Приложение №6

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

**ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

[*(ссылка на проект)*](https://pt.2035.university/project/antikafe-mora) *21.11.2023 (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\*** | Антикафе “Мора” |
| 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.* | Антикафе “Мора” – тематический отдых в атмосферной обстановке по игре Genshin Impact. Будет разработан ИИ, который поможет посетителям избавиться от скуки, позволит получить эмоциональную разрядку (выпустить эмоции). Наше антикафе позволит ментально отдохнуть от повседневной рутины и при этом социализироваться тем, у кого с этим проблемы (проблемы с поиском единомышленников по интересам) |
| 3 | **Технологическое направление в соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** | Технологии и программное обеспечение распределенных и высокопроизводительных вычислительных систем. |
| 4 | **Рынок НТИ** | HealthNet |
| 5 | **Сквозные технологии** | Искусственный интеллект  Big Data |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** | |
| 6 | **Лидер стартап-проекта\*** | - Unti ID - U1750885  - Leader ID - 4283541  - Шипшин Алексей Дмитриевич  - +7(989)-283-63-34  - billydeath53@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 | Должность  (при наличии) | Опыт и  квалификация  (краткое  описание) | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **1** | U1750885 | 4283541 | **Шипшин А. Д.** | **Проектный менеджер, архитектор бизнес-модели, копирайтер** | billydeath53@gmail.com | **Нет** | **Неполное высшее образование** | | **2** | U1750888 | 4966341 | **Бражникова М. Е.** | **Маркетинговый аналитик, дизайнер, архитектор бизнес-модели, копирайтер** | Brazh008@gmail.com | **Нет** | **Неполное высшее образование** | | **3** | U1752657 | **4282300** | **Елисеев В. Д.** | **Финансовый эксперт, архитектор бизнес-модели** | **Stivvv56@gmail.com** | **Нет** | **Неполное высшее образование** | | |
|  | **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* | Антикафе “Мора”, где вы сможете отведать прекрасные блюда из игры Genshin Impact. У нас планируется ежесезонная смена интерьера антикафе и обновления меню.  Цель проекта: Создание антикафе, которое предоставит поклонникам игры "Genshin Impact" уникальное пространство для взаимодействия, общения и погружения в мир игры.  Задачи проекта:   1. Наработать постоянную клиентскую базу 2. Приобрести положительную популярность (известность/узнаваемость) 3. Создать ИИ для посетителей антикафе 4. Помочь в коммуникации и заведении новых знакомств 5. Разнообразить дни людей и подарить Ростову ещё одно уникальное место для отдыха 6. Разработать эффективную стратегию маркетинга и рекламы, чтобы привлечь целевую аудиторию - поклонников игры "Genshin Impact" 7. Увеличение количества фанатов игры 8. Создать внутреннюю валюту и внутренний рейтинг   Ожидаемые результаты:   1. Будет создан ИИ 2. Мы получим положительную популярность 3. Поможем многим людям в коммуникации и в заведении новых знакомств 4. Будет разработана уникальное место для Ростова |
|  | **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* | 1. Плата за вход 2. Блюда из игры Genshin Impact 3. Продажа уникальных игровых карточек игры “Священный призыв семерых” 4. Доставка еды |
| 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* | 1. Пресыщение и скука от употребления “обычной” еды 2. Усталость от привычных будней 3. Отсутствие тематической еды на Animefest и GameCon 4. Одиночество |
| 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.)* | 1. Геймеры-фанаты игры "Genshin Impact" 2. Любители японской анимации и культуры 3. Любители фэнтези и RPG-игр 4. Социальные геймеры (Люди, которые хотели бы провести время в уютной обстановке, общаясь с другими игроками, обмениваясь советами и стратегиями по прохождению игры) 5. Поклонники косплея и творчества 6. Энтузиасты коллекционирования 7. Любители кулинарии и тематических кафе 8. Любители интерактивных развлечений 9. Члены игровых сообществ и форумов |
