



GAMEDWORK

Мы делаем геймифицированную платформу-движок для преподавателей,
чтобы они могли повысить качество образования



Проблематика

02

Образование

Классическое образование теряет актуальность, тяжело подстраивается под реалии современного мира

Формат обучения

Каждый человек восприимчив только к конкретным методам обучения (отсутствие индивидуализированного подхода)

Недостаток инструментов

Отсутствие удобных инструментов, недостаток времени и трудность внедрения геймификации в образовательный процесс для преподавателей

Сложность построения образовательного процесса

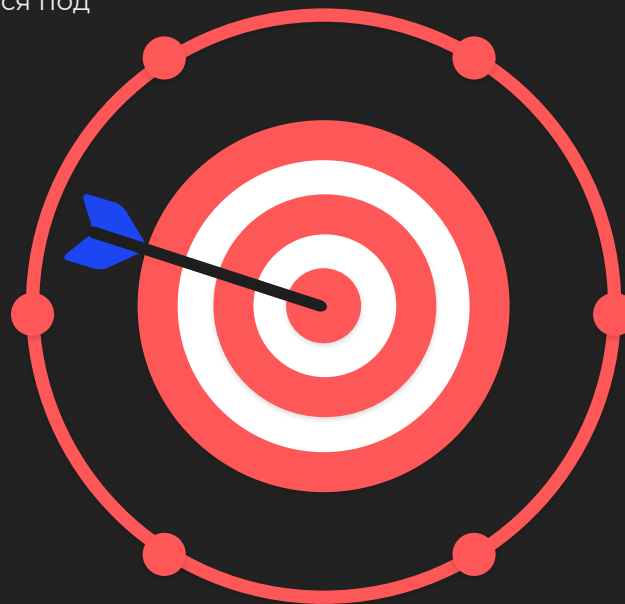
Преподаватели теряются в том, как выстроить их процесс обучения

Большое образовательных сервисов

Огромное разнообразие учебных курсов мешает созданию непрерывности обучения

Геймификация

Геймификация по большей части применяется в бизнесе, для обычных людей её создание слишком трудно, они не обладают специальными навыками, следовательно потенциал геймификации раскрывается не полностью



