**ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

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

| Наименование образовательной организации высшего образования (Получателя гранта) | ФЕДЕРАЛЬНОЕ  ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО  ОБРАЗОВАНИЯ "ПСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" |
| --- | --- |
| Карточка ВУЗа (по ИНН) |  |
| Регион ВУЗа | Псковская область |
| Наименование акселерационной программы | “Акселератор ПсковГУ” |
| Дата заключения и номер Договора |  |

|  | **КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СТАРТАП-ПРОЕКТЕ** | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **Название стартап-проекта\*** | | | | | | “IMAGINATION” | | | |
| **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.* | | | | | | Мы делаем платформу для людей, у которых есть свободное время, нечем себя занять, уставшие от скучных игр на телефоне. Наш продукт поможет решить проблему сложностей для начинающих разработчиков . Для решения этой проблемы мы создадим платформу, помогающую разрабатывать игры и приложения при помощи искусственного интеллекта. | | | |
| **3** | **Технологическое направление в**  **соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** | | | | | | Технологии информационных, управляющих, навигационных систем. | | | |
| **4** | **Рынок НТИ** | | | | | | **Технет** - кросс-рыночное и кросс-отраслевое направление, обеспечивающее технологическую поддержку развития рынков НТИ и высокотехнологичных отраслей промышленности за счет формирования Цифровых, «Умных», Виртуальных Фабрик Будущего (Digital, Smart, VirtualFactoriesoftheFuture); | | | |
| **5** | **Сквозные технологии** | | | | | | Искусственный интеллект | | | |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** | | | | | | | | | |
| **6** | **Лидер стартап-проекта\*** | | | | | | * UntiID —**U1298689** * Leader ID — 4031840 * Андреев Даниил Владимирович * 89116920146 * darkvulkan04@gmail.com | | | |
| **7** | **Команда стартап-проекта (участники стартап-проекта, которые работают в рамках акселерационной программы)** | | | | | | | | | |
|  | № | UntiID | Leader ID | ФИО | Роль в проекте | | Телефон, почта | Должность (при наличии) | Опыт и квалификация (краткое  описание) |
| 1 | **U1298689** | 4031840 | Андреев Даниил | Администратор, тестировщик, генератор идей. | | 89116920146  darkvulkan04@gmail.com |  | Участник тренингов по волонтёрству |
| 2 |  |  | Иванов Борис | Разработчик, тестировщик | |  |  | Создание игр на Unity, создание программ на языке C# |
| 3 |  |  | Сорочинский Павел | Предприниматель, маркетолог, PR-менеджер. | |  |  | Продажа выпечки на ярмарке в школе, участие в аукционах и продажа товаров в игре WoW. |

|  | **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* | 1. Цели проекта: дать школьникам и студентам качественный игровой процесс, а также мощный редактор для создания своих проектов 2. Задачи проекта: создание платформы, на которой игроки будут создавать свои игры. 3. Ожидаемые результаты: мы надеемся, что наш проект найдет свою аудиторию и в дальнейшем он перерастёт в проект международного уровня. 4. Области применения результатов (где и как сможем применить проект), пример: мы можем предположить, что проект могут использовать в школах для начальных шагов в геймдев 5. Потенциальные потребительские сегменты (кто будет покупать): школьники и студенты |
|  | **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* | Игра “Imagination” представляет собой платформу для разработки на нескольких игровых движках. Она позиционируется как платформа для создания разного рода игр, где пользователи могут, используя внутриигровой редактор, создавать свои проекты и делиться ими с другими людьми. Во внутриплатформенном редакторе для пользователей будет встроен искусственный интеллект, который упростит создание контента. |
| 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* | Школьники и студенты, начинающие свой путь в геймдев. |
| 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.)* | Кирилл, 14 лет, учится в школе, ходит в IT-Куб, занимается программированием и любит точные науки, любит играть в компьютер, хочет быть всегда на первом месте в таблице счёта, может и хочет тратить деньги на внутриигровые предметы, живёт он с родителями в хорошем спокойном районе, мальчик из полной семьи. |
| 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* | Основной язык программирования C#. AI- технологии могут использоваться для создания более сложных игровых скриптов и реалистичных моделей. Обработка и анализ больших данных (BigData): Игры с использованием BigData могут использовать аналитику для персонализации игрового процесса. |