| 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* | 1. Искусственный интеллект для карточной игры: Будет создан ИИ для того, чтоб игроки могли зарабатывать “мору” и очки внутреннего рейтинга. Это позволит посетителям антикафе играть не только между собой или с персоналом, но и с ИИ. Таким образом мы снимем нагрузку на персонал и разнообразим игровой опыт наших гостей. Также не будет нарушен комфорт тех, кто предпочел бы побыть наедине и просто провести время с удовольствием. ИИ будет иметь свой аватар на устройстве и с ним можно общаться. Ещё он будет собирать статистику о предпочтениях клиентов, определять настроение посетителя и предлагать ему блюда. 2. Внутренняя валюта антикафе: Она создана для взаимодействия и стимулирования посетителей нашего заведения. Она подарит возможность получить уникальные блюда нашего ресторана, скидки и т.п. При этом, смогут получить бонусы в игре Genshin Impact. |
| 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.* | Создание ценности: Антикафе будет предлагать уникальную атмосферу и возможность погрузиться в мир игры "Genshin Impact". Декорации, элементы дизайна и арты из игры, позволят посетителям ощутить себя частью любимой вселенной. Будут предоставлены игровые устройства, чтобы поклонники могли наслаждаться игровым процессом вместе с друзьями или встретиться с другими игроками в карточной игре “Священный призыв семерых”.  Получение прибыли: Антикафе будет получать прибыль через несколько источников: продажа билетов на посещение антикафе, продажа напитков и закусок, продажа сувениров и товаров, связанных с игрой, а также организация платных мероприятий, таких как турниры или соревнования.  Отношения с потребителями: Антикафе создаст дружественную и гостеприимную атмосферу для посетителей. Предлагаемый сервис будет качественным и удовлетворять потребности и ожидания поклонников игры. Активное взаимодействие с посетителями в виде организации турниров, тематических мероприятий и игровых конкурсов также поможет укрепить отношения с целевой аудиторией. Посетители антикафе смогут играть с нашими сотрудниками (официантами, менеджерами и т.п.), что избавит от ощущения одиночества и от скуки ожидания своих блюд. Да и просто подарит хорошее настроение.  Поставщики и ресурсы: Необходимо установить партнерские отношения с поставщиками игровых устройств, а также с поставщиками еды и напитков. Доступ к обновлениям игры и контенту может быть организован через сотрудничество с создателями игры или другими официальными источниками.  Каналы продвижения и сбыта: Реклама и маркетинг могут осуществляться через социальные медиа, веб-сайт антикафе, партнерские программы и сотрудничество с популярными блогерами или стримерами. Также можно привлекать внимание целевой аудитории через организацию мероприятий и сотрудничество с игровыми сообществами. |
| 14 | **Основные конкуренты\***  *Кратко указываются основные конкуренты (не менее 5)* | 1. Пятая Авеню 2. Комикс 3. ПМЖ 4. Галактика |
| 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* | Добро пожаловать в антикафе по "Genshin Impact", где воплощаются ваши игровые фантазии!  Мы создали уникальное пространство, полное волшебства и приключений, где каждый посетитель может окунуться в удивительный мир Тэйвата. Здесь вы найдете:  Погружение в мир Геншин, ожившей в реальности: Наслаждайтесь атмосферой игры благодаря уникальному дизайну интерьеров, косплею и артам, которые заставят сердце биться чаще.  Завораживающие ивенты и конкурсы: Примите участие в захватывающих квестах и ролевых играх, чтобы испытать истинное приключение вместе с друзьями и другими фанатами Геншин.  Удивительные кулинарные изыски: Разнообразные тематические блюда и напитки, вдохновленные миром Геншин, погрузят вас во вкусные приключения. Отведайте блюда, которые кажутся вырванными из самой игры!  Встречи с единомышленниками: Общайтесь с другими игроками, фанатами и участниками сообщества в дружелюбной атмосфере антикафе. Обменивайтесь идеями и узнавайте новое о своей любимой игре.  Незабываемые эмоции и впечатления: Мы стремимся создать незабываемые моменты и запечатлеть множество улыбок наших посетителей. Насладитесь волшебством игры "Genshin Impact" в реальном мире!  Присоединяйтесь к нам в антикафе по "Genshin Impact" и дайте волю своей игровой страсти! Мы гарантируем, что вы останетесь довольны и получите незабываемые впечатления от нашего мирного уголка Тэйвата. |