Наш анализ

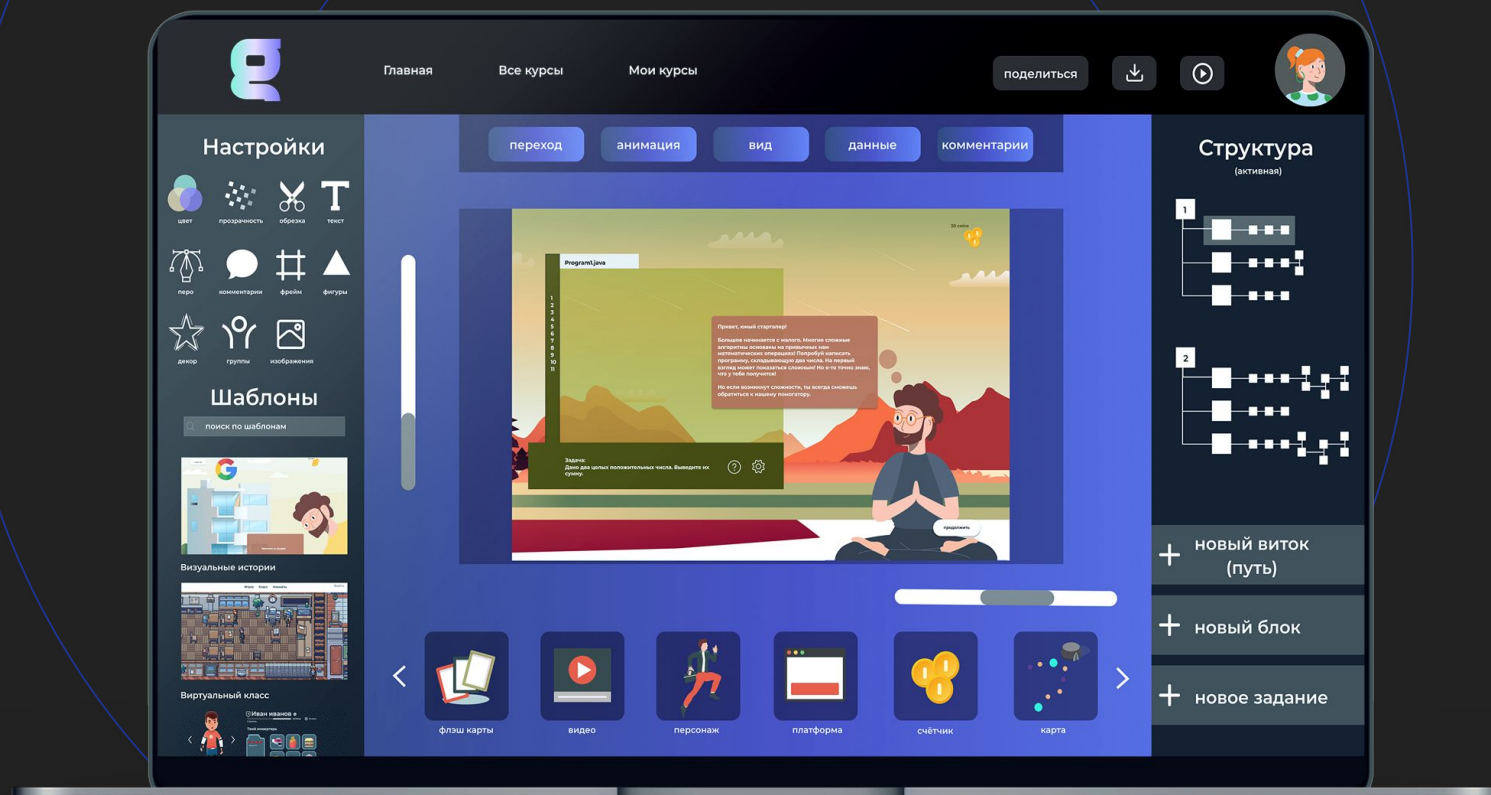


Решение

03

GamEdWork - движок-платформа для создания геймификации

В качестве решения мы разрабатываем уникальную платформу-движок на которой пользователи смогут сами внедрять геймификацию под образовательные нужды, используя любой учебный материал.



Игровые механики

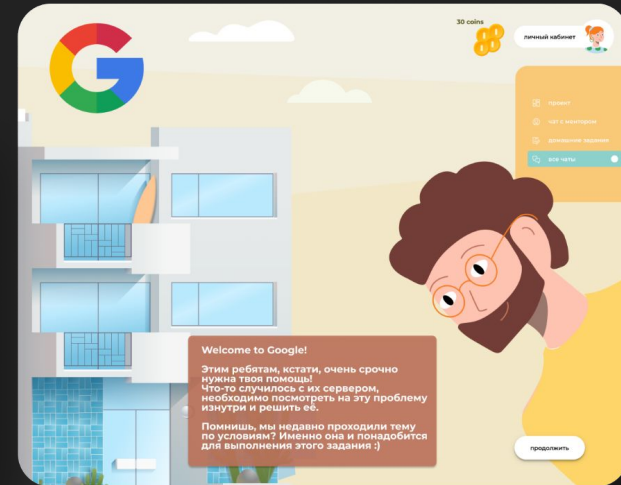
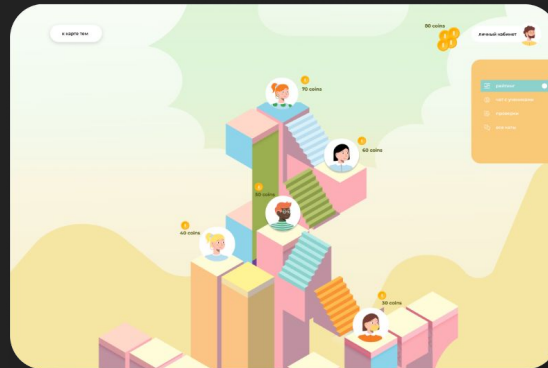
Пример некоторых механик, которые можно будет сделать на нашей платформе с помощью шаблонов



Ментор-наставник
(помогает разобраться с платформой и даёт задания)



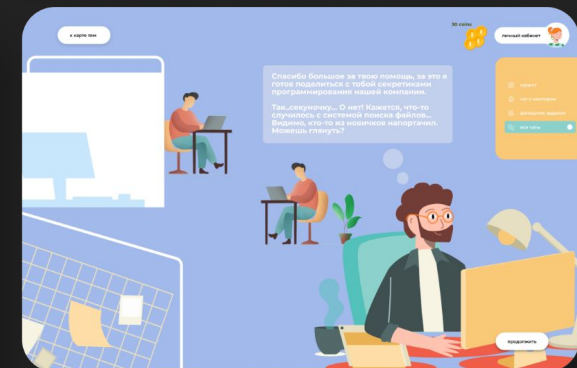
Игровая валюта за
выполнение заданий



```
Program1.java
1 import java.util.*;
2 public class AplusB {
3     public static void main(String[]
4     args) {
5         Scanner in = new
6         Scanner(System.in);
7         int a, b;
8         a = in.nextInt();
9         b = in.nextInt();
10        int c = a + b;
11        System.out.println(c);
12    }
13 }
```

Задача:
Дано два целых положительных числа. Выведите их сумму.

