Приложение №6

к Договору возмездного оказания услуг №70-2023-000732 от «12» июля 2023г.

**ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

\_\_\_\_\_\_\_*\_\_\_\_\_(ссылка на проект) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(дата выгрузки)*

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование акселерационной программы | Т-шейп |
| Дата заключения и номер Договора | №70-2023-000732 от «12» июля 2023г |
| Наименование Исполнителя (ИНН, ЕГРИП) | ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ",  ИНН 6165033136 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СТАРТАП-ПРОЕКТЕ** | |
| 1 | **Название стартап-проекта\*** | Hit Hot |
| 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.* | Мобильная игра |
| 3 | **Технологическое направление в соответствии с перечнем критических технологий РФ\*** | Разработка мобильной игры с использованием искусственного интеллекта |
| 4 | **Рынок НТИ** | Эдунет |
| 5 | **Сквозные технологии** | Облачные вычисления для хранения данных и обеспечения масштабируемости, анализ больших данных для оптимизации игрового процесса и улучшения пользовательского опыта, а также технологии машинного обучения для создания более интеллектуальных и адаптивных игровых сценариев |
|  | **ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ И УЧАСТНИКАХ СТАРТАП-ПРОЕКТА** | |
| 6 | **Лидер стартап-проекта\*** | - Unti ID U1759559  - Leader ID 4992659  - ФИО Кочанов Александр Владимирович  - телефон 89044318015  - почта Sanayhard41@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** | U1759725 | 4991320 | Дзуцев Артур Игоревич | Капитан, спикер | +79897459106 |  |  | | **2** | U1759736 | 5617058 | Низкодубова Анастасия Евгеньевна | спикер, аналитик | 89604535582 |  |  | | **3** | U1759961 | 4992264 | Паншин Владислав Дмитриевич | Разработчик приложения | +79185385369 |  |  | | **4** | U1759899 | 4989537 | Вербивский Сергей Дмитриевич | Советник, редактор | +79044842131 |  |  | | |
|  | **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* | Казуальная игра, имеющая простой геймплей: игрок управляет шариками, перемещая их по экрану, чтобы избегать столкновения с квадратиками, которые движутся по различным путям. В то же время, игрок должен собирать треугольники, которые случайно появляются на экране. Каждый собранный треугольник приносит дополнительные баллы.  Игра будет иметь минималистичный дизайн, используя простые геометрические фигуры и яркие цвета. Анимации будут плавными, чтобы обеспечить приятную игровую атмосферу. |
|  | **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* | Казуальная игра |
| 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* | Многим людям может быть скучно в очереди, дороге или им может быть нужно чем-то заняться в течение дня, и такая игра может предложить развлечение и отвлечение на короткий промежуток времени.  Кроме того, игра может помочь развить логическое мышление и мелкую моторику. Управление шариками и уклонение от препятствий требует быстрой реакции и точности движений, что может улучшить координацию рук и глаз. Также, поскольку игра предлагает задачу собирать треугольники и зарабатывать баллы, она может способствовать развитию логического мышления и стратегического планирования, так как игрокам приходится принимать решения о том, как максимизировать свои успехи и избегать препятствий. |
| 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.)* | 1**. Молодежь и студенты:** Эта группа потребителей часто интересуется небольшими, простыми играми, которые они могут играть в свободное время, чтобы разрядиться и отвлечься от учебы или работы.  2. **Взрослые, работающие люди**: Учитывая, что игра предлагает возможность занять себя на короткий период времени, она может быть самым подходящим способом снять стресс и расслабиться во время рабочего перерыва.  3**. Любители головоломок**: Игра также может быть привлекательна для тех, кто любит решать головоломки и стратегически задачи.  4. **Новички в играх:** Казуальная игра может быть хорошим вариантом для новичков в играх, так как она предлагает простую механику и несложное управление. |
