

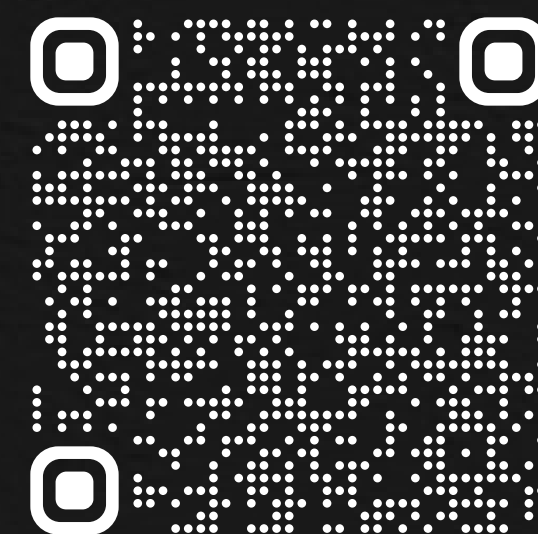
ПЛАН Б

Образовательный бизнес-симулятор

Из 5 новых предприятий выживает **только 1**

Только 3% предприятий доживают до своего
трехлетия

В среднем, предприниматель строит
успешный бизнес **только с 4 попытки**

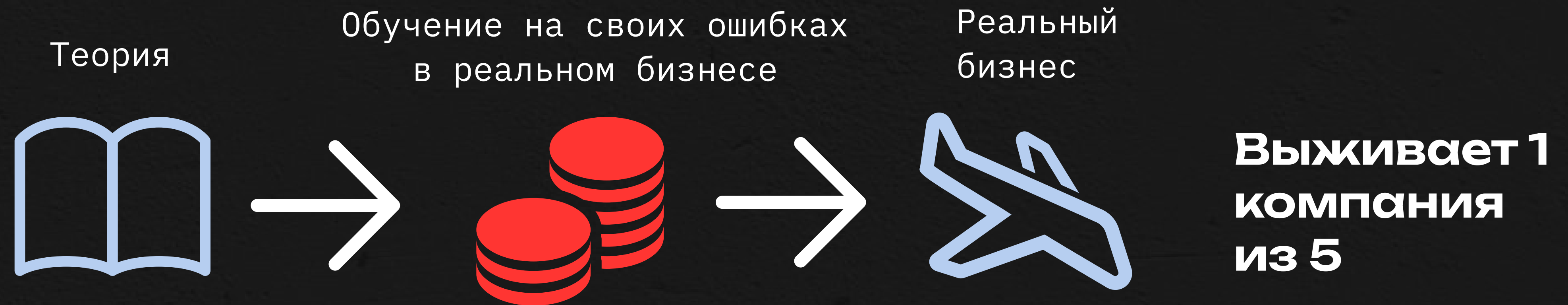


Target Trend
113 самых
релевантных
статистических
данных о стартапах

Так обучаются пилоты



Так обучаются предприниматели



А что, если?

Моделировать бизнес-среду, в которой предприниматели смогут **безопасно** получать практику и опыт

Так появилась идея создания симулятора





**Начинающие
предприниматели**

**Студенты экономики
и управления**



Бизнес



Для начинающих предпринимателей

Возможность **безопасно** “набить шишки”,
познакомиться с основными бизнес-процессами,
получить **навык** управления бизнеса

Нетворкинг с единомышленниками и
потенциальными партнерами

Экономия до **10 лет** и до **3.000.000 рублей** на запусках
неуспешного бизнеса в **безопасной** среде

Безопасное тестирование

Нетворкинг

Увидеть точки роста

Экономия ресурсов



Для студентов

Возможность в **увлекательной игре** отточить свои навыки управления, знания в финансах, маркетинге и других сферах бизнеса

Получение **системного взгляда** на бизнес, его сферы и бизнес-процессы с помощью примерки на себя роли управленца и владельца бизнеса

