**ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

[*https://pt.2035.university/project/rossia-ot-drevnosti-do-nasih-dnej/invite/238f408c-ca0b-4fa1-82ff-c1c468aa2f3b*](https://pt.2035.university/project/rossia-ot-drevnosti-do-nasih-dnej/invite/238f408c-ca0b-4fa1-82ff-c1c468aa2f3b)\_*(ссылка на проект)*  \_\_\_\_\_\_15.11.2023*(дата выгрузки)*

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование образовательной организации высшего образования (Получателя гранта) | Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Государственный университет управления» |
| Карточка ВУЗа (по ИНН) | 7721037218 |
| Регион ВУЗа | г. Москва |
| Наименование акселерационной программы | Технологии Будущего |
| Дата заключения и номер Договора | 13 июля 2023г. №70-2023-000649 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СТАРТАП-ПРОЕКТЕ** | |
| 1 | **Название стартап-проекта\*** | «Россия: От древности до наших дней» |
| 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.* | *- ТН1. Цифровые технологии и информационные системы;* |
| 3 | **Технологическое направление в соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** | *«Технологии информационных, управляющих, навигационных систем»* |
| 4 | **Рынок НТИ** | *Технет, Хэлснет* |
| 5 | **Сквозные технологии** | *"Новые производственные технологии TechNet"* |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** | |
| 6 | **Лидер стартап-проекта\*** | - Unti ID U1747044  - Leader ID 893687  - ФИО Гордиенко Владимир  - телефон +7(980) 980-57-72  - почта @gordi8079@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 | U1747044 | 893687 | Гордиенко Владимир | Лидер | +7(980)980-57-72 |  | Студент (магистр) | | 2 |  |  |  |  |  |  |  | | 3 |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | | |
|  | **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* | «Россия: От древности до наших дней» - это историческая компьютерная игра, которая позволяет игрокам познакомиться с историей России, начиная с древних времен и заканчивая современностью. Игроки смогут узнать о важных событиях и периодах в истории России, а также о жизни и деятельности знаменитых личностей. Игра будет содержать интересные факты и события, которые ранее не были представлены в других играх.  Основные особенности игры:  Использование игры в обучении истории.  Создание уникального игрового мира, который отражает исторические события и периоды.  Разнообразные игровые механики и задания, которые позволяют игрокам узнать больше о истории России.  Использование современных технологий для создания интересной и захватывающей игры.  Цель проекта - помочь игрокам лучше понимать историю России и развивать навыки, используя интерактивный опыт игры. |
|  | **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* | «Россия: От древности до наших дней» - название компьютерной игры, которое отражает тему игры и ее основную цель - помочь игрокам познакомиться с историей России, начиная с древних времен и заканчивая современностью. |
| 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. Школьники и студенты, которые изучают историю России в рамках учебной программы  2. Люди, интересующиеся историей России и желающие узнать больше о культуре, обычаях и событиях того времени  3. Любители компьютерных игр, которые ищут новые игры для развлечения и отдыха  4. Исследователи истории России, которые хотят углубить свои знания и узнать больше о конкретных периодах и событиях |
| 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.)* | Физические лица, граждане Российской Федерации, иностранные граждане |
| 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* | Создание компьютерной исторической игры |
| 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.* | Бизнес-модель проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» может включать следующие элементы:  Продажа игры на платформах VK и других платформах.  Рекламные партнерства с историческими музеями, архивами и другими организациями.  Продажа сувениров и других товаров, связанных с игрой.  Подписка на дополнительный контент и обновления игры. |
| 14 | **Основные конкуренты\***  *Кратко указываются основные конкуренты* | "IL-2 Штурмовик" - симулятор воздушных боев, созданный Олегом Медоксом  "Корсары" - компьютерная игра, созданная Владимиром Кудром  "Казаки" - историческая стратегия в реальном времени, созданная компанией GSC Game World |
| 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* | Особенность игры «Россия: От древности до наших дней» заключается в использовании игры в обучении истории. Игра позволяет игрокам познакомиться с историей России, начиная с древних времен и заканчивая современностью. Она содержит интересные факты и события, которые ранее не были представлены в других играх. Кроме того, игра содержит разнообразные игровые механики и задания, которые позволяют игрокам узнать больше о истории России. Использование современных технологий для создания интересной и захватывающей игры также является одной из особенностей проекта. |
| 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* | Реализуемость проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» может быть обоснована следующими факторами:  Использование игр в обучении истории, что может привлечь внимание школьников и студентов к изучению истории России.  Успешный опыт использования интерактивных игр в обучении истории.  Наличие интересных тем для рефератов по истории России.  Организация исторических парков и музеев, которые используют современные технологии для рассказа об истории России  Создание документального сериала «История российских компьютерных игр», который показывает интерес к истории и компьютерным играм в России |