| 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* | Научно-техническим решением будет использование алгоритма искусственного интеллекта. Алгоритм может обучаться на большом количестве игровых данных, чтобы генерировать уровни и задания, которые будут меняться и адаптироваться к игроку. Это позволит создать игру, которая всегда будет предлагать новые и интересные задания, не повторяющиеся. |
| 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.* | 1. Разработка: Мы создали игру с простым управлением и минималистичной графикой. Игра легко понятна и достижима для игроков.  2. Монетизация через рекламу: Одним из способов заработка на игре является включение рекламных блоков в игровой процесс. Мы используем рекламные видео, баннеры или всплывающие окна рекламы во время игры и перед/после ее запуска.  3. Премиум-версия без рекламы: Для тех, кто не хочет видеть рекламу, мы создадим возможность приобретения премиум-версии игры за определенную сумму денег. В такой версии игры реклама будет полностью отсутствовать  4. Партнерство: Мы найдём партнеров, которые захотят разместить свою рекламу в нашей игре. |
| 14 | **Основные конкуренты\***  *Кратко указываются основные конкуренты (не менее 5)* | • Subway Surf  • Stack Ball  • Duet  • Rider  • Crossy Road |
| 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* | Ценностное предложение нашей казуальной игры заключается в том, чтобы помочь вам убить время и занять себя. Мы уверены, что игра будет отличным способом развлечь себя во время ожидания или просто в течение дня.  Однако наша игра не только предлагает развлечение, но также способствует развитию ваших логического мышления и мелкой моторики. В процессе игры вам придется размышлять и принимать решения, что поможет вам развивать логическое мышление. Также игра требует точности и координации движений, концентрации и мелкой моторики, что будет способствовать ее развитию. |
| 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* | Уникальность нашей игры заключатся в её простоте и минималистичности дизайна. Однако наша игра несмотря на простой геймплей, позволит Вам развить логическое мышление, координацию, мелкую моторику, а так же позволит Вам убить время. |
|  | **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* | 1. Простой и интуитивно понятный геймплей: игра легко усваиваемая и не требует сложных навыков или инструкций. Это позволит игрокам быстро войти в игру и начать играть.  2. Уровневая система: игра содержит различные уровни Постепенное увеличение сложности уровней позволит игрокам постепенно развивать свои логические навыки. |
| 18 | **Организационные, производственные и**  **финансовые параметры бизнеса\***  *Приводится видение основателя (-лей) стартапа в части выстраивания внутренних процессов организации бизнеса, включая партнерские возможности* | **Организационные параметры:**  - Разработка концепции игры: определение игрового сюжета, механики, целевой аудитории и других основных характеристик игры.  - Создание команды разработчиков: программисты, дизайнеры, иллюстраторы, аниматоры и т.д.  - Установка плана разработки: определение сроков и этапов работы над игрой.  - Организация тестирования и отладки игры: проверка на ошибки, улучшение игрового процесса и исправление выявленных недочетов.  - Выпуск игры: подготовка к выходу на рынок, запуск в магазинах приложений и на игровых платформах.  **Производственные параметры:**  - Разработка программного кода: создание игровой логики, интерфейса, алгоритмов и других функциональных элементов игры.  - Графическое оформление: создание визуального дизайна, текстур, анимаций и других графических элементов игры.  - Тестирование и оптимизация производительности: проверка работоспособности игры на разных платформах, исправление ошибок и оптимизация игрового процесса.  **Финансовые параметры:**  - Бюджет разработки: определение затрат на разработку игры, включая зарплаты сотрудников, аренду офиса, закупку оборудования и программного обеспечения.  - Монетизация игры: определение способов заработка на игре, таких как, реклама или платные загрузки.  - Расходы на маркетинг и продвижение: определение затрат на рекламу игры,  - Оценка прибыли: анализ рынка, потенциальной аудитории и конкурентов, проведение прогнозов для определения ожидаемой прибыли от игры. |