Online компилятор

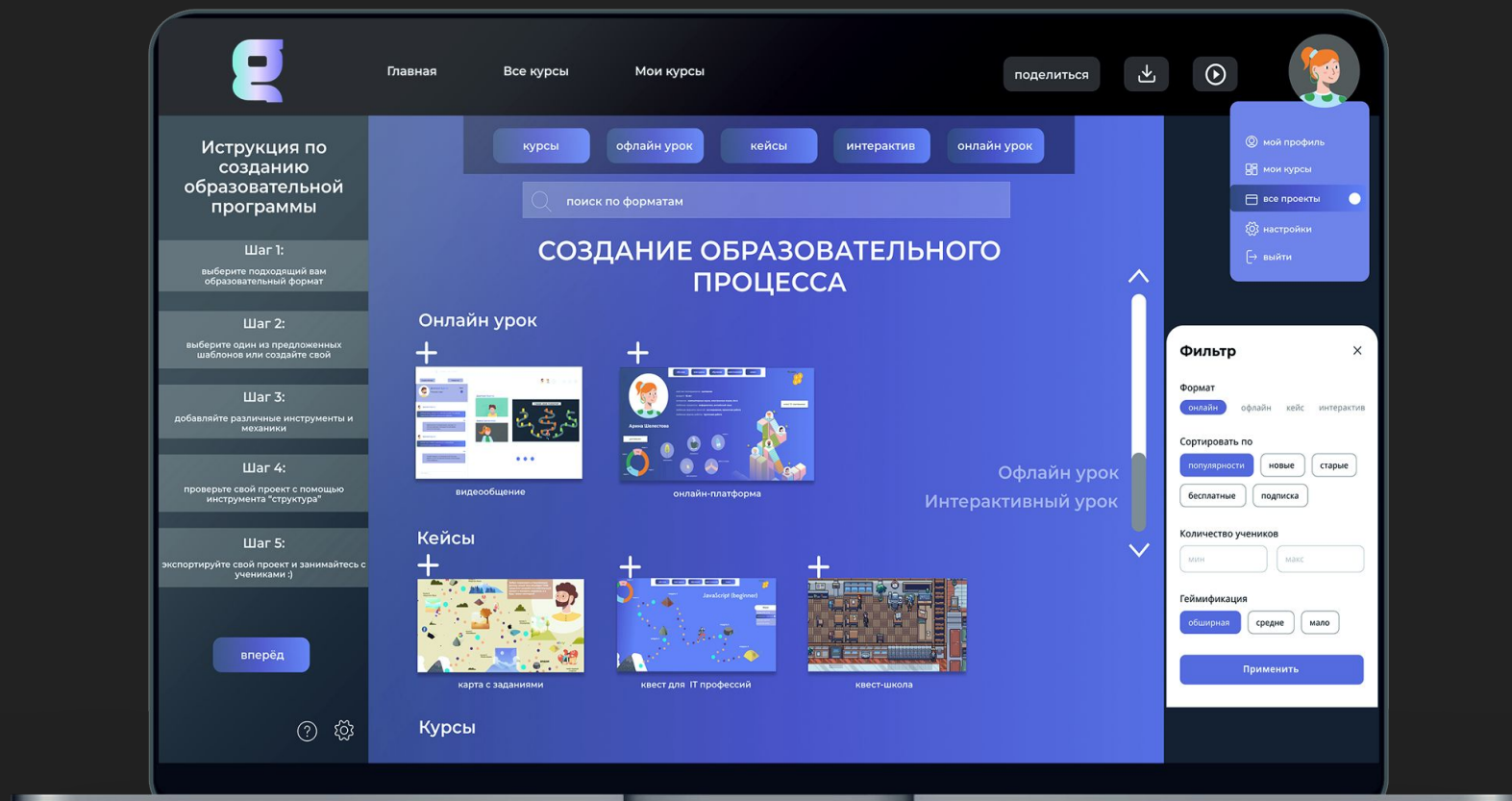


Образовательные сценарии-ситуации

Технологии

05

- **Конструктор**, позволяющий перенести учебный материал в цифровой формат
- **Движок** для внедрения геймификации в учебный материал
- **Шаблонные** игровые механики для внесения в образовательный процесс
- **Возможность** настраивать игровые механики по своим нуждам
- **Возможность** подобрать нужный формат обучения под потребности вашей целевой аудитории