Фановость

Соревновательность

Новая роль

Мотивация к обучению

Работа в команде



Для бизнеса

Геймифицированный **метод оценки** мягких навыков персонала, который не вызывает негативной реакции и **повышает лояльность** сотрудников

Геймифицированная **оценка персонала** при принятии на работу

Экономия до **200.000 рублей** на оценке персонала

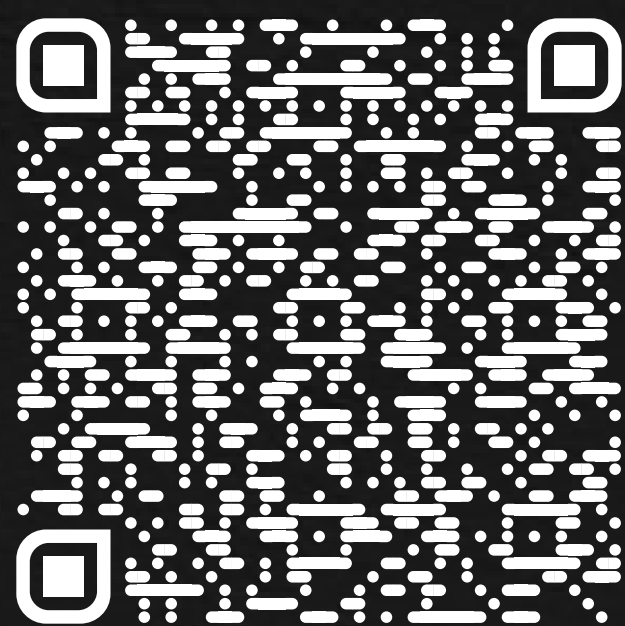
Увлекательность

Тимбилдинг

Доступность

Эффективность



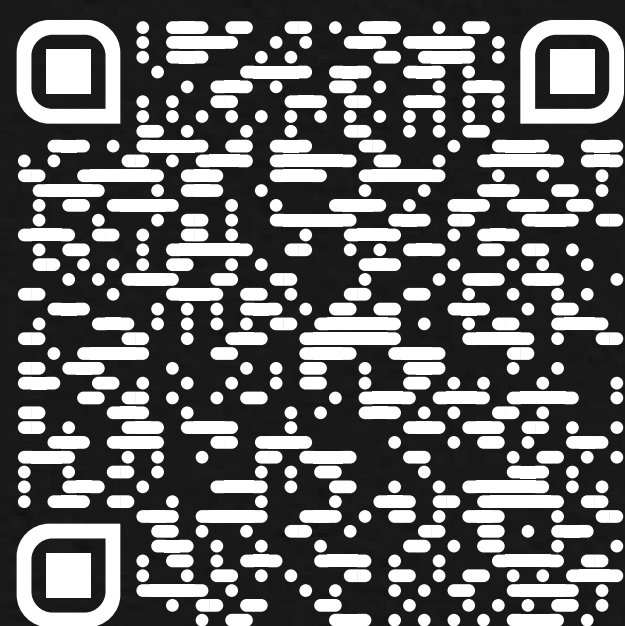


РБК Тренды

Как компьютерные симуляторы помогают в обучении менеджеров

ВГУЭС Научная статья

Применение бизнес-симуляторов в университете как фактор повышения качества образовательных услуг



ВШЭ Публикации

Симуляторы и тренажеры в профессиональном образовании: педагогические и технологические аспекты

VC.RU Статья

Симуляторы - тренд онлайн образования. Как сделать обучение специалистов эффективнее и кому это нужно?



