта) | Первоначальное финансирование предполагается с помощью вложений инвесторов и грана, т. к. проекты IT сферы, часто финансируются государством. Дальнейшее финансирование будет осуществляться с помощью полученной прибыли |
| Обоснование соответствия идеи технологическому направлению (описание основных технологических параметров) | Направление Эдунет – это рынок продуктов и сервисов, которые вовлекают человека в развитие и реализацию своего потенциала.  Голографическая комната состоит из нескольких проекторов, которые размещены на стенах комнаты. Они создают трехмерное виртуальное пространство с возможностью взаимодействия с ним. Данные технологии способствуют развитию практических навыков в таких сферах как архитектура, медицина, обработка данных и т.д., а также возможности проектирования и визуализация объектов, процессов для их рассмотрения и изучения. |
| 1. Порядок и структура финансирования | |
| Объем финансового обеспечения | 7 150 000 руб |
| Предполагаемые источники финансирования | Первоначальное финансирование предполагается с помощью вложений инвесторов и грана, т. к. проекты IT сферы, часто финансируются государством. Дальнейшее финансирование будет осуществляться с помощью полученной прибыли. |
| Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта | За последние пару лет технологии виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) настолько разрослись в мире, что пользователи видят эти технологии во всех сферах жизни. Виртуальная реальность (VR), наряду с искусственным интеллектом (AI), возглавляют список технологических тенденций в высшем образовании. Ожидается, что в период с 2020 по 2027 год совокупный годовой темп роста рынка составит 21,6 процента. В настоящее время 26 миллионов устройств виртуальной реальности принадлежат частным потребителям.  Точка безубыточности = 7 150 000 / 2 500 = 2860 |
| 1. Календарный план стартап-проекта  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Название этапа  календарного плана | Длительность  этапа, мес. | Стоимость, руб. | | Концептуализация | 0,8 | 100 000 | | Подготовка бизнес-плана | 0,5 | 50 000 | | Научно-исследовательская работа | 0,5 | 150 000 | | Аренда и ремонт помещения | 1 | 1 500 000 | | Запуск рекламной кампании | 1 | 300 000 | | Покупка и установка оборудования и лицензий | 1 | 5 000 000 | | Сдача объекта в эксплуатацию | 0,5 | 50 000 | | Итого | 6 месяцев | 7 150 000 | | |
| 4. Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Участники | Размер доли (руб.) | % | | Зарипова Д.М. | 5000 | 25 | | Крамаренко К.Е. | 5000 | 25 | | Лаврова А.И. | 5000 | 25 | | Рамазанова В.Е. | 5000 | 25 | | Размер Уставного капитала (УК) | 20000 | 100 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. Команда стартап- проекта | | | | |
| Ф.И.О. | Должность (роль) | Контакты | Выполняемые работы в Проекте | Образование/опыт работы |
| Зарипова Диана Маратовна | PR-менеджер | [dianka.zaripova80@gmail.com](mailto:dianka.zaripova80@gmail.com)  8 (985) 363-08-01 | Создание материала для основы рекламы;  Выбор каналов продвижения;  Договор с партнерами о рекламе. | ГУУ Менеджмент в кино и телевидении |
| Крамаренко Ксения Евгеньевна | Помощник руководителя проекта | [kramarenko\_ksu@mail.ru](mailto:kramarenko_ksu@mail.ru)  8 (967) 039-32-90 | Расчет объема работ и подготовку смет; Составление графика работ; Контроль календарно- сетевого планирования. | ГУУ Менеджмент в кино и телевидении |
| Лаврова Анастасия Игоревна | Координатор проекта | [nr613357@gmail.com](mailto:nr613357@gmail.com)  8 (965) 190-83-63 | Ведение переговоров со смежными структурами; Сбор и обработка информации; Ведение документации; Проверка регламентов, инструкций и их обновление. | ГУУ Менеджмент в кино и телевидении |
| Рамазанова Влада Евгеньевна | Руководитель проекта | [vladar2003@mail.ru](mailto:vladar2003@mail.ru)  8 (952) 744-20-84 | Организация  проектной команды и распределение  обязанностей;  Общение с высшим руководством; | ГУУ Менеджмент в кино и телевидении |