Доска разработки



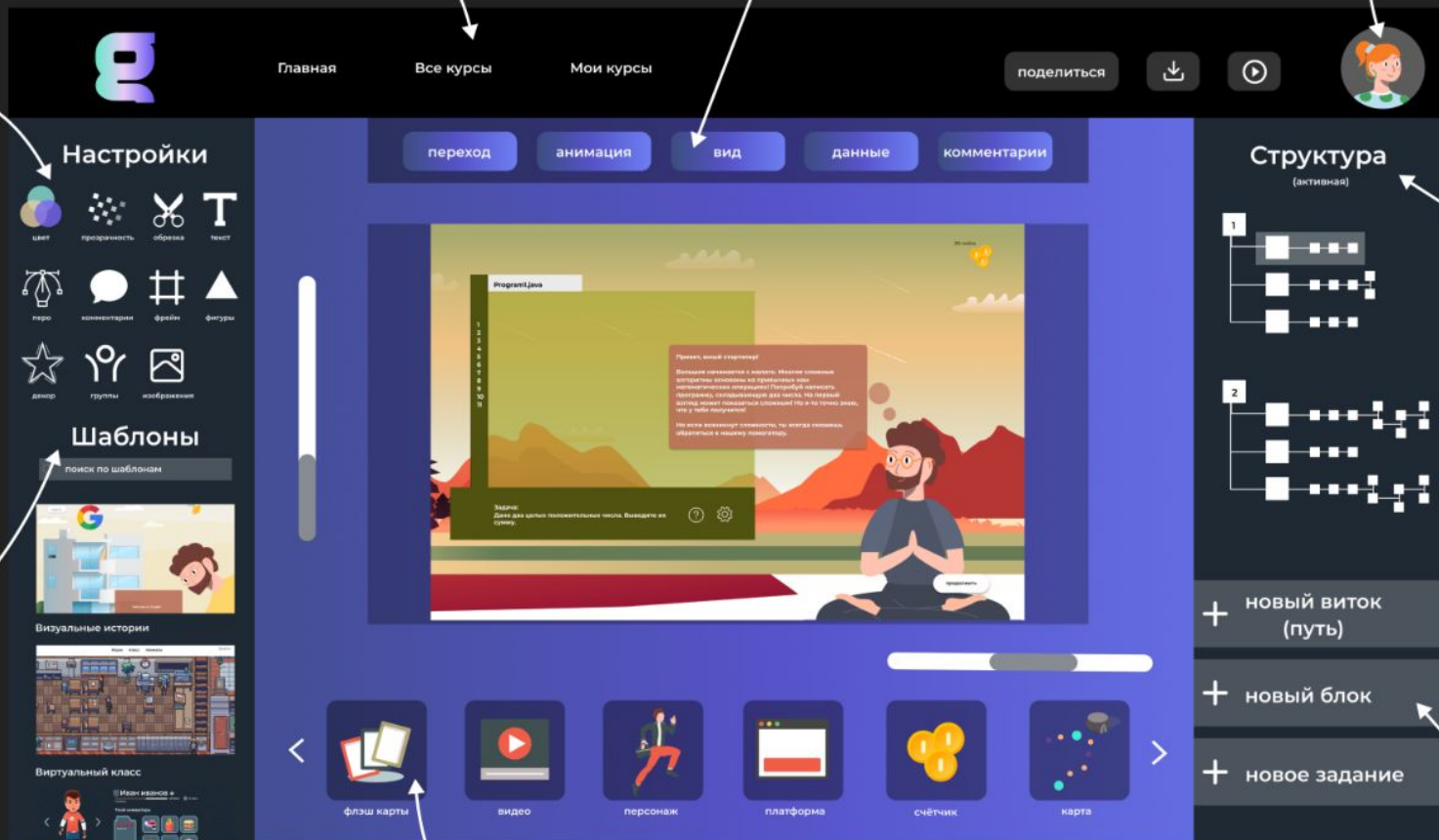
Основные разделы платформы, можно выбрать определённый формат курса или посмотреть курсы других пользователей. Также возможен экспорт созданного проекта в различных форматах: от программ MS Office и их аналогов на MacOS до GitHub, Behance и других соц.сетей и файлообменников

Функционал для создания анимации и переходов, чтобы сделать проект более живым и интерактивным. Возможно настроить вид проекта (как он будет выглядеть у ученика) + возможность загрузки данных про учеников и добавление комментариев

Личный кабинет пользователя, здесь можно найти свои наработки (текущие и прошлые), возможно добавление функционала из прошлых работ в новые; Также можно делиться своими проектами с коллегами (можно создавать групповые проекты) и другими пользователями

Инструменты для редактирования работы, можно добавлять свои изображения, документы или ссылки на какие-то источники, есть возможность создать уникальный дизайн. Они максимально простые, разобраться сможет каждый :)

Шаблоны игровых механик, которые уже встроены в платформу, а также те, которые были созданы другими пользователями платформы (все пользователи могут делиться своими наработками при желании). Их можно добавлять в свой проект как основу и редактировать



переход анимация вид данные комментарии

Структура (активная)

флэш карты видео персонаж платформа счётчик карта

Добавление маленьких игровых элементов и движков в проект (добавить игрового персонажа, систему оценивания и жизни, интерактивные карты и платформы)

Структура проекта (логика), показывает все переходы, интерактивы и добавленные элементы. Возможно изменение их порядка в ходе работы. Благодаря структуре можно проследить, как примерно будет выглядеть проект

Добавление разделов в проекте. Например, переход в зависимости от выбранного ответа или действия, также создание нового блока в общей теме, а также есть возможность добавлять задания и поля для их выполнения