Объем рынка образовательных тренажеров и симуляторов по всему миру сегодня - **12 млрд \$***

К 2035 рынок симуляторов вырастет до **500 млрд \$***

SOM

2024

600.000 ₺

2025

6.500.000 ₺

2026

21.000.000 ₺



* по данным официальной презентации НТИ рынка EduNet

Управление корпорацией

Симулятор управления корпорацией полного цикла.
Командная игра на 4 часа с модератором

SimFormer

Платформа с большим количеством симуляций на
выбор. Одиночный и командный формат. Есть
конструктор симулятора

Birc

Тренажер по развитию лидерских и управленческих
качеств. Одиночная игра

Virtonomica

Массовый онлайн бизнес-тренажер, переведенный на
40 языков мира. Имел онлайн до 500.000 активных
пользователей одновременно

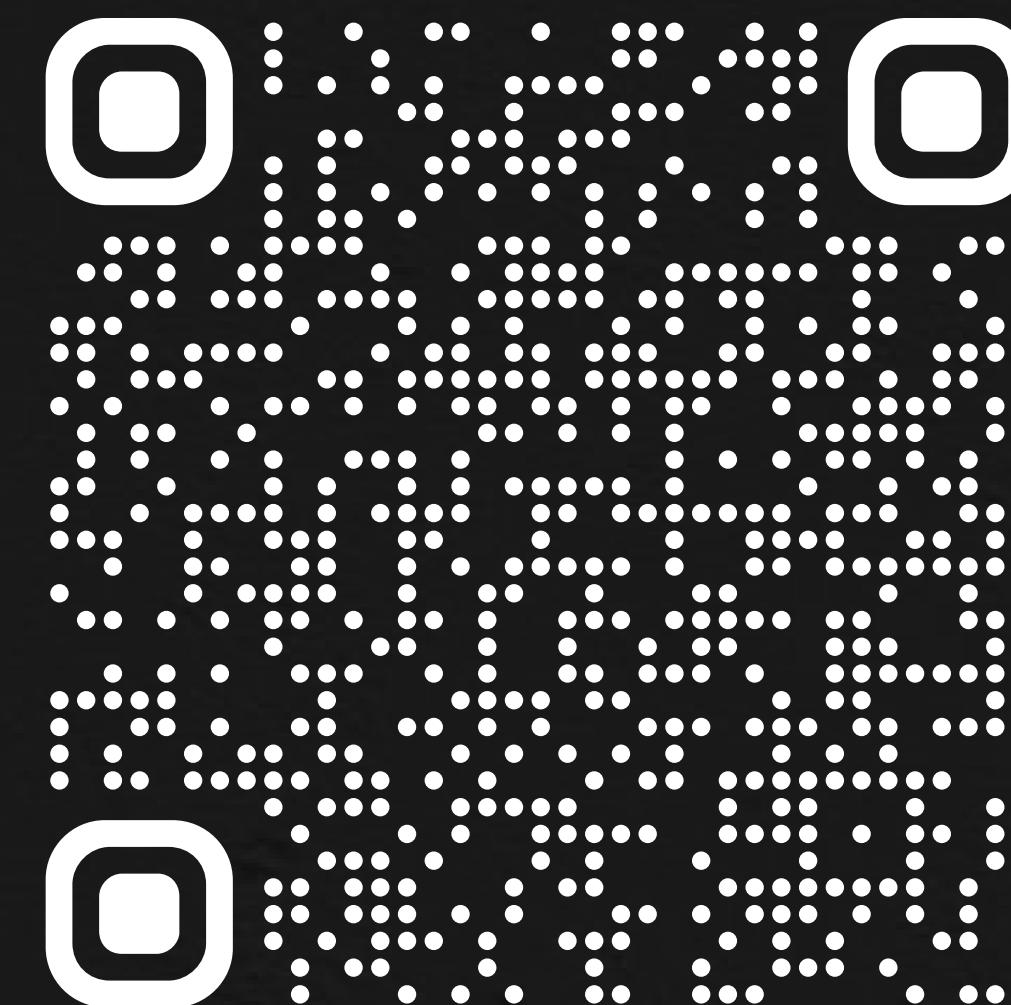
Директор продуктового магазина

Мобильная игра-симулятор управления продуктовым
магазином с приятным интерфейсом. Одиночная игра

План Б

Образовательный командный веб-симулятор
турнирного формата с большим количеством ниш и
высоким уровнем реиграбельности