| 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* | Нашей особенностью является карточная игра “Священный призыв семерых”, при помощи которой посетители нашего заведения могут получить определенного рода привилегии в виде внутриигровой валюты. Планируется сотрудничество с Hoyoverse (разработчиками игры), которые поспособствуют в реализации наград за эту “валюту” в своей игре. У нас же при помощи этой валюты можно будет заказать “уникальные блюда”, получить скидки в нашем заведении и мн. др. привилегии.  Планируется добавить внутренний рейтинг игроков “Священного призыва семерых”. Таким образом посетители будут больше взаимодействовать друг с другом, знакомиться и общаться. А победителю “горы” будет особый приз. Только оставим это в тайне.  У нас планируются уникальные блюда прямиком из игры Genshin Impact! Визуально они будут похожи 1 в 1!  Основная прибыль будет получена за плату на вход, за заказ еды и за покупку “доната”. Это позволит остаться нашему бизнесу на плаву. |
|  | **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* | Данные системы, которые мы предлагаем в нашем Антикафе нигде в России более не используется. Мы первые, кто в России решил добавить: внутреннюю систему рейтинга, внутреннюю валюту и добавить карточную игру “Священный призыв семерых”. Игра же способствует коммуникации (взаимодействовать между друг другом) и заведению новых знакомств.  Если же наш посетитель хочет побыть один, то он сможет сыграть против нашего ИИ.  Посетители смогут играть с любым нашим сотрудником заведения. Игра установлена на специализированных устройствах. |
| 18 | **Организационные, производственные и**  **финансовые параметры бизнеса\***  *Приводится видение основателя (-лей) стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая партнерские возможности* | Партнёрство с компанией, которая создала игру “Genshin Impact” – HoYoverse.  Партнёрство с онлайн-сервисами доставками еды: Яндекс.Еда, Диливири и т.п.  Партнерство с организаторами тематических мероприятий: GameCon, AnimeFest и т.п. |
| 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.)* | Тематическое оформление: Атмосфера, погружающая посетителей в мир "Genshin Impact". Декорации, элементы дизайна и арты из игры, позволят посетителям ощутить себя частью любимой вселенной.  Кулинарные творения из мира Тэйват: Мы предлагаем широкий выбор блюд, которые непосредственно вдохновлены разнообразием кулинарных возможностей в игре "Genshin Impact".  Эксклюзивные предложения: Уникальные возможности, которые недоступны в обычных кафе или игровых центрах. Это может быть предоставление дополнительного игрового контента, эксклюзивных предметов или бонусов для игроков "Genshin Impact".  Коммуникационная платформа: Мы создадим возможность для посетителей общаться и взаимодействовать друг с другом внутри антикафе. Это может быть страница нашего антикафе в соцсетях, где игроки могут обсуждать игру, делиться советами и создавать сообщества единомышленников.  Организация турниров и мероприятий: Проведение регулярных игровых турниров, конкурсов и специальных мероприятий, связанных с "Genshin Impact". Это поможет привлечь внимание игроков и создать активное и захватывающее сообщество вокруг нашего антикафе.  Профессиональный персонал: Мы обучим свой персонал, чтобы они были хорошо знакомы с игрой "Genshin Impact" и могли предоставлять качественную поддержку и советы игрокам. Приветливый и заботливый персонал поможет позитивно влиять на общий опыт посетителей. |
