**Паспорт стартап-проекта**

«05» декабря 2022

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование Получателя гранта | Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Московский политехнический университет» |
| ИНН Грантополучателя | 77194555553 |
| Наименование акселерационной программы | Мосполитех-Чебоксары |
| Дата начала реализации акселерационной программы | 26.09.2022 |
| Дата заключения и номер Договора | 05.10.2022 70-2022-000771 |

|  |
| --- |
| 1. **Общая информация о стартап-проекте**
 |
| **Название стартап-проекта** | *Разработка десктопной игры Tearing the Soul* |
| **Команда стартап-проекта** | 1. *Володин Александр Евгеньевич*
2. *Сафейкин Иван Анатольевич*
3. *Яхатин Семен Петрович*
4. *Музяков Владимир Сергеевич*
5. *Лахтиков Евгений Игоревич*
 |
| **Ссылка на проект в информационной системе Projects** | *https://projects.2035.university/project/razrabotka-desktopnoj-igry-tearing-the-soul* |
| **Технологическое направление** | *ИТ-направление, разработка игр* |
| **Описание стартап-проекта****(технология/услуга/продукт)**  | *Стартап ориентирован на разработку игры, в которой мы перенесем квесты из реальной жизни в нашу игру.* |
| **Актуальность стартап-проекта** (описание проблемы и решения проблемы) | *В современном мире не все могут посетить квесты, в силу страха, возможностей. Мы предлагаем альтернативу - пройти нашу игру.**В ней вы встретитесь с интересными головоломками, не менее интересным сюжетом, красивыми локациями.*  |
| **Технологические риски** | *Возможно не получится выпустить игру в Steam из за санкций* |
| **Потенциальные заказчики**  | *Пользователи площадки Steam и VKPlay от 16 до 35 лет* |
| **Бизнес-модель стартап-проекта**[[1]](#footnote-1) (как вы планируете зарабатывать посредством реализации данного проекта)  | 1. Выложить игру в Steam и VKplay
2. Зарабатываем за счёт покупки, пользователями площадок, игры.
 |
| **Обоснование соответствия идеи технологическому направлению** (описание основных технологических параметров) | *Предложенная* идея соответствует указанному технологическому направлению, т.к. продукт является игрой на персональные компьютеры. |
| 1. **Порядок и структура финансирования**
 |
| **Объем финансового обеспечения** (для первого этапа, до MVP) | 10 000 руб.  |
| **Предполагаемые источники финансирования** | Собственные средства – 10 000 рублейГранты Фонда содействия инновациям – 1 000 000 рублейСредства инвесторов – 1 000 000 рублей |
| **Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта[[2]](#footnote-2)** | По состоянию на 2021 год объем продаж видеоигр по всему миру составлял 180,3 миллиарда долларов в год. ПК-рынок – 36,7 млрдPEST: P – сложности и ограничения из-за санкционной политикиE – высокая инфляция, снижение инвестиционных планов компаний, сокращение непрофильных расходовS – снижение потребности в энергосбережении и экономииT – конкуренты быстрее осваивают современное оборудование и обладают доступом к немуPI = NPV / I = 2.9NPV = 5000000/ (1+0,1) + 3000000/ (1+0,1)2 + 1000000/ (1+0,1)3 – 2 000 000 = 5 776 108I = 2 000 000 |
| 1. **Календарный план стартап-проекта**
 |
| **Название этапа календарного плана** | **Длительность этапа, мес.** | **Стоимость, руб.** |
| Проработка сюжета, концепции игры, концепты локации | 2 | 0 |
| *Разработка MVP* | 8 | 10 000 |
| *Поиск инвестиций(гранты)* | 3 | 0 |
| *Разработка игры* | 12 | 2 000 000 |
| Создание юридического лица и выпуск игры на площадку Steam и VKPlay | 1 | 50 000 |
| Итого  | 15 | 2 010 000 |
| 1. **Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта)**
 |
| **Участники** | **Размер доли** | **%** |
| 1. Володин Александр Евгеньевич2. Сафейкин Иван Анатольевич3. Яхатин Семен Петрович4. Музяков Владимир Сергеевич5. Лахтиков Евгений Игоревич | 5 000625625625625 | 506,256,256,256,25 |
| **Размер Уставного капитала (УК)** | 10 000 | 100 |
| **5. Команда стартап-проекта**  |
| **Ф.И.О.** | **Должность**  | **Контакты**  | **Выполняемые работы в Проекте** | **Образование/****опыт работы** |
| Володин Александр Евгеньевич | Студент 3 курса специальность Информационные системы и технологии | 89530160595sasha\_volodiin@mail.ru | Руководитель, генерация идей, разработка стратегии, поиск партнеров и инвесторов, геймдизайнер, написание программного кода, 3д-моделирование, текстурирование. | Бакалавриат Мосполитех  |
| Лукина Эллина Станиславовна | Студент 3 курса специальность Строительное производство | 89278548789ellarey2012@gmail.com | Креативный директор, генерация идей, продумывание сюжета, механик | Специалитет Мосполитех |
| Сафейкин Иван Анатольевич | Студент 3 курса специальность Информационные системы и технологии | 89373935222safeikinivan@mail.ru | ИТ-специалист, написание программного кода. | Бакалавриат Мосполитех |
| Яхатин Семен Петрович | Студент 3 курса специальность Информационные системы и технологии | 89063800358yakhatin.sema@mail.ru | ИТ-специалист, написание программного кода. | Бакалавриат Мосполитех |
| Музяков Владимир Сергеевич | Студент 3 курса специальность Информационные системы и технологии | 89063811176vova.muzyakov@mail.ru | 3д-специалист,3д – моделирование,Текстурирование. | Бакалавриат Мосполитех |
| Лахтиков Евгений Игоревич | Студент 3 курса специальность Информационные системы и технологии | 89033465003evgeniilaht@mail.ru | 3д-специалист,3д – моделирование,Текстурирование. | Бакалавриат Мосполитех |

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. 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-2)