Конкурентный анализ



План Б



Королевская битва в бизнес-тематике



Конкуренция в нескольких нишах бизнеса



До 25 команд по 4 игрока одновременно



Высокий уровень реиграбельности



Разбор полетов от ИИ и бизнес-экспертов



Призы для игроков, достижения, страницы команд



ЭТАП 0

Регистрация



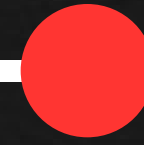
Участники находят себе единомышленников в социальных сетях проекта или среди знакомых и регистрируются в команды по 4 человека

На сайте платформы каждая команда создает публичную страницу, на которой будет информация о команде, участниках, статистике команды. Пользователи сами выбирают, как “задизайнить” свою страницу



ЭТАП 1

Настройка игры



**Проектной командой анонсируются игры на месяц.
В каждой игре прописывается количество команд
(5-25), количество ниш бизнеса (1-5), сценарий игры**

**Команды регистрируются на любые удобные им
игры**



ЭТАП 2

Начало игры

В начале каждой игры генерируется игровое поле (континент с регионами). Задача команд на начальном этапе - понять, в какой ситуации они находятся, проанализировать свои возможности и параметры своего региона. Игрокам нужно разобраться, какой бизнес-проект они будут запускать первым



ЭТАП 3

Ход игры



На протяжении игры команды запускают свои бизнес-проекты (можно иметь сразу несколько), управляют ими, конкурируют друг с другом в различных нишах. Команды могут выбивать друг друга из игры

Участники в безопасной среде изучают финансы, управление персоналом, маркетинг, управление продуктом, стратегии развития проекта

Периодически командам в игре предлагается на всеобщем голосовании выбирать карточки событий. Это ситуации, которые переворачивают игру, меняют бизнес-климат, улучшают или ухудшают экономическую среду



ЭТАП 4

Конец игры



По окончании игры с помощью комплексного рейтинга подсчитываются баллы каждой команды, подводится рейтинг

В зависимости от своей игры и позиции в рейтинге, команды получают определенное число маркет-баллов



ЭТАП 5

После игры

После игры участники могут разблокировать командные и индивидуальные ачивки, увидеть отчет по своей игре, проанализировать свою игру и провести рефлекссию

Каждый игрок имеет право потратить свои маркет-баллы на сайте платформы. За эти баллы можно приобрести различные призы от партнеров проекта, которые пригодятся любому начинающему предпринимателю

В течение нескольких дней после игры, приглашенный бизнес-эксперт в формате видео/трансляции делает “разбор полетов” игры



НО Не все
так
просто

Длительность игры - **24 часа**
и даже ночью

Для участия **необязательно**
находиться внутри игры

У игроков есть бот-помощник
“Пульс” и режим планирования



~~МИГРА~~

СОБЫТИЕ



ТЕХНОЛОГИЯ

Сайт-платформа

Сайт проекта

Telegram-бот

Бэкенд

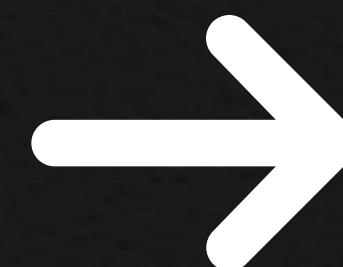
Python, MySQL
Django 3.2 LTS
Веб-сокеты Channels