| 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* | ИИ:  - Обучающие данные  - Модель машинного обучения  - Алгоритмы принятия решений  - Уровни сложности  - Анализ навыков игрока  - Реализация интерфейса  Внутренняя валюта:  - Серверная и клиентская инфраструктура  - Безопасность и защита  - Механизмы заработка валюты  - Экономическая балансировка: Установление баланса между заработком и расходованием валюты, чтобы сохранить уровень интереса и мотивацию  - Интерфейс  - Графический визуал |
| 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: Сформулирована техническая концепция, установлены возможные области применения разработки.  -Есть ориентировочный концепт-арт Антикафе  -Проработана экономическая составляющая проекта  -Уже составлено меню  -Определили ЦА  -Определены конкуренты и был проведен анализ  -Проанализирован рынок и занимаемая часть рынка  -Составлена и заполнена Бизнес-модель по Остервальдеру  -Имеются выделяющиеся особенности антикафе среди остальных  -Придумана система, поддержания уровня интереса и мотивации посетителей |
| 22 | **Соответствие проекта научным и(или)**  **научно-техническим приоритетам**  **образовательной организации/региона**  **заявителя/предприятия\*** | Наш проект соответствует научно-техническим приоритетам HealthNet. Антикафе “Мора” планирует придерживаться направления на улучшение ментального здоровья и на решение проблем с одиночеством и социализацией. Психологическое здоровье зависит от уровня социализации, эмоциональных разрядок, разнообразия в жизни и т.п. |
| 23 | **Каналы продвижения будущего продукта\***  *Необходимо указать, какую маркетинговую стратегию планируется применять, привести*  *кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения* | Социальные сети: Мы активно присутствуем на популярных социальных платформах. Регулярно публикуем увлекательный контент, включая фотографии интерьера, косплея, информацию о предстоящих мероприятиях и конкурсах. Стараемся поддерживать активное взаимодействие с нашей аудиторией через комментарии, лайки и репосты.  Веб-сайт и блог: Мы имеем свой собственный веб-сайт и блог, где делимся последними новостями и информацией о наших специальных предложениях, ивентах и акциях. Размещаем интересные статьи, рассказы и рекомендации для игроков "Genshin Impact". Также предоставляем возможность онлайн-бронирования мест в антикафе.  Партнерство с сообществами и блогерами: Мы сотрудничаем с популярными игровыми сообществами, блогерами и стримерами, которые активно занимаются контентом связанным с "Genshin Impact". Регулярно организуем совместные мероприятия, конкурсы и уникальные предложения для их подписчиков и наших гостей.  Организация специальных мероприятий: Проводим тематические вечера, выставки и квесты, связанные с "Genshin Impact". Это позволяет привлечь внимание игроков и создать уникальные впечатления у посетителей. Мы также организуем турниры, мастер-классы и другие развлекательные активности, чтобы привлечь больше людей и укрепить связь с фан-сообществом.  Рекламные кампании и печатные материалы: Мы рекламируем наше антикафе через целевую рекламу в различных игровых журналах, фан-сайтах и популярных местах, где собираются игроки. Также создаем привлекательные печатные материалы, такие как брошюры и листовки, чтобы донести информацию об антикафе до пользователей.  Разработчики игры “HoYoverse”: Компания-создатель игры. Они помогут нам с продвижением через собственные сервисы и социальные сети. Это позволит рассказать о нас, как об официальных партнерах игры и привлечь внимание аудитории. |
| 24 | **Каналы сбыта будущего продукта\***  *Указать какие каналы сбыта планируется*  *использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | Онлайн-платформы: Расширенное присутствие в социальных медиа-платформах обеспечивает максимальную видимость нашего антикафе и привлекает игроков. Мы можем создавать креативный контент, включая посты о геймплее, проводить турниры и конкурсы, а также предлагать эксклюзивные акции и скидки для подписчиков.  Партнерства с игровыми сообществами: Сотрудничество с популярными сообществами и фан-клубами, посвященными "Genshin Impact", помогает привлечь охотников за приключениями. Это может быть распространение информации о вашем антикафе через их официальные каналы, совместные мероприятия, стримы или специальные предложения для их участников.  