Основные разделы платформы, можно выбрать определённый формат курса или посмотреть курсы других пользователей. Также возможен экспорт созданного проекта в различных форматах: от программ MS Office и их аналогов на MacOS до GitHub, Behance и других соц.сетей и файлообменников

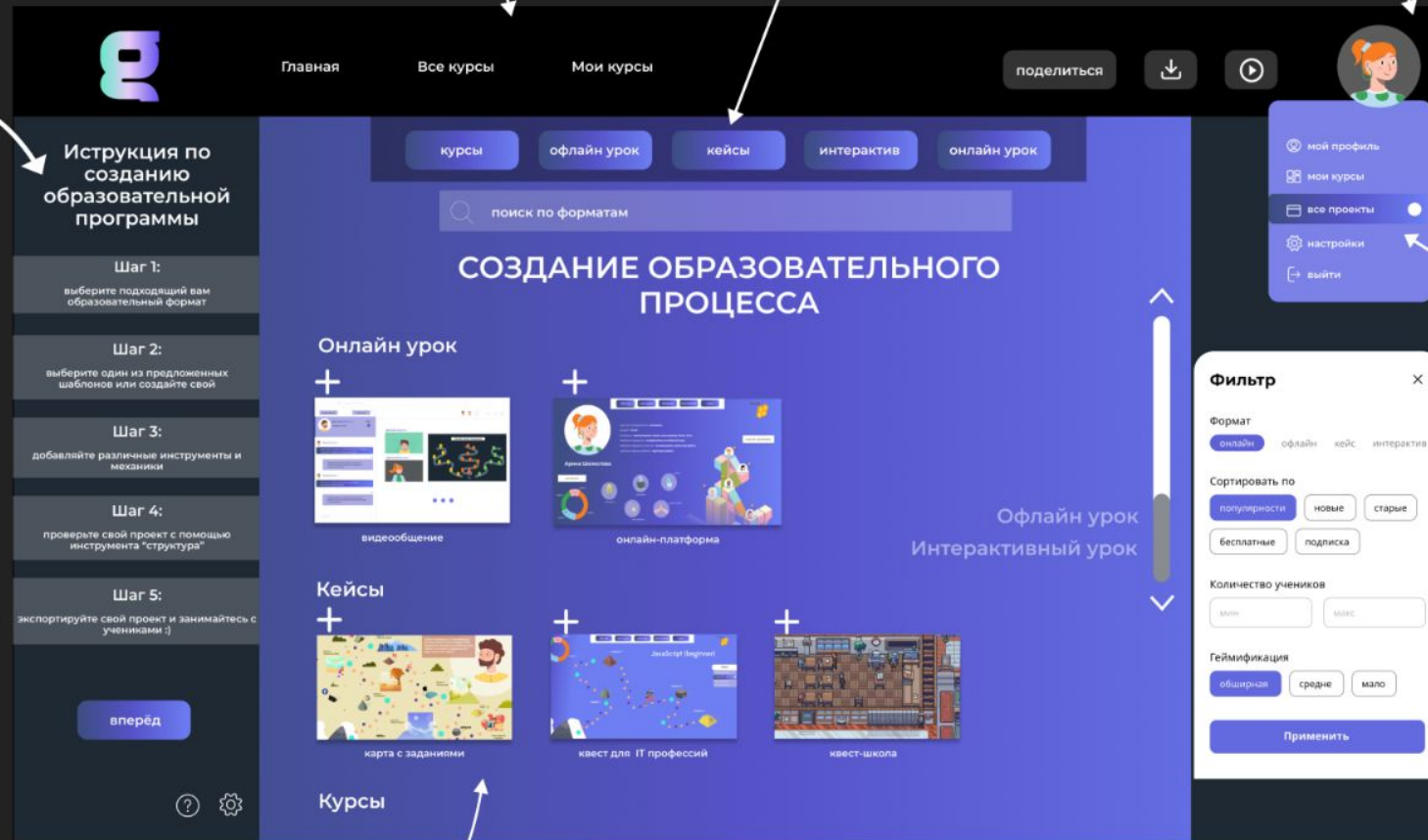
Функционал для создания анимации и переходов, чтобы сделать проект более живым и интерактивным. Возможно настроить вид проекта (как он будет выглядеть у ученика) + возможность выгрузки данных про учеников и добавление комментариев

Личный кабинет пользователя, здесь можно найти свои наработки (текущие и прошлые), возможно добавление функционала из прошлых работ в новые; Также можно делиться своими проектами с коллегами (можно создавать групповые проекты) и другими пользователями

Здесь могут располагаться инструкции и руководства по созданию образовательных программ и внедрению в них геймификации с помощью нашего инструмента. В них будут описаны введение в процесс создания, лучшие существующие решения и рекомендуемые практики

Здесь могут располагаться инструкции и руководства по созданию образовательных программ и внедрению в них геймификации с помощью нашего инструмента. В них будут описаны введение в процесс создания, лучшие существующие решения и рекомендуемые практики

Рабочее окно, где располагаются созданные пользователем образовательные проекты и имеется возможность их создать. Они делятся на несколько форматов обучения, каждый из которых можно будет выбрать по собственным нуждам.