Фронтенд

HTML5, CSS3,
JavaScript (ES9)
React 18
Redux
Chart.js
D3.js



Создание MVP



Запуск

Август

Каналы продвижения

Экспертные статьи

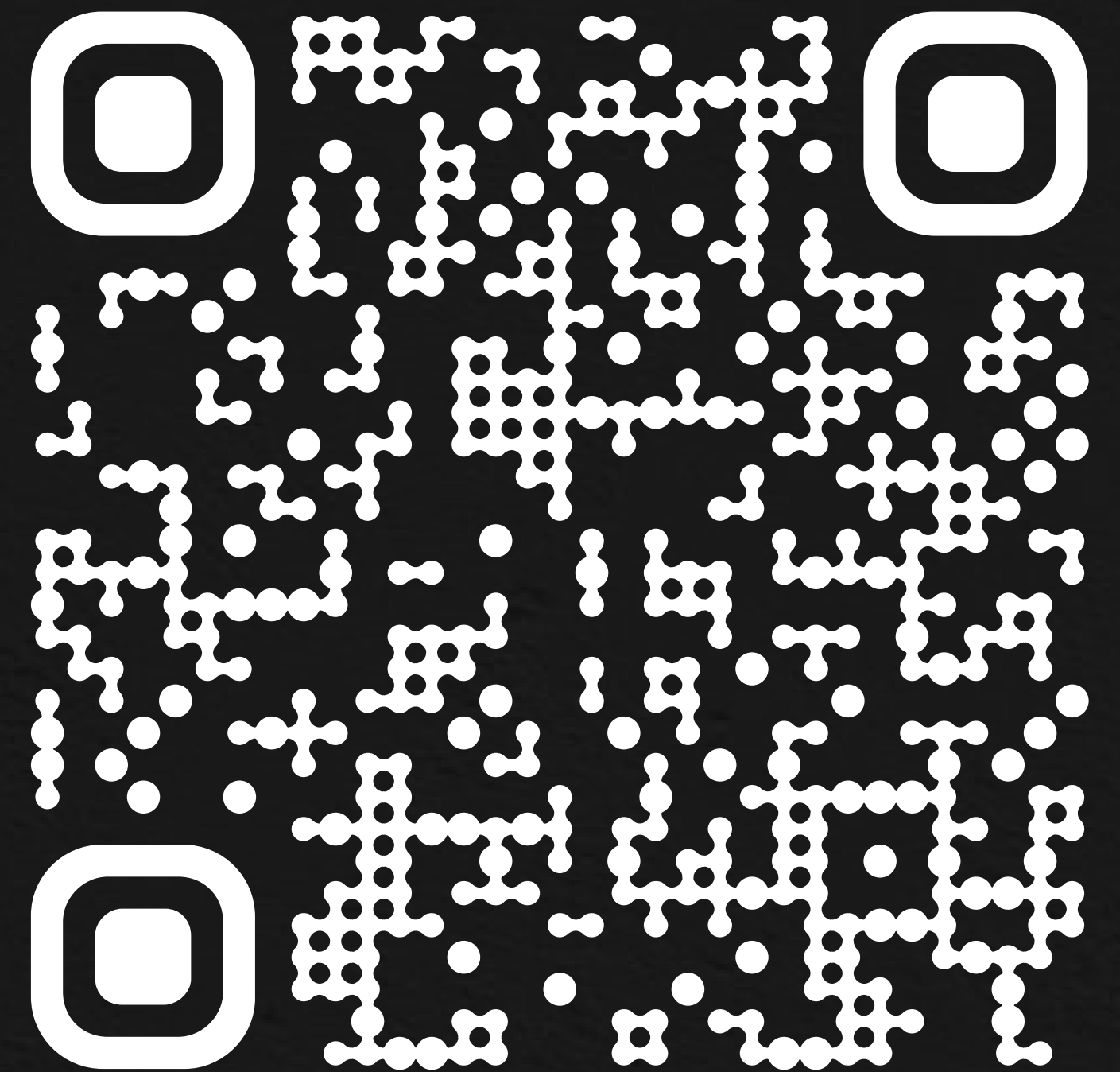
Социальные сети

Кросс-маркетинг

Амбассадорство

Привлечение лидеров
мнений

Сообщество ВК



Экономика проекта

Оплата за игру

500 ₺ с 1 человека

6 сотрудников

20% выручки в
призовой фонд

30.000 за игру для
корпоративных клиентов