|  | **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* | Основные технические параметры проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» могут включать:   1. Использование современных технологий разработки игр, таких как 3D-моделирование, анимация и звуковые эффекты. 2. Создание уникального игрового мира, который отражает исторические события и периоды. 3. Разнообразные игровые механики и задания, которые позволяют игрокам узнать больше о истории России.   Использование игры в обучении истории, что может привлечь внимание школьников и студентов к изучению истории России |
| 18 | **Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса**\*  *Приводится видение основателя (-лей) стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая партнерские возможности* | 1. Организационные, производственные и финансовые параметры бизнеса проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» включаеть: 2. Организационные параметры: 3. Определение ролей и ответственностей участников проекта. 4. Создание команды разработчиков, включая программистов, дизайнеров, историков и других специалистов. 5. Определение сроков и бюджета проекта. |
| 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.)* | 1. Использование игры в обучении истории, создание уникального игрового мира, который отражает исторические события и периоды, а также использование современных технологий разработки игр |
| 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* | Научно-техническое решение и/или результаты, необходимые для создания продукции проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» могут включать:  Использование современных технологий разработки игр, таких как 3D-моделирование, анимация и звуковые эффекты.  Создание уникального игрового мира, который отражает исторические события и периоды.  Разнообразные игровые механики и задания, которые позволяют игрокам узнать больше о истории России.  Использование игры в обучении истории, что может привлечь внимание школьников и студентов к изучению истории России  Создание дополнительного контента, такого как дополнительные уровни, персонажи и задания, для увеличения интереса игроков.  Разработка маркетинговой стратегии и продвижение игры, включая использование рекламных партнерств с историческими музеями и архивами |
| 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* | Начальный этап |
| 22 | **Соответствие проекта научным и(или) научно-техническим приоритетам образовательной организации/региона заявителя/предприятия\*** | "Проект соответствует следующим Стратегическим направлениям, направленным на достижение целевой модели развития ГУУ:  - Стратегическое направление 1: «Подготовка нового поколения управленческих кадров как лидеров изменений» (Подпункт 1.2. «Университетская экосистема акселерации студенческих стартапов»);  - Стратегическое направление 2: «Создание экосистемы сопровождения и реализации комплексных прорывных исследований по стратегическим направлениям научно-технологического и пространственного развития страны»." |
| 23 | **Каналы продвижения будущего продукта\***  *Необходимо указать, какую маркетинговую стратегию планируется применять, привести кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения* | Реклама в приложение ВКонтакте  Реклама на игровых сайтах - размещение баннеров и рекламных сообщений на сайтах, посвященных компьютерным играм. |
| 24 | **Каналы сбыта будущего продукта\***  *Указать какие каналы сбыта планируется использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | Каналы сбыта будущего продукта проекта исторической компьютерной игры «Россия: От древности до наших дней» включают:  Прямые продажи через интернет-магазин или собственный розничный магазин.  Продажи через партнеров, таких как дистрибьюторы, дилеры или оптовики  Продажи через партнеров в образовательной сфере, таких как школы и университеты  Продажи через партнеров в туристической сфере, таких как музеи и туристические агентства |
|  | **Характеристика проблемы,**  **на решение которой направлен стартап-проект** | |
| 25 | **Описание проблемы\***  *Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | Только 42% россиян оценивают свое знание истории страны положительно, следует из результатов опроса Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ). |
| 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* | Игра может помочь решить проблему недостаточного интереса к изучению истории России, особенно среди молодежи. Использование игры в обучении истории может сделать процесс изучения более интересным и увлекательным, что может привести к увеличению интереса к истории России. |
| 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)* | 75% опрошенных готовы приобрести игру для изучения истории Российской Федерации |
| 28 | **Каким способом будет решена проблема\***  *Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям справляться с проблемой* | Игра может помочь сохранить историческое наследие России и привлечь внимание к историческим событиям и периодам. Игра может также помочь в решении проблемы недостаточного количества интерактивных образовательных материалов по истории России. Использование современных технологий разработки игр, создание уникального игрового мира, который отражает исторические события и периоды, а также создание дополнительного контента также могут привлечь внимание игроков и обеспечить успех проекта. |
| 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.* | По оценке XYZ School, в России насчитывается около 25 млн геймеров, так что их совокупные траты с начала 2023-го составили порядка 135 млрд рублей. К концу года объём рынка может достигнуть 167 млрд рублей. |

**ПЛАН ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

|  |
| --- |
| Расширение аудитории игры, включая использование игры в обучении истории в школах и университетах  Разработка маркетинговой стратегии и продвижение игры, включая использование рекламных партнерств с историческими музеями и архивами  Реализация этих шагов может помочь продвинуть игру на рынке, привлечь внимание к истории России и увеличить интерес к изучению истории среди молодежи. Кроме того, развитие новых игровых проектов может помочь сохранить историческое наследие России и продвинуть игры на мировом рынке. |