ФОРМА ПАСПОРТА СТАРТАП-ПРОЕКТА

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Общая информация о стартап-проекте | |
| Название стартап-проекта | ПрофВижн (ProfVision) |
| Команда стартап-проекта | 1. Бегун Павел Дмитриевич  2. Переверзев Илья Николаевич |
| Ссылка на проект в информационной системе Projects |  |
| Технологическое направление | Едунет |
| Описание стартап-проекта  (технология/ услуга/продукт) | Мы планируем создать приложения для профориентации в виртуальной реальности, которые помогут школьникам и выпускникам школы выбрать профессию, основываясь на их интересах и склонностях. Наше приложение будет предоставлять уникальную возможность погрузиться в виртуальную среду различных профессий и отраслей, способствуя более точному определению предпочтений студента. |
| Актуальность стартап-проекта (описание проблемы и решения проблемы) | Многим школьникам трудно сделать выбор в пользу конкретной профессии, особенно учитывая быстро меняющиеся требования рынка труда. Наше приложение решает эту проблему, предоставляя возможность студентам исследовать различные профессии в интерактивной виртуальной среде, что помогает им сделать более осознанный выбор. |
| Технологические риски | Создание приложения для профориентации в виртуальной реальности сопряжено со значительными технологическими рисками. Мы должны грамотно управлять разработкой программного обеспечения и обеспечивать отличное качество приложения, чтобы сохранить достаточное количество пользователей. |
| Потенциальные заказчики | Наши потенциальные заказчики представляют школьные и образовательные учреждения. Мы также можем нацелиться на родителей, которые могут использовать наше приложение вместе со своими детьми. |
| Бизнес-модель стартап-проекта[[1]](#footnote-1) (как вы планируете зарабатывать посредствам реализации данного проекта) | Мы планируем зарабатывать на продаже приложения, а также на рекламе внутри приложения. Мы можем также предложить платные подписки для образовательных учреждений, которые позволят им получить больше функций и возможностей. |
| Обоснование соответствия идеи технологическому направлению (описание основных технологических параметров) | Виртуальная реальность становится все более популярной и широко используется в различных областях, в том числе в образовании. Наше приложение нацелено на использование технологии виртуальной реальности для образовательных целей, что полностью соответствует современным технологическим тенденциям. |
| 2. Порядок и структура финансирования | |
| Объем финансового обеспечения[[2]](#footnote-2) | 4000000 рублей |
| Предполагаемые источники финансирования | Мы можем привлечь инвестиции от частных инвесторов и венчурных фондов, а также получить гранты от государственных и некоммерческих организаций, которые поддерживают внедрение новых технологий в сферу образования. |
| Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта[[3]](#footnote-3) | Оценка потенциала «рынка» и рентабельности проекта:  Потенциальная аудитория нашего приложения - школьники и выпускники школы, предположительно миллионы людей по всему миру. Это означает, что наш проект имеет большой потенциал на рынке. Учитывая потенциальную аудиторию, а также нашу бизнес-модель, мы можем ожидать высокую рентабельность проекта. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Календарный план стартап-проекта  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Название этапа календарного плана | Длительность этапа, мес | Стоимость, руб. | | Исследование и анализ | 2 | 150000 | | Проектирование и разработка | 4 | 450 000 | | Тестирование и отладка | 2 | 200 000 | | Релиз и продвижение | 2 | 250 000 |   Итого: 10 мес., 850 тыс. рублей |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Предполагаемая структура уставного капитала компании (в рамках стартап-проекта)  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Участники |  | | | Размер доли (руб.) | % | | 1. Бегун Павел Дмитриевич  2. Переверзев Илья Николаевич | 5100  4900 | 51  49 | | Размер Уставного капитала (УК) | 10000 | 100 | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Команда стартап- проекта | | | | |
| Ф.И.О. | Должность (роль) | Контакты | Выполняемые работы в Проекте | Образование/опыт работы |
| Бегун Павел Дмитриевич | Веб-дизайнер | Номер телефона: 89146196255 | Разработка дизайна пользовательского интерфейса (UI) для приложения VR; создание интуитивно понятного и привлекательного дизайна; работа с графическими редакторами и другими инструментами дизайна. | - Высшее/среднее специальное образование в сфере дизайна или информационных технологий;  - Уверенное владение графическими редакторами (например, Adobe Photoshop, Sketch), инструментами и языками дизайна (например, HTML, CSS);  - Опыт работы в веб-дизайне и проектировании пользовательских интерфейсов. |
| Переверзев Илья Николаевич | VR-разработчик | Номер телефона: 89207404532 | Программирование VR-приложения с использованием Unity/Unreal Engine; создание моделей, текстур, анимаций и звуковых эффектов; разработка основной функциональности приложения и реализация возможности взаимодействия с приложением в VR-среде; исправление ошибок и оптимизация производительности приложения. | - Высшее/среднее специальное образование в сфере информационных технологий или компьютерной графики;  - Опыт работы с 3D-моделированием, текстурированием, анимацией и звуковыми эффектами (например, с помощью Maya, Blender или 3ds Max);  - Опыт программирования на C#, C++ и знание движков игр (например, Unity, Unreal Engine);  - Опыт работы в VR-разработке. |

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)