Выпадающее меню, созданное для удобной навигации по вкладкам, связанным с профилем пользователя платформы и его личным кабинетом

Фильтр, который позволяет пользователю сортировать созданные им образовательные процессы по данным критериям, для их быстрого обнаружения

Бизнес-модель

06

Распространение продукта будет осуществляться по модели **одномесечных подписок**

Базовый

Доступ к расширенному функционалу

- + Полный доступ к инструментам геймификации
- + Ограниченный доступ к готовым решениям и шаблонам
- + Краткое руководство

34,99\$:
2500₽/мес

Премиум

Для образовательных учреждений

- + Пакет “базовый”
- + Доступ ко всем готовым мини-играм и сценариям
- + Онлайн решения
- + Приоритетная тех. поддержка

289,99\$: 21300
₽/мес

Эксклюзив

Полный доступ к платформе и личная поддержка

- + Пакет “Премиум”
- + Консультирование
- + Предоставление авторских методик
- + Создание продукта под ключ

829,99\$: 61000
₽/мес

Бесплатный

Размещение материала + полный доступ к платформе на 2 недели

0,0\$

Платный курс

Создание монетизированного материала

Комиссия 15%

Студенческий

Ограниченный доступ к созданию мини-игр; сниженная комиссия

5,99\$: 440₽/мес

РЫНОК

07

По прогнозам аналитиков мировой объем рынка геймифицированного образования к 2023 году составит \$1,8 млрд

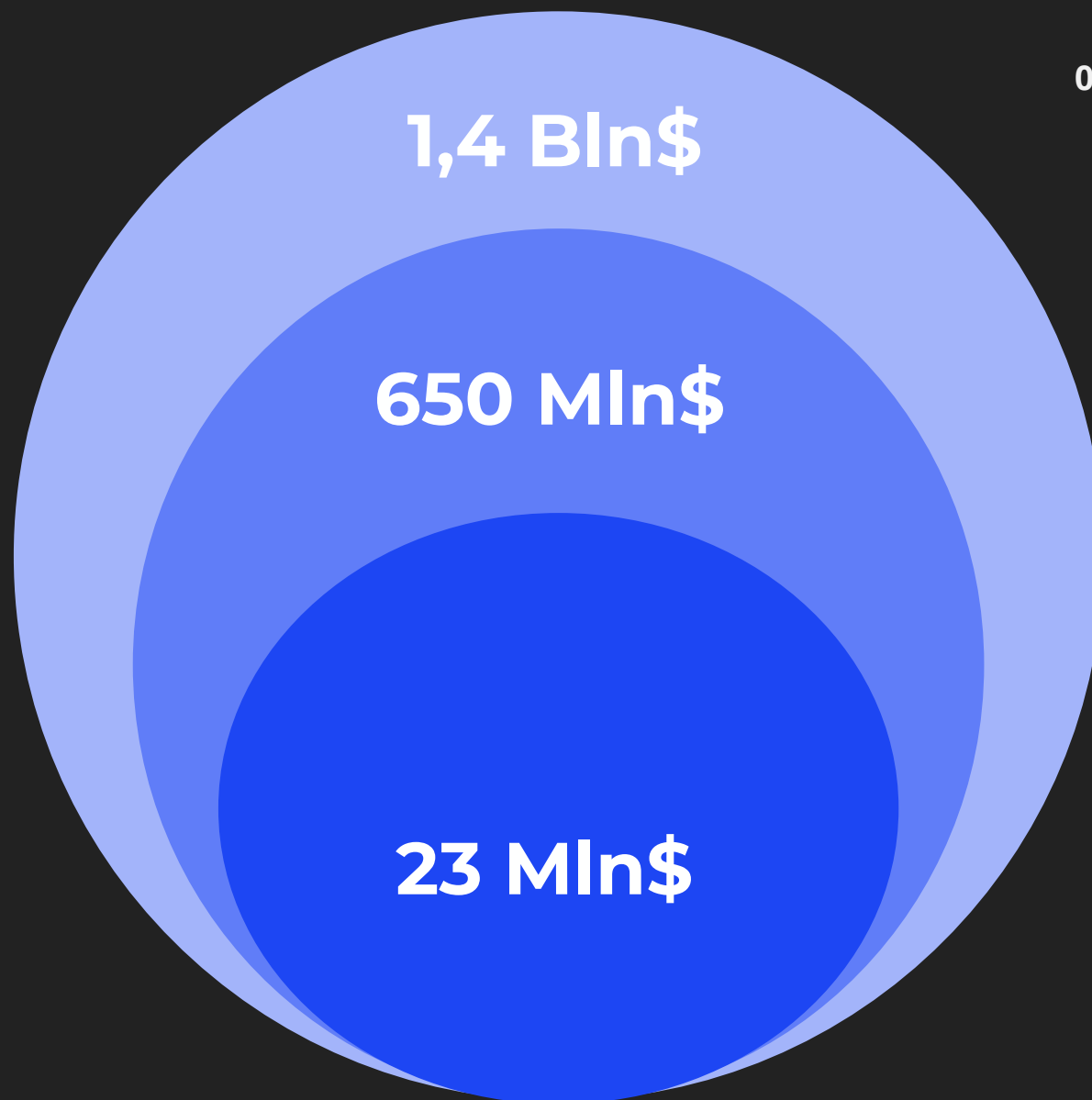
Ситуация на российском рынке:

“...38,5 млрд руб. по итогам 2019 года. В конце 2023 года, согласно прогнозу, его величина преодолеет отметку 60 млрд руб. в год. ...”

[Источник](#)



Реализацию нашего проекта мы планируем в рамках российского рынка, но со временем рассматриваем возможность международного запуска



Портрет потребителя

08

Образовательные учреждения

Один из основных сегментов потребителей нашего решения. Им мы можем предложить трансформацию процесса образования под современные нужды, использование офлайн инструментов в классе.

Физ. лица

Репетиторы, создатели курсов и другие создатели образовательного контента, им мы сможем предоставить платформу для заработка и создания интересных, современных и востребованных материалов

Студенты

Самый объемный сегмент, основное решение для них - это каталог курсов и доступ к другим образовательным продуктам

Компании

Создание интересного и востребованного корпоративного образования, возможность запуска своих авторских курсов - этим мы можем удовлетворить юр лица

EdTech компании

Рынок онлайн образования набирает обороты, чтобы быть лучше конкурентов нужно иметь качественную платформу и новую подачу, что мы и сможем предоставить нашим косвенным конкурентам



Анализ конкурентов

09

	Инструменты по созданию игр	Платформы для размещения курсов	Платформы с геймификацией	Коммерческое онлайн образование
ПЛЮСЫ	Unity, Unreal Engine	Stepik, Coursera	Учи.ру, classcraft	Skillbox, GeekBrains, Нетология
МИНУСЫ	Большой функционал для внедрения геймификации	Простота в использовании, доступность	Повышение мотивации к обучению, геймификация материала	Бизнес, выстроенный на актуальности онлайн образования
	Дороговизна, трудность в освоении, слабая ориентированность на образование	Отсутствие функционала для внедрения геймификации	Исключительно собственный образовательный материал, узконаправленность решений	Дороговизна, узконаправленность, низкое качество образования и поддержки

Реализация проекта

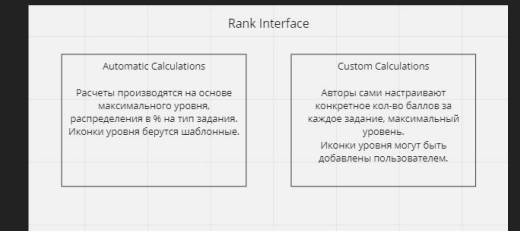
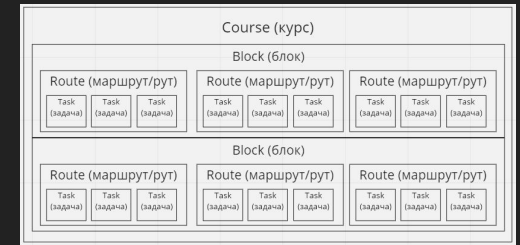
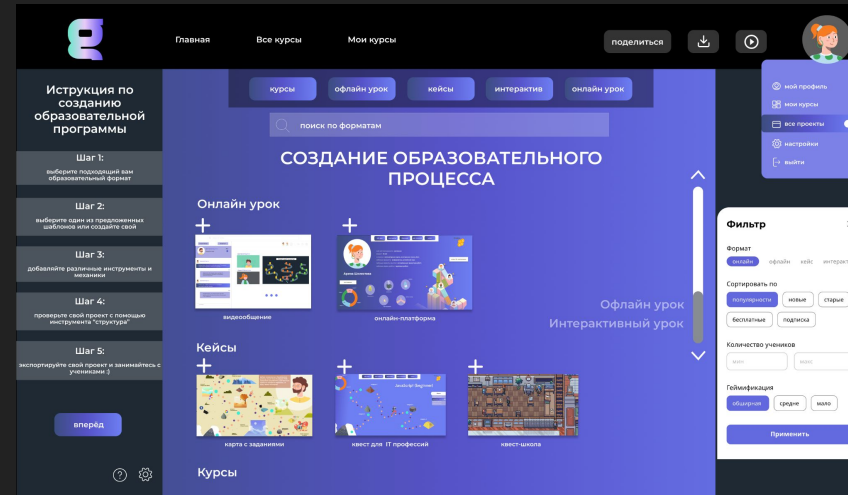
10



