|  |  |
| --- | --- |
| 1. Общая информация о стартап-проекте | |
| Название стартап-проекта | **VR технологии в образовании** |
| Команда стартап-проекта | Кузнецова Дарья, Маляева Марина, Лифинцева Анастасия, Говоров Григорий МКТ 2-1 |
| Технологическое направление | EduNet |
| Описание стартап-проекта  (технология/ услуга/продукт) | Суть проекта заключается в интересном и доступном формате обучения. Образовательные аудитории с использованием VR технологий, которые ориентированы на учеников всех возрастов, начиная с младших классов школы и заканчивая студентами университетов. Они могут быть использованы как дополнительный ресурс для образовательных учреждений, так и для индивидуального обучения и самообразования. |
| Актуальность стартап-проекта (описание проблемы и решения проблемы) | Образовательные аудитории с использованием VR технологий предоставляют уникальный опыт обучения, который может помочь студентам лучше понимать и запоминать материал, а также развивать навыки в более интерактивной и увлекательной форме. Они могут помочь учащимся, которые испытывают трудности с традиционными методами обучения, а также могут быть использованы для обучения на расстоянии или вне образовательной аудитории. В целом, образовательные аудитории с использованием VR технологий могут быть ценным инструментом для улучшения образования и развития навыков учащихся. |
| Технологические риски | Ошибки в разработке ПО, проблемы с безопасностью, низкая заинтересованность клиентов, индивидуальные противопоказания, выход оборудования из строя, недостаток финансирования, возможные ошибки в коде, которые могут привести к сбоям в работе системы. |
| Потенциальные заказчики | Образовательные учреждения, включая школы, колледжи и университеты, а также частные учебные центры и онлайн-платформы для обучения. Также могут быть заинтересованы родители, которые хотят обеспечить своим детям доступ к новым технологиям и улучшить качество их образования. Крупные корпорации и компании могут также заинтересоваться проектом, чтобы обучать своих сотрудников в более интерактивной и эффективной форме. |
| Бизнес-модель стартап-проекта[[1]](#footnote-1) (как вы планируете зарабатывать посредствам реализации данного проекта) | 1. Предоставление услуг по обучению и внедрению VR технологий в школах и университетах. Компания может предлагать курсы для учителей и студентов, а также консультации по внедрению VR технологий в учебный процесс. За это можно брать определенную плату.  2. Разработка и продажа VR образовательных программ для школ и университетов. Компания может разрабатывать программы для различных предметов, которые будут использоваться в школах и университетах. Программы можно продавать по подписке или одноразово.  3. Создание VR площадок для обучения и развлечения. Компания может создавать VR площадки в различных городах, где школьники и студенты смогут попробовать VR технологии и получить новый опыт. За это можно брать определенную плату за посещение площадки. |
| Обоснование соответствия идеи технологическому направлению (описание основных технологических параметров) | Образовательная аудитория для обучения может быть оснащена следующими технологиями:  1. Гарнитура виртуальной реальности - это устройство, которое надевается на голову и позволяет пользователям погрузиться в виртуальную среду. Она может иметь интегрированные дисплеи, датчики движения, микрофоны и наушники.  2. Датчики отслеживания движения - это устройства, которые позволяют системе отслеживать движение пользователя в реальном времени. Это может быть полезно для обучения физическим навыкам, таким как спорт или танцы.  3. Контроллеры - это устройства, которые пользователи могут держать в руках, чтобы управлять действиями в виртуальной среде. Они могут имитировать различные объекты, такие как оружие, инструменты или ручки.  4. Проекторы - это устройства, которые могут проецировать изображения на стены или потолок образовательной аудитории  5. Звуковая система - это устройство, которое может производить звуковые эффекты и музыку в аудитории с использованием виртуальной реальности.  6. Камеры - это устройства, которые могут использоваться для записи пользовательских действий в виртуальной среде. Это может быть полезно для анализа и обратной связи на процесс обучения.  7. Специальное программное обеспечение - это программы, которые могут использоваться для создания и управления виртуальной средой. Они могут включать в себя различные задания, упражнения и сценарии для обучения. |