| 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.* | Ключевые партнеры и каналы сбыта: Steam, Epicgamesstore, Rumarket, Google play, Appstore  Ключевые виды деятельности: разработка и поддержка ПО.  Ключевые ресурсы: Команда разработчиков, деньги, время, программное обеспечение, лицензия на использование игровых движков.  Потоки поступления доходов: Ежемесечная подписка, покупаемая пользователями для приобритения некоторых привлекательных функций. |
| --- | --- | --- |
| 14 | **Основные конкуренты\***  *Кратко указываются основные конкуренты (не менее 5)* | Основныеконкуренты: Стандартныеинструментыразработки: Unity, Unreal engine, GMS2 и т.д |
| 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* | Платформа предлагает полный набор инструментов для разработки игры, а также исключительной особенностью - если у пользователя нет компетенции выполнить задумку, ему всегда поможет исскуственый интеллект. |
| 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* | 1. Программы и инструменты для разработки - это повседневность уже долгие десятилетия и давно реализовано. Кроме того, развитие нейросетей сейчас на пике своего роста. 2. Начинающие и опытные разработчики смогут доверить свою работу исскуственому интеллекту. 3. Мы считаем, что пользователь готов купить подписку в качестве инвестиции в свою игру, ведь и на ней можно заработать. Возможность помощи от ИИ - это привлекательно для начинающих разработчиков. 4. Он будет портирован на доступные всем устрайства, будет иметь бесплатную лицензию использования. Также, если мы откроем торговую площадку, платформа, очень вероятно, станет фаворитом. |
|  | **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* | Игра использует язык программирования С#. |
| 18 | **Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса\***  *Приводится видение основателя (-лей)*  *стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая*  *партнерские возможности* | Эти моменты будут производиться как стандартные бизнес-системы, характерные для разработчиков ПО. |

| 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.)* | Сегодня гейминг — часть жизни многих людей. Например, по [данным](https://nafi.ru/analytics/geyming-2022-skolko-vremeni-i-deneg-rossiyane-tratyat-na-videoigry/) НАФИ, в 2022 году порядка 88 млн россиян эпизодически играют в видеоигры. Что примечательно, 74% из них играют на смартфонах, совмещая это, например, с дорогой на работу и домой.  Общие доходы игровых компаний в 2022 году, по [данным](https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts) Newzoo, составляют более $96 млрд в Азиатско-Тихоокеанском регионе, более $50 млрд — в США, $36 млрд — в Европе. При этом российский игровой рынок в 2022 году собрал меньше 80% от $2 млрд, которые ему удалось заработать в докризисном 2021-м. |
| --- | --- | --- |
| 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 их*  *конкурентоспособность* | Опишите более подробно каждый параметр из пункта 12.  Пример:   1. *Планшеты, смартфоны, ПК, Mac.* 2. *Язык программирования C#,С++* 3. *и т.д.* |
| 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 концепция технологии и оценена область применения |
| 22 | **Соответствие проекта научным и(или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия\*** | Программа “Акселератор” попросила придумать проект в технологиеской сфере, поэтому мы придумали платформу разработки видеоигр с применением искуственного интеллекта “I am G magician” или “Imagination” |
| 23 | **Каналы продвижения будущего продукта\***  *Необходимо указать, какую маркетинговую*  *стратегию планируется применять, привести*  *кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения* | Мы будем продвигать нашу игру онлайн каналы: Youtube/Rutubeканалы, группы в соцсетях. А также в офлайн каналах: сарафанное радио, создание комьюнити, вывеска, агентское/дистрибьютивное соглашение. Самым эффективным мы считаем создание Youtubeканала, так как это требует минимальных затрат и при этом охватывает большую аудиторию не только России, но и всего мира. |
| 24 | **Каналы сбыта будущего продукта\***  *Указать какие каналы сбыта планируется*  *использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | Мы планируем использовать для реализации продукта такие цифровые платформы, какSteam, EpicGamesStore и онлайн магазины GooglePlayи AppleStore.Мы предпочитаем использовать платформу Steamи GooglePlay, так как эти платформы охватывают наибольшее количество пользователей. |
|  | **Характеристика проблемы,**  **на решение которой направлен стартап-проект** | |
| 25 | **Описание проблемы\***  *Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | Некачественные игры могут быть определены как игры с низким качеством графики, звука, геймплея, сюжета или технического исполнения. Такие игры могут вызвать разочарование у игроков из-за их недостаточного качества и отсутствия интереса к игре. Некачественные игры также могут негативно повлиять на индустрию видеоигр, поскольку они могут снизить общую репутацию и интерес к видеоиграм. Это может привести к снижению продаж качественных игр и уменьшению инвестиций в игровую индустрию. |
| 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* | Проблема полностью решается нашим проектом. |

| 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)* | Если у пользователя ничего не появляется, то он станет нашим потребителем, если узнает, что ему поможет искуственный интеллект. |
| --- | --- | --- |
| 28 | **Каким способом будет решена проблема\***  *Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям*  *справляться с проблемой* | Пользователь получит подсказку или готовый ассет, если попросит помощь у ИИ на нашей платформе. |
| 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.* | Рынок создания игр является весьма перспективным и рентабельным. Во всем мире игровая индустрия оценивается в более чем $150 млрд, и эта цифра продолжает расти с каждым годом. Создание игр требует значительных инвестиций, однако при успешном развитии проекта они могут окупиться в течение нескольких лет. Кроме того, рынок создания игр предоставляет возможности для сотрудничества с крупными компаниями и инвесторами, что может увеличить прибыль и расширить возможности для развития. |