|  |
| --- |
| Приложение 1. Бизнес-модель |
| Взаимоотношения.pngКлючевые виды деятельности.pngПартнеры.png |
| **8.Ключевые** **партнёры**Поставщики оборудования и материалов: Компании, предоставляющие 3D-принтеры и экологически чистые материалы для производства игровых наборов. Лицензионные владельцы и бренды: Организации, владеющие интеллектуальной собственностью на популярные темы или персонажи, для создания тематических игровых наборов. Онлайн-платформы и маркетплейсы: Платформы для продажи продуктов, такие как Amazon, eBay или специализированные игровые магазины. Образовательные учреждения и организации: Для проведения мастер-классов и семинаров по 3D-печати и игровому дизайну. | **7.Ключевые виды деятельности**Исследование и разработка: Создание новых и уникальных игровых наборов с использованием 3D-печати, включая дизайн, прототипирование и тестирование. Производство: Финальная обработка и сборка игровых наборов с использованием 3D-печати и других технологий. Маркетинг и продажи: Продвижение продуктов через различные каналы, включая онлайн-платформы, социальные сети и прямые продажи. Обслуживание клиентов: Поддержка клиентов, включая ответы на вопросы, решение проблем и предоставление обучающих материалов | **Предложение.png2.Ценностные предложения**Интерактивные игровые наборов для взрослых, с использованием передовых технологий и инновационных методов производства  | **4.Взаимоотношение** **с потребителями**Прямые продажи и онлайн-платформы: Продажа через онлайн-платформы и специализированные магазины для прямого контакта с потребителями. Партнерство с дизайнерами и разработчиками: Сотрудничество с профессиональными дизайнерами и разработчиками для обеспечения высокого качества и инновационности наборов игровых автоматов. Сотрудничество с брендами и странами мира: включение лицензионных соглашений с современными брендами и персонажами для создания привлекательных наборов игровых автоматов. . | **Сегменты.png1. Потребительские сегменты**Основная целевая аудитория проекта - взрослые люди, заинтересованные в играх, которые могут быть использованы для развлечений, обучения и развития навыков. Это включает в себя: 1) Людей, ищущих новые и уникальные способы провести время в компании друзей или самостоятельно. 2) Профессионалы, потенциальные специалисты развивают свои навыки решения проблем и стратегическое мышление с помощью игровой механики. 3) Любители экстравагантного и инновационного дизайна, ценящие уникальные и высококачественные игровые элементы, созданные с помощью 3D-печати. 4) Потребители, ориентированные на экологически чистые и устойчивые продукты, которые ценят использование экологически чистых материалов и методов производства. |
| **Ключевые ресурсы.png6.Ключевые** **Ресурсы**Технические ресурсы: 3D-принтеры, программное обеспечение для проектирования и печати, а также оборудование для финальной обработки и сборки игровых наборов. Человеческие ресурсы: Специалисты в области 3D-печати, дизайна, маркетинга и продаж. Финансовые ресурсы: Средства для приобретения оборудования, материалов, маркетинговых кампаний и операционных расходов. Инфраструктура: Офисное пространство, складское хозяйство и логистические центры для хранения и доставки продуктов | **Каналы.png3.Каналы сбыта**Социальные медиа и реклама: использование социальных медиа и рекламных стратегий для продвижения игровых наборов и привлечения внимания к бренду. Партнерство с блогерами и инфлюенсерамиСпециализированные магазины и онлайн-платформы |
| **Затраты.png9.Структура издержек**Производственные издержки: Стоимость материалов, энергии, обслуживания оборудования и рабочей силы. Маркетинговые издержки: Расходы на рекламу, продвижение и участие в выставках и мероприятиях. Административные издержки: Зарплаты сотрудникам, аренда офиса, коммунальные платежи и другие операционные расходы. Расходы на исследования и разработки: Стоимость создания новых продуктов, включая дизайн, прототипирование и тестирование. | **Касса.png5.Потоки поступления доходов***Гранты и инвестиции:* поиск грантов и инвестиций от государственных и мировых фондов, поддержка устойчивых и экологических проектов |
|  |
|  |
|  |