Контекстная реклама и поисковая оптимизация: Использование целевой контекстной рекламы и оптимизации поисковых запросов позволит легче находить наше антикафе.  Мероприятия и партнерства: Участие в игровых событиях и фестивалях, связанных с "Genshin Impact". Это может включать установку бутафории или стендов с элементами из игры, организацию турниров или ночи игр, а также партнерства с разработчиками для проведения совместных акций и предложений.  Рекомендации от довольных клиентов: Мы постараемся создать положительный опыт для каждого посетителя нашего антикафе. Если клиенты будут довольны, они с большой вероятностью расскажут об этом своим друзьям и сообществам, что поможет привлечь новых посетителей. |
|  | **Характеристика проблемы,**  **на решение которой направлен стартап-проект** | |
| 25 | **Описание проблемы\***  *Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | 1. Пресыщение и скука от употребления "обычной" еды:   Возможно, вы испытываете пресыщение и скуку из-за повседневного употребления обычной еды. В современном мире существует широкий выбор продуктов питания, и зачастую стандартная диета может стать повторяющейся и неинтересной. Рутина в питании может вызывать у людей чувство утомления и потери интереса к еде.   1. Усталость от привычных будней:   Усталость от привычных будней может быть обусловлена повторяющимися действиями и ситуациями, которые не приносят достаточного разнообразия и стимула. Когда наша жизнь ограничивается ежедневными однообразными задачами, мы можем почувствовать себя утомленными, несмотря на выполнение обязанностей.   1. Отсутствие тематической еды на Animefest и GameCon:   На мероприятиях, посвященных аниме и играм, отсутствие тематической еды может вызывать разочарование и неудовлетворенность. Уникальная атмосфера таких событий часто включает в себя возможность погружения в культуру и тематику аниме и игр, включая питание. Отсутствие соответствующей тематической еды может оставить посетителей с ощущением потери возможности полностью насладиться и взаимодействовать с атмосферой мероприятия.   1. Одиночество:   Одиночество — это состояние, когда человек чувствует отрыв от окружающих его людей или отсутствие близких связей и поддержки. Одиночество может возникать по разным причинам, включая физическую изоляцию от социальных контактов или эмоциональное отчуждение, когда нет подходящих людей для общения и поддержки. Одиночество может вызывать депрессию, тревогу и негативное влияние на общее благополучие и эмоциональное состояние человека. |
| 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* | 1. Пресыщение и скука от употребления "обычной" еды, и их решение в антикафе по игре "Genshin Impact":   В антикафе, специализированном по игре "Genshin Impact", вы можете найти разнообразие тематических блюд, вдохновленных миром игры. Здесь вы сможете насладиться уникальными и интересными блюдами, которые перенесут вас в волшебную атмосферу игрового мира. Это позволит вам освежить свои кулинарные предпочтения и избежать пресыщения от однообразной еды. Вы сможете попробовать новые вкусы и насладиться уникальной гастрономической атмосферой, которая привнесет ощущения радости и восторга.   1. Усталость от привычных будней, и ее решение в антикафе по игре "Genshin Impact":   В антикафе, ориентированном на игру "Genshin Impact", вы сможете отвлечься от привычных будней и окунуться в захватывающий мир игры. Здесь вы сможете насладиться игровым процессом, общением с единомышленниками и участием в соревнованиях и мероприятиях, связанных с игрой. Это поможет вам расслабиться, разрядиться и получить эмоциональное удовлетворение. Отдыхая и проводя время в стимулирующей и развлекательной среде, вы сможете снять усталость и восстановить энергию.   