



VirtualCodeLab

VirtualCodeLab

Образовательная IT платформа с
игровым форматом.

Продукт



VirtualCodeLab

виртуальная лаборатория и тренажер по программированию

Целью проекта является создание платформы, направленной на обучение программированию и подготовку пользователей к специальности разработчика в игровом формате. Элементы юмора, музыкальное сопровождение и неожиданные ситуации скрасят геймплей игроков.

Функционал

Прохождение готовых образовательных курсов или игровых сюжетов;

Редактор уровней, в котором пользователи, работодатели и эксперты могут создавать свои сюжеты и ситуации;

Онлайн-режим, в котором люди могут противостоять друг-другу и повышать свои навыки разработчика в реальном времени;

Рейтинг-таблица, которую компании могут использовать для найма сотрудников, а программисты - для дополнения своего портфолио.

Проблема

Образование в сфере IT в среднеобразовательных учреждениях на низком уровне

- обучение неактуальным языкам - Pascal, Кумир и тп.
- подготовка к ОГЭ, ЕГЭ

Россия на 45 месте по индексу ICT

Импортозамещение

Трудность освоения материала по классическим методам обучения

Преимущества

- При необходимости задача разбивается на блоки
- Нет ограничений в вариантах решения
- Решения задач разбавляются игровыми элементами
- Разные возрастные группы и разные задачи по кодингу
- Онлайн-режим и рейтинг-таблица
- Инструмент, позволяющий привилегированному пользователю создать свои задачи/курсы
- Обратная связь с создателями задач/курсов
- Реальные кейсы

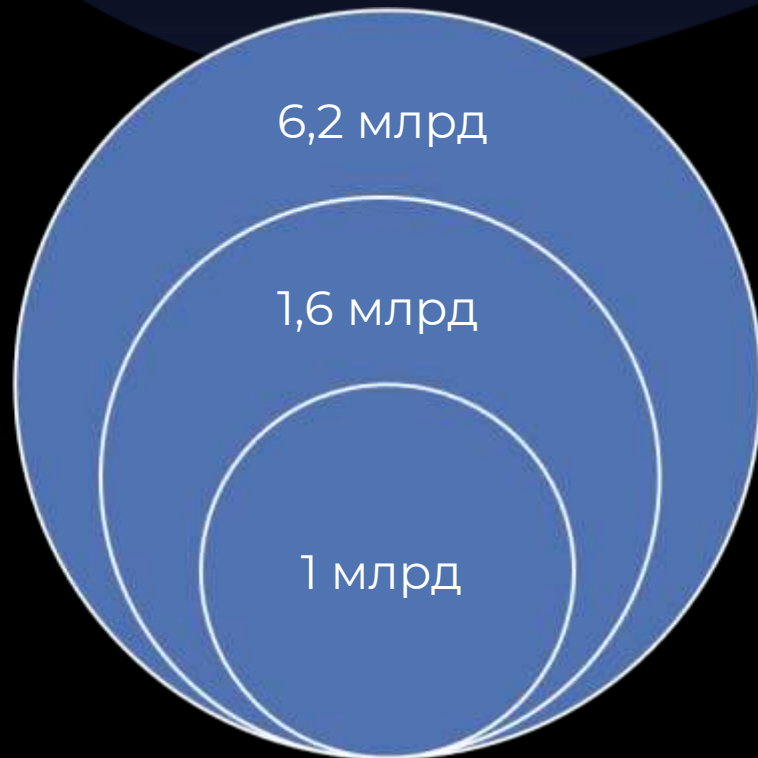
Целевая аудитория

Физлица

Образовательные учреждения
и организации

Юрлица

РЫНОК



- **TAM** – клиенты с ПК
- **SAM** – клиенты, готовые платить за курсы
- **SOM** – клиенты в поиске курсов по IT

Бизнес-модель

Рынки сбыта:

- Образовательные учреждения
- Компании
- Для личного использования

Потенциальные партнеры:

- Образовательные учреждения/организации
- Компании

Монетизация:

- Условно-бесплатная (реклама)
- Продажа собственных курсов и сюжетов
- Партнерство с образовательными учреждениями/организациями
- Продажа привилегированных аккаунтов
- Процент от платных курсов

Прямые продажи:

- Сайт

Издержки и доходы:

- Постоянные расходы - 1.368.305
- Переменные расходы - 3.000
- Средний чек - 50.000
- 31 клиент, чтобы выйти в ноль

Риски

Незаинтересованность
клиентов в геймификации

Недостаток
финансирования для
разработки продукта

Долгий период
окупаемости
продукта

Появление конкурентов с
похожими или лучшими
предложениями

Недостаток
поставщиков
курсов

Планы развития

1 этап - пройден

- trl1-trl3
- упаковка идеи
- проверка гипотезы проблемы

2 этап - пройден

- trl4
- проверка гипотезы ценности
- снижение рисков окупаемости
- акселераторы, спонсоры, инвесторы

3 этап

- trl5-trl7
- акселераторы, спонсоры, инвесторы
- развитие с MVP до прототипа

4 этап

- trl8-trl9
- запуск продукта
- продвижение продукта
- продажа продукта
- покрытие постоянных издержек (инвестиционная составляющая и тп)
- покрытие регулярных издержек (технологическая, маркетинговая составляющие и тп)

Предварительный бюджет прототипа

Тип затрат		min	Max
Технологическая составляющая	Аренда сервера	159.630	319.260
	Аренда хостинга в месяц	60.000	120.000
	ПО и лицензии	1.440.000	2.880.000
Зарплата	Штат разработки (7 человек, 2 на аутсорс)	5.442.000	10.884.000
	Дизайнеры (1 человек)	360.000	720.000
	Тестировщики (3 человека)	1.800.000	3.600.000
	PM (1 человек)	780.000	780.000
Продвижение	Реклама	500.000	1.000.000
Непредвиденные затраты		15%	20%
Всего		12.122.875	24.519.912

Команда проекта



Битоков Тембулат Муратович
Project Manager



Шабуров Дмитрий Андреевич
TechLead

Команда проекта



Иголкина Алёна Сергеевна
Дизайнер



Шелягин Александр Андреевич
Backend разработчик

Команда проекта



С. Денис Владиславович
Frontend разработчик



Миколае Арион Михайлович
Frontend разработчик

Контакты

- Сайт-визитка – <https://susden.github.io/>
- Телеграм – @tembitt
- Вк – @tembitt
- Почта – virtcodelab@gmail.com
- Облако с документами – <https://clck.ru/33NMro>