Финансовая модель



Команда



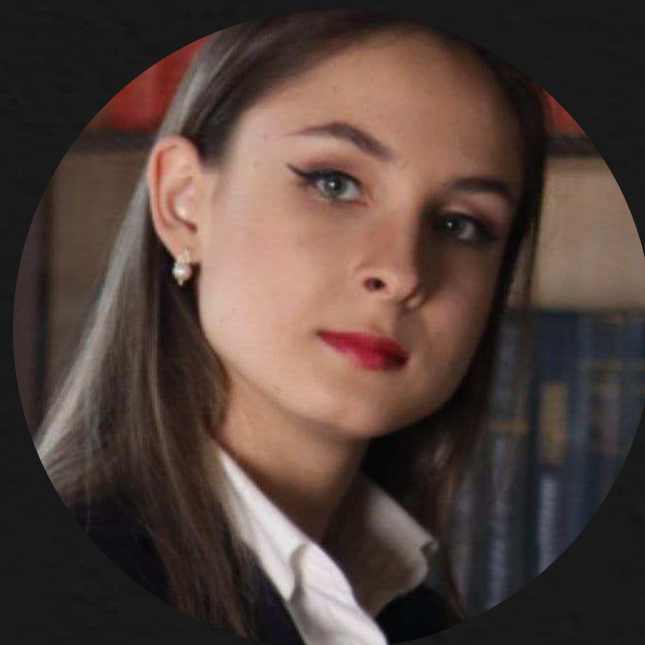
Жуков Дмитрий
CEO, Project-manager



Соловьев Артем
Техлид



Марьян Павел
Геймдизайн



Бейдина Дарья
Front-end



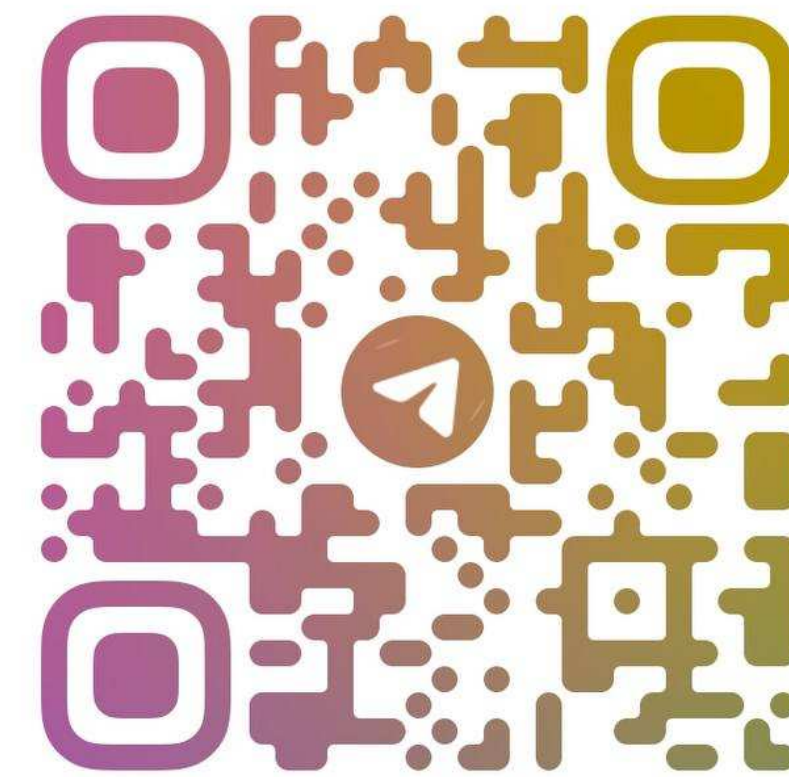
Кирий Семён
Back-end



Фурса Даниил
Маркетинг



Присоединяйтесь к нам
и обучайтесь на своих
ошибках в **симуляторе**, а
не в реальном бизнесе



@DEVURFUT

Жуков Дмитрий
CEO, Project-manager
+7 989 727-77-24