1. Отсутствие тематической еды на Animefest и GameCon, и его решение в антикафе по игре "Genshin Impact":   Антикафе, основанное на игре "Genshin Impact", может предложить тематическую еду, соответствующую атмосфере Animefest и GameCon. Здесь вы сможете насладиться блюдами и напитками, вдохновленными персонажами и элементами игры. Такое предложение создаст вам возможность полного погружения в культуру и тематику мероприятий, где вы сможете наслаждаться не только игрой, но и соответствующей едой. Это дополнительно подчеркнет атмосферу мероприятий и позволит вам испытать полное удовольствие от присутствия на них.   1. Одиночество и его решение в антикафе по игре "Genshin Impact":   Антикафе по игре "Genshin Impact" может стать местом, где вы сможете общаться и взаимодействовать с другими поклонниками игры. Здесь вы сможете найти единомышленников, разделить свои впечатления и эмоции от игры, а также сформировать новые дружеские связи. Общаясь с другими людьми, у вас будет возможность избежать одиночества и благодаря совместным игровым сессиям или турнирам вы сможете насладиться коллективной игровой деятельностью и социальными взаимодействиями. Это поможет вам почувствовать себя более связанным с сообществом и преодолеть ощущение одиночества. |
| 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)* | Люди часто сталкиваются с повседневным и однообразным питанием, которое может вызывать утомление и скучность. Они желают открыть для себя новые вкусы и насладиться уникальными кулинарными предложениями, вдохновленными миром игры.  Любители кулинарии и тематических кафе также ищут разнообразие в пище и новые впечатления. Они заинтересованы в тематической еде, связанной с их увлечениями, включая игры, анимацию и фэнтези.  Геймеры и фанаты игр стремятся вырваться из повседневной рутины и насладиться новыми впечатлениями. Антикафе, предлагающее атмосферу и мероприятия, связанные с игрой, может стать для них местом, где они смогут отдохнуть от привычных будней и погрузиться в увлекательный игровой мир.  Любители фэнтези, которым нравится идея путешествий и приключений, также могут заинтересоваться антикафе, предлагающим интерактивные развлечения и атмосферу, способствующую расслаблению и отключению от повседневных забот.  Геймеры-фанаты игры "Genshin Impact" и поклонники японской анимации и культуры, любители фэнтези и RPG-игр, а также поклонники косплея и творчества часто посещают такие мероприятия, где они могут выразить свою страсть к увлечениям. Отсутствие тематической еды на этих событиях может вызывать разочарование и неудовлетворение. Антикафе, предлагающее тематическую еду, вдохновленную игрой "Genshin Impact", может стать привлекательным местом для этих потребителей. Они смогут насладиться специально разработанными блюдами, соответствующими их увлечениям, и полностью погрузиться в атмосферу игры даже во время мероприятий, таких как Animefest и GameCon.  Члены игровых сообществ и форумов и любители интерактивных развлечений могут испытывать ощущение одиночества, особенно если их интересы не разделяются их окружающими. Антикафе, ориентированное на игроков и фанатов "Genshin Impact", может стать местом встречи, где они смогут общаться и играть вместе с другими единомышленниками, создавая незабываемые игровые впечатления и укрепляя связи внутри сообщества.  Таким образом, антикафе по игре "Genshin Impact" предлагает решения выявленных проблем и создает привлекательную среду для потенциальных потребителей, соединяя их увлечения с кулинарным и интерактивным опытом, общением с единомышленниками и погружением в игровую атмосферу. |
| 28 | **Каким способом будет решена проблема\***  *Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям справляться с проблемой* | Возможности решения проблем с использованием продукции  Тематическое меню: Антикафе специализируется на предлагаемых блюдах, которые вдохновлены игрой "Genshin Impact". Меню может включать тематические названия блюд, ингредиенты, которые соответствуют миру игры, и визуальное оформление, которое напоминает игровую графику или персонажей. Это позволит потребителям наслаждаться вкусной и уникальной тематической едой, добавляя интерактивный и впечатляющий аспект кулинарному опыту.  