| 2. Порядок и структура финансирования | |
| Объем финансового обеспечения[[2]](#footnote-2) | 26 00 000 рублей |
| Предполагаемые источники финансирования | 1. Инвесторы, которые заинтересованы в инновационных проектах в образовании.  2. Государственные и муниципальные организации, которые могут выделить средства на модернизацию образовательного процесса.  3. Частные компании, которые хотят поддержать образование и инновации в этой сфере.  4. Гранты и стипендии от фондов и организаций, которые поддерживают научные и технологические проекты в образовании.  5. Платные услуги, которые будут предоставляться компанией, такие как обучение учителей и студентов, разработка VR программ и создание VR площадок. |
| Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта[[3]](#footnote-3) | **TAM:** количество учеников и студентов, которые могут быть заинтересованы в использовании VR технологий в обучении. Согласно статистике, в мире насчитывается более 1,5 миллиарда учеников и студентов. Предположим, что 10% из них заинтересованы в использовании VR технологий в обучении, то TAM составит 150 миллионов человек.  **SAM:** количество учеников и студентов в стране, где будет запущен проект. Например, в России насчитывается около 20 миллионов учеников и студентов. Предположим, что 10% из них заинтересованы в использовании VR технологий в обучении, то SAM составит 2 миллиона человек.  **SOM:** количество учеников и студентов в стране, где будет запущен проект, которые заинтересованы в использовании VR технологий в обучении и не используют аналогичные продукты конкурентов. Предположим, что на рынке уже есть несколько конкурентов, но только 50% из заинтересованных учеников и студентов используют их продукты. Тогда SOM составит 1 миллион человек. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Календарный план стартап-проекта  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Название этапа календарного плана | Длительность этапа, мес | Стоимость, руб. | | Исследование рынка и выявление потенциальных клиентов | 1 | 0 | | Разработка концепции VR-продукта и создание прототипа | 11 | 4 500 000 | | Тестирование и улучшение прототипа | 8 | 100 000 | | Покупка VR оборудования | 6 | 3 500 000 | | Создание сайта и лендинга для продвижения продукта | 10 | 1 000 000 | | Запуск рекламной кампании и внедрение в первые учебные заведения | 6-8 | 2 000 000 | | Анализ результатов, правки и планирование дальнейших шагов по развитию продукта и расширению | 6 | 0 | | Зарплата сотрудников |  | 15 000 000 |   Итого: примерно 26 100 000 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта)  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Участники |  | | | Размер доли (руб.) | % | | 1. Кузнецова Дарья  2. Малява Марина  3. Лифинцева Анастасия  4. Говоров Григорий | 2500  2500  2500  2500 | 25%  25%  25%  25% | | Размер Уставного капитала (УК) | 10 000 | 100% | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Команда стартап- проекта | | | | |
| Ф.И.О. | Должность (роль по Белбину) | Контакты | Выполняемые работы в Проекте | Образование/опыт работы |
| Кузнецова Дарья | Координатор, специалист | 89144662435 | Координация действий и решений, выявление основных идей. Работа с информацией и ее структурирование. | Неоконченное высшее |
| Маляева Марина | Коллективист, исполнитель | 89082382601 | Работа с информацией и ее структурирование, поддержка гармонии в команде. | Неоконченное высшее |
| Лифинцева Анастасия | Доводчик, исполнитель, мыслитель | 89154353492 | Работа с дизайном – внешняя составляющая продукта и его презентации. Работа с информацией и ее структурирование | Неоконченное высшее |
| Говоров Григорий | Оценщик, коллективист | 89153208474 | Работа с информацией и ее структурирование. | Неоконченное высшее |

1. Бизнес-модель стартап-проекта - это фундамент, на котором возводится проект. Есть две основные классификации бизнес-моделей: по типу клиентов и по способу получения прибыли. [↑](#footnote-ref-1)
2. Объем финансового обеспечения достаточно указать для первого этапа - дойти до MVP [↑](#footnote-ref-2)
3. Расчет рисков исходя из наиболее валидного (для данного проекта) анализа, например, как PEST, SWOT и.т.п, а также расчет индекса рентабельности инвестиции (Profitability index, PI) [↑](#footnote-ref-3)