

01.01.24



# Секундочки

играй • исследуй • дружи



У каждого малыша будет AI-наставник, бесконечно терпеливый, беспредельно заботливый, безгранично полезный и всезнающий. Он сопровождает ребёнка на всех этапах его развития, помогая максимально раскрыть потенциал.

Марк Андрессен

венчурный инвестор, фонд Andreessen Horowitz (AUM \$35 млрд)

# Запрос семей с детьми

---



## Безопасная среда развлечений

78% родителей детей 3-6 лет контролируют действия детей в сети



## Персональная траектория развития ребёнка

62% детей до 7 лет посещают дополнительные занятия



## Советы по воспитанию и социализации

Спрос на консультации детских психологов вырос на 153% в 2021

ПЕРЕНИМАЕМ  
ЛУЧШЕЕ

# character.ai

фантазийные AI-чатботы

# Tamagotchi

виртуальные питомцы

# Сказбука

развивающие игры

первый разумный питомец

# Секундочки

друзья, которые учат

# Функционал проекта

---

*Секундочки* — это развлекательно-образовательная платформа для детей 3-7 лет и родителей.

**Виртуальный питомец**, с которым малыши общаются как с живым, играют и познают мир.

**Адаптация контента** под интересы и особенности ребёнка на основе его поведения в играх.

**Персональные советы родителям** по развитию и социализации детей.

## Кто такие Секундочки?

---

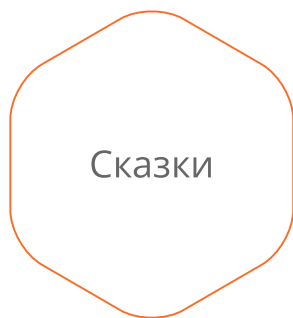
Они — сказочные зверюшки, которые просто так зовутся, и всё тут! :-)

Они не привязаны к одной культуре и легко приживутся в любой стране мира.

Благодаря адаптивности контента и инструментам кастомизации дети создадут своих питомцев-Секундочек на основе собственных пристрастий, традиций и национальных черт.



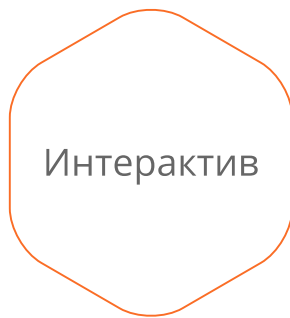
# Ключевые направления проекта



Сказки

**ПАССИВНОЕ  
ПОТРЕБЛЕНИЕ  
КОНТЕНТА**

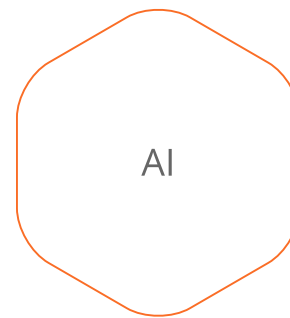
Е-книги  
Анимация  
Музыка



Интерактив

**АКТИВНОЕ  
ПОТРЕБЛЕНИЕ  
КОНТЕНТА**

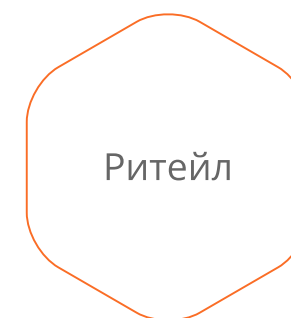
Игры и edutainment  
Умные колонки  
User Generated Content



AI

**ИГРЫ,  
ОБУЧЕНИЕ  
И ИНСАЙТЫ**

Играем вместе  
Изучаем вместе  
Советы родителям



Ритейл

**БРЕНДИРОВАННЫЕ  
ТОВАРЫ  
И УСЛУГИ**

Игрушки и поделки  
Одежда и аксессуары  
Франчайзинг

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ  
ОБЪЁМ РЫНКА  
(PAM)