Игровая атмосфера: Антикафе может создавать атмосферу, напоминающую игровую среду "Genshin Impact". Это может включать декорации в стиле игры, музыку из игры, интерактивные станции с игровыми элементами и мероприятия, связанные с игрой. Потребители смогут погрузиться в атмосферу игры, насладиться общением с другими фанатами и получить новые впечатления от игровой тематики.  Социальное взаимодействие: Антикафе может предоставлять возможность общаться и играть вместе с другими геймерами-фанатами "Genshin Impact". Это может включать организацию турниров, соревнований, командных игр или просто свободное общение. Такое социальное взаимодействие поможет посетителям преодолеть ощущение одиночества и насладиться игровым опытом в компании единомышленников.  Взаимодействие с сообществом: Антикафе может стать местом встречи для участников игровых сообществ и форумов. Оно может предлагать организацию мероприятий, мастер-классов, дискуссий и проявлять поддержку сообщества. Взаимодействие с сообществом создает более сильную связь между антикафе и потенциальными потребителями, стимулирует обмен опытом и возможность принять участие в развитии игрового сообщества. |
| 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.* | Сегмент рынка - Игроки Genshin Impact, блогеры, любители китайской кухни, студенты и молодежь, поклонники искусства и дизайна, ищущие рестораны с оригинальным интерьером, украшениями и арт-объектами, любители экспериментов и необычных вкусовых сочетаний, интересующиеся ресторанами с авторской кухней и нестандартными блюдами.  Доля рынка - 23%.  Потенциальные возможности для масштабирования бизнеса - проводить специальные акции для игроков, чтобы создать уникальный опыт и привлечь больше внимания к ресторану, использование социальных сетей для создания тематического контента и взаимодействия с фанатскими сообществами. |

**ПЛАН ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

| 1. Открытие антикафе "Мора": арендовать помещение, закупить оборудование, ингредиенты, нанять персонал, создание ИИ и реализация внутриигрового рейтинга. Создание виртуальной валюты. 2. Развитие сообщества: создание аккаунта в социальных сетях, активное участие в группах и форумах "Genshin Impact", организация онлайн-трансляций и видеороликов о проведении игр в антикафе "Мора". 3. Обновление оборудования: постепенное обновление и добавление игровых устройств, способных работать с игрой "Genshin Impact" и другими популярными играми от HoYoverse. 4. Продвижение и реклама: создание уникального дизайна и оформления помещения антикафе "Мора", распространение информационных материалов и реклама в целевых местах. 5. Организация специальных мероприятий: проведение тематических вечеринок, проведение темат. мероприятий по Genshin Impact и выставок. 6. Контроль качества и обратная связь: установление системы обратной связи с посетителями, постоянный мониторинг удовлетворенности клиентов и внесение корректив на основе их мнений и предложений. 7. Расширение: при положительных результатам расширение проекта с открытием дополнительных филиалов в других городах или регионах. |
| --- |

**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** | Не было такого опыта |
| Участвовал ли кто-либо из членов  проектной команды в «Акселерационно-образовательных интенсивах по формированию и преакселерации команд»: | Нет |
| Участвовал ли кто-либо из членов  проектной команды в программах  «Диагностика и формирование  компетентностного профиля человека /  команды»: | Нет |
| Перечень членов проектной команды,  участвовавших в программах Leader ID и  АНО «Платформа НТИ»: | Нет |
| **ДОПОЛНИТЕЛЬНО** | |
| **Участие в программе «Стартап как диплом»** | Нет |
| **Участие в образовательных**  **программах повышения**  **предпринимательской компетентности и наличие достижений в конкурсах АНО «Россия – страна возможностей»:** | Нет |
| **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**

***Календарный план проекта:***

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

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