| 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) **Минималистичный дизайн** – Казуальная игра с минималистичным дизайном будет привлекательна для широкой аудитории, так как простой и лаконичный интерфейс легко воспринимается глазом и не перегружает игровой процесс.  2) **Простота и доступность** – Игра предлагает простые правила и легкое управление, что делает ее доступной для всех возрастных групп. Как новичкам, так и опытным игрокам будет легко начать игру и наслаждаться ею без необходимости долгого изучения инструкций.  3) **Развитие логического мышления** – Цель игры включает в себя стратегическое планирование и принятие решений в реальном времени. Игрок должен анализировать движение шариков и квадратиков, предсказывать их траектории и принимать решения о том, куда двигаться, чтобы избежать столкновений. Это помогает развить логическое мышление и способность анализировать ситуацию.  4) **Развитие мелкой** моторики – Управление шариками требует точности и координации движений, что помогает развить мелкую моторику и улучшить реакцию игрока. Игра будет особенно полезна для детей, так как способствует развитию моторных навыков и координации глаз и рук.  5) **Возможность убить время и занять себя** – Казуальные игры пользуются популярностью, так как они предлагают простую и приятную форму развлечения. Такая игра позволяет игрокам провести свободное время с пользой, развлечься и расслабиться без особых усилий или вовлечения сложных сюжетов. |
| 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* | 1) Алгоритм искусственного интеллекта, способный обучаться на игровых данных  2) Использование больших объемов данных для обучения алгоритма  3) Методы для адаптации заданий и уровней в игре к игроку  4) Технологии для генерации новых и интересных игровых сценариев  5) Методы контроля качества и разнообразия заданий, создаваемых алгоритмом  Эти результаты позволят успешно создать продукт, который будет предлагать пользователю по-настоящему уникальный и динамичный игровой опыт |
| 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* | Игра создана и уже расположена на площадке Google Play |
| 22 | **Соответствие проекта научным и(или)**  **научно-техническим приоритетам**  **образовательной организации/региона**  **заявителя/предприятия\*** | Данный проект соответствует как научно-техническим приоритетам, так и развлекательным и образовательным целям. |
| 23 | **Каналы продвижения будущего продукта\***  *Необходимо указать, какую маркетинговую стратегию планируется применять, привести*  *кратко аргументы в пользу выбора тех или иных каналов продвижения* | o Google Play  o AppStore  o RuStore |
| 24 | **Каналы сбыта будущего продукта\***  *Указать какие каналы сбыта планируется*  *использовать для реализации продукта и дать кратко обоснование выбора* | o Google Play  o AppStore  o RuStore |
|  | **Характеристика проблемы,**  **на решение которой направлен стартап-проект** | |
| 25 | **Описание проблемы\***  *Необходимо детально описать проблему, указанную в пункте 9* | Опираясь на результаты нашего опроса, люди зачастую не знают, как скоротать своё время в дороге или очереди, с пользой для себя. |
| 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* | Проблему мы можем решить полостью |
| 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)* | Выявленная проблема напрямую отображает интересы потребителя |
| 28 | **Каким способом будет решена проблема\***  *Необходимо описать детально, как именно ваши товары и услуги помогут потребителям справляться с проблемой* | 1. Игра развивает логическое мышление, что делает ее полезной для детей младшего возраста  2. Игра является хорошим "таймкиллером", с ней можно свободно проводить время в поездках и очередях.  3. Игра является абсолютно бесплатной, занимает ~23 мб. памяти и доступна даже без интернета, что является огромным плюсом по сравнению с другими играми |
| 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.* | Игра предназначена для широкой аудитории и может привлечь как детей, так и взрослых, след-но она имеет больший потенциал рынка. Так же игра имеет большой потенциал развития, что позволит привлечь и удержать пользователей на долгое время. |