670

млн детей  
3-7 лет  
в мире

ОБЪЁМ  
ЦЕЛЕВОГО РЫНКА  
(TAM)

9

млн детей  
3-7 лет  
в России

ДЕТСКАЯ АУДИТОРИЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
КОМПОНЕНТА ПРОЕКТА  
БЕЗ УЧЁТА ПРОЧИХ  
СТАТЕЙ ДОХОДА

ДОСТУПНЫЙ  
ОБЪЁМ РЫНКА  
(SAM)

2

млн детей  
на EdTech  
платформах

РЕАЛЬНО  
ДОСТИЖИМЫЙ РЫНОК  
(SOM)

60

тысяч  
пользователей  
«Сказбуки»

принесли

42

млн Р выручки  
в 2022 году



## Источники дохода

- подписки
- покупки в приложении
- smart-устройства (GPS-трекеры, колонки)
- медиа-продажи (анимация, аудио, музыка)
- лицензированные товары и промоакции
- игровой контент в центрах развлечений
- франчайзинг (досуговые центры)
- фирменные товары под заказ
- театральные шоу / LBE
- трафик (YouTube)
- реклама



СТАДИИ  
РАЗВИТИЯ

ВИРТУАЛЬНЫЙ  
ПИТОМЕЦ

ИГРЫ, КНИГИ  
АНИМАЦИЯ

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ  
ТОВАРЫ

ФРАНЧАЙЗИНГ

AI  
НАСТАВНИК

2024

2025

2026

2027

2028

СТРОИМ  
БРЕНД

QUANTUM  
LEAP

Ключевые партнёры	Ключевые действия	ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ	Отношения с клиентом	Сегменты клиентов
<p>Издательства детской литературы; магазины книг / цифровых / аудиокниг</p> <p>Сетевые медклиники и центры детского развития</p> <p>Ритейл: сети, товары и услуги для семей с детьми</p>	<p>Создание программных продуктов (приложение / сайт)</p> <p>Создание контента</p> <p>Привлечение пользователей (реклама, социальные медиа)</p> <p>Развитие партнёрских связей (B2B)</p> <hr/> <p><b>Ключевые ресурсы</b></p> <hr/> <p>Технологи Контент Команда Авторские права / торговая марка</p>	<p>Развлечение с пользой: игра с AI-питомцем не только веселит, но и формирует творческие, бытовые и когнитивные навыки.</p> <p>Персональная траектория развития.</p> <p>Советы по воспитанию на основе анализа поведения и успехов ребёнка.</p> <p>Оценка способностей и проблем развития проходит анонимно, онлайн и без стресса.</p> <p>Анализ личности обходится дешевле приёма психолога.</p> <p>Культурное разнообразие контента через персонализацию и кастомизацию.</p> <p>Мотивация к обучению через эмоциональную связь с другом, который всегда рядом.</p>	<p>Родители получают анализ способностей ребёнка и советы по оптимизации развития и коррективке проблем.</p> <p>В личном кабинете родители задают вопросы и получают услуги и дополнительную информацию (консультации, направление в партнёрские центры развития, медцентры).</p> <hr/> <p><b>Каналы</b></p> <hr/> <p>Магазины приложений Web Социальные медиа Партнёрский маркетинг</p>	<p>Дети</p> <p>Родители</p>
<b>Структура затрат</b>		<b>Источники доходов</b>		
<p>Технологии и инфраструктура</p> <p>Контент и обновления</p> <p>Маркетинг</p> <p>Зарплаты и издержки</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>подписки (150-700 рублей)</li> <li>услуги / консультации (500-1.500 рублей)</li> <li>покупки в приложении (50-500 рублей)</li> <li>продажа лицензий на использование персонажей / торговой марки (4-10% от розничной стоимости товаров без НДС // 10% от бюджета промоакций)</li> <li>товары с персонажами приложения под заказ (500 / 3.000 рублей)</li> <li>реклама партнёров и поставщиков товаров и услуг для детей и родителей (торговые сети, одежда, досуг, туризм, развлечения, банки и т.д.)</li> </ul>		