Текущая ситуация

В данный момент проект находится на **Seed** стадии

- Разрабатываются первичные механики
- Создается лендинг для подсчета конверсии
- Формируется база контактов по итогам CustDev
- Создаются планы сценариев
- Доработка бизнес плана
- Создание позиционирование
- Анализ рынков

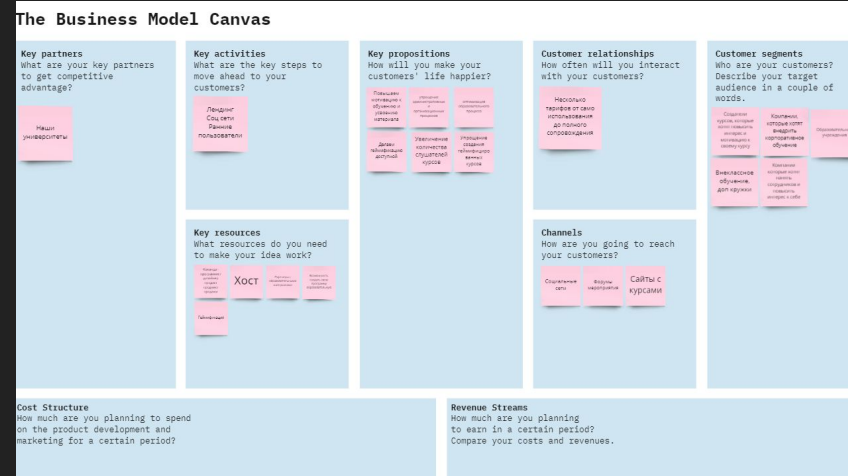
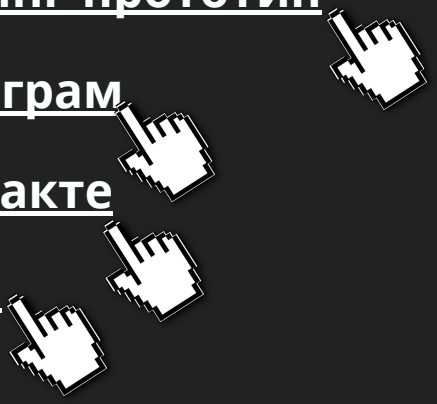


Лендинг-прототип

Инстаграм

Вконтакте

Почта



Команда

12



Мария Ким

Дизайн презентации
masya.kim@mail.ru

21 School

- UX/UI Design
- Frontend developer
- HTML, Css, Js, C/C++, Swift, Figma, Tilda, PS, Ai, Sketch



Андрей Усанов

программист, IT-технологии
andrei0usanov@gmail.com

2 курс КНИТУ информатика и вычислительная техника

Java, Spring Framework, SQL, HTML, CSS, JS, Express.js, Node.js, C++, Unreal Engine

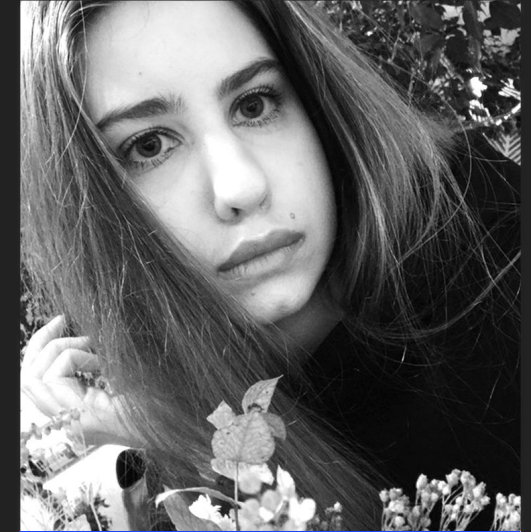


Артур Керимов

project manager, финансы
artiviking@mail.ru

2-й курс РАНХиГС Мировая экономика и внешнеэкономическая деятельность

- Победитель Профстажировки 2.0, хакатона 2017 среди школьников, участник проекта "Наставничество"



Мария Щербакова

UI/UX дизайнер
marysherbakowa1234@gmail.ru

1 курс МГУ философский факультет

- Дизайнер и PR менеджер в Mercedes Benz Fashion Week
- Философские исследования процесса геймификации
- Figma, Adobe PS, Lightroom, Indesign, Tilda, Principle, основы HTML, CSS и JS

Достижения и опыт команды:

- Топ 6 - Цифровой прорыв. Хакатон "Образование. Развитие кадров"
- Топ 3 - Program boost: EDUTHON. Хакатон "Кейс №2 Система мотивации ученика"
- Топ 5 - Program boost: EDUTHON. Хакатон "Кейс №1 Онлайн-обучение"