**ПЛАН ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

|  |
| --- |
|  |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО ДЛЯ ПОДАЧИ ЗАЯВКИ**

**НА КОНКУРС СТУДЕНЧЕСКИЙ СТАРТАП ОТ ФСИ**:

(подробнее о подаче заявки на конкурс ФСИ - https://fasie.ru/programs/programma-studstartup/#documentu )

|  |  |
| --- | --- |
| Фокусная тематика из перечня ФСИ  (https://fasie.ru/programs/programmastart/  fokusnye-tematiki.php ) |  |
| **ХАРАКТЕРИСТИКА БУДУЩЕГО ПРЕДПРИЯТИЯ**  **(РЕЗУЛЬТАТ СТАРТАП-ПРОЕКТА)**  *Плановые оптимальные параметры (на момент выхода предприятия на самоокупаемость):* | |
| Коллектив *(характеристика будущего*  *предприятия)*  *Указывается информация о составе*  *коллектива (т.е. информация по количеству, перечню должностей, квалификации), который Вы представляете на момент*  *выхода предприятия на самоокупаемость.*  *Вероятно, этот состав шире и(или) будет отличаться от состава команды по проекту, но нам важно увидеть, как Вы представляете себе штат созданного предприятия в будущем, при переходе на самоокупаемость*  Техническое оснащение  *Необходимо указать информацию о Вашем представлении о планируемом техническом оснащении предприятия (наличие технических и материальных ресурсов) на*  *момент выхода на самоокупаемость, т.е. о том, как может быть.* |  |
| Партнеры (поставщики, продавцы)  *Указывается информация о Вашем*  *представлении о партнерах/*  *поставщиках/продавцах на*  *момент выхода предприятия на*  *самоокупаемость, т.е. о том, как может быть.* |  |
| Объем реализации продукции (в натуральных единицах)  *Указывается предполагаемый Вами объем реализации продукции на момент выхода предприятия на самоокупаемость, т.е. Ваше*  *представление о том, как может быть осуществлено* |  |
| Доходы (в рублях)  *Указывается предполагаемый Вами объем всех доходов (вне зависимости от их источника, например, выручка с продаж и т.д.) предприятия на момент выхода 9 предприятия на самоокупаемость, т.е. Ваше*  *представление о том, как это будет*  *достигнуто.* |  |
| Расходы (в рублях)  *Указывается предполагаемый Вами объем всех расходов предприятия на момент выхода предприятия на самоокупаемость, т.е. Ваше*  *представление о том, как это будет*  *достигнуто* |  |
| Планируемый период выхода предприятия на самоокупаемость  *Указывается количество лет после*  *завершения гранта* |  |
| **СУЩЕСТВУЮЩИЙ ЗАДЕЛ,**  **КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ ОСНОВОЙ БУДУЩЕГО ПРЕДПРИЯТИЯ:** | |
| Коллектив |  |
| Техническое оснащение: |  |
| Партнеры (поставщики, продавцы) |  |
| **ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**  *(на период грантовой поддержки и максимально прогнозируемый срок,*  *но не менее 2-х лет после завершения договора гранта)* | |
| Формирование коллектива: |  |
| Функционирование юридического лица: |  |
| Выполнение работ по разработке  продукции с использованием результатов научно-технических и технологических исследований (собственных и/или легитимно полученных или приобретенных), включая информацию о создании MVP и (или) доведению продукции до уровня TRL 31 и обоснование возможности разработки MVP / достижения уровня TRL 3 в рамках реализации договора гранта: |  |
| Выполнение работ по уточнению  параметров продукции, «формирование» рынка быта (взаимодействие с потенциальным покупателем, проверка гипотез, анализ информационных источников и т.п.): |  |
| Организация производства продукции: |  |
| Реализация продукции: |  |
| **ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**  **ПЛАНИРОВАНИЕ ДОХОДОВ И РАСХОДОВ НА РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОЕКТА** | |
| Доходы: |  |
| Расходы: |  |
| Источники привлечения ресурсов для развития стартап-проекта после завершения договора гранта и обоснование их выбора (грантовая поддержка Фонда содействия инновациям или других институтов развития, привлечение кредитных средств, венчурных инвестиций и др.): |  |
| **ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РАБОТ С ДЕТАЛИЗАЦИЕЙ** | |
| Этап 1 (длительность – 2 месяца)   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Наименование работы** | **Описание работы** | **Стоимость** | **Результат** | |  |  |  |  | | |
| Этап 2 (длительность – 10 месяцев)   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Наименование работы** | **Описание работы** | **Стоимость** | **Результат** | |  |  |  |  | | |
| **ПОДДЕРЖКА ДРУГИХ ИНСТИТУТОВ**  **ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ** | |
| Опыт взаимодействия с другими институтами развития | |
| **Платформа НТИ** |  |
| Участвовал ли кто-либо из членов  проектной команды в «Акселерационно-образовательных интенсивах по формированию и преакселерации команд»: |  |
| Участвовал ли кто-либо из членов  проектной команды в программах  «Диагностика и формирование  компетентностного профиля человека /  команды»: |  |
| Перечень членов проектной команды,  участвовавших в программах Leader ID и  АНО «Платформа НТИ»: |  |
| **ДОПОЛНИТЕЛЬНО** | |
| **Участие в программе «Стартап как диплом»** |  |
| **Участие в образовательных**  **программах повышения**  **предпринимательской компетентности и наличие достижений в конкурсах АНО «Россия – страна возможностей»:** |  |
| **Для исполнителей по программе УМНИК** | |
| Номер контракта и тема проекта по  программе «УМНИК» |  |
| Роль лидера по программе «УМНИК» в заявке по программе «Студенческий стартап» |  |

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН**

***Календарный план проекта:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № этапа | **Название этапа календарного плана** | **Длительность этапа,**  **мес** | **Стоимость, руб.** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| … |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Заказчик:**  Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  «Донской государственный технический университет» | **Исполнитель:**  Индивидуальный предприниматель  Гусев Дмитрий Владимирович |
| **Проректор по научно-исследовательской работе**  **и инновационной деятельности**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Ефременко И.Н**. | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Гусев Д.В.** |