# Российский рынок Kid/EdTech в цифрах (2021-23)

**22,7**  
млрд

совокупный объем  
выручки KidTech-  
компаний

**49**  
%

средний рост выручки  
KidTech компаний  
последние 6 лет

**X5**  
раз

рост KidTech-инвестиций  
в 2021 по сравнению с  
2019 годом

**1,7**  
млрд

рынок дошкольного  
онлайн-образования  
в 2021 году

**88**  
%

детей 4-5 лет пользуются  
Интернетом (59% без  
взрослых)

**25**  
%

детей до 7 лет  
используют обучающие  
онлайн-платформы

**52**  
%

детей 4-5 лет имеют  
собственные смартфоны

**34**  
%

дошкольников проводят  
перед экраном от 30 до  
60 минут в день

**37**  
%

детей 4-8 лет платили за  
контент в Сети (сами или  
с родителями)

# Конкуренты

	ИНВЕСТИЦИИ *	ТИП БИЗНЕСА	ФИНАНСЫ	ЛЕТ НА РЫНКЕ
Сказбука	\$4,65M. Бизнес куплен Яндексом в 2023 году.	обучающие игры	₽52,4 млн. выручка, 2022	5
My Talking Tom Friends	n/a	виртуальный питомец	\$50.000 месячный доход, 06.23	9
Свинка Пеппа	n/a	медиа-бренд	\$1,28 млрд. розничные продажи, 2021	19
ClassDojo	\$125M, Tencent, 2022	обучающие игры	\$30 млн. прибыль, 2021	12
Character.AI	\$150M, Andreessen Horowitz, 2023	AI чат-боты	\$1 млрд. капитализация, 2022	3

\* для стартапов

# Двигатели роста

Ежегодно в мире рождаются 134 миллиона детей, и группа в возрасте 3-7 лет составляет 670 миллионов человек. Наша цель — выйти на глобальный рынок и завоевать сердца 1% целевой аудитории, ежемесячно получая от каждой семьи в среднем \$1 через подписки, покупки в приложении и лицензионные товары. Это принесёт **\$80.000.000 в год** без учёта B2B доходов.

Население планеты растёт, и развивающиеся рынки перенимают новые привычки потребления, стимулируя «детский» бизнес. Наш проект опирается на ведущие индустрии экономики и новые технологии:

- Онлайн образование — \$198,2 миллиарда (2022 год) / \$602 миллиарда к 2030 году (CAGR 17,2%)
- Игровая индустрия — \$245,1 миллиарда (2023) / \$376,08 миллиарда к 2028 году (CAGR 8,94%)
- Виртуальные помощники — \$14,1 миллиарда к 2030 году (CAGR 24,3%)
- Анимация — \$394,6 миллиарда (2022 год) / \$528,8 миллиарда к 2030 году (CAGR 5%)
- Цифровая реклама и маркетинг — \$531 миллиард (2022 год) / \$1,5 триллиона к 2030 году (CAGR 13,9%)
- В 2030 году AI может принести в экономику мира \$15,7 трлн. Из них \$9,1 трлн будут получены в сфере потребления.
- В 2022 году мировые продажи лицензионных товаров достигли \$87,92 миллиарда, +\$7,8 миллиардов к 2021 году, при этом объём продаж новых брендов составил \$3,8 миллиарда.

# Приглашаем к участию

---

**Технологические компании**, развивающие и внедряющие AI в B2C-сервисы и цифровые продукты

**Медиа-компании**, нацеленные на инновационные решения для роста аудитории

**Профильных инвесторов** (индустрия развлечений, товары и услуги для детей, креативная экономика, AI)

**Команды разработчиков** (mobile, web, game, AI)

**Детских психологов, педагогов, авторов**





ДМИТРИЙ ГОРДИНСКИЙ

---

20+ лет управления IP в сфере развлечений  
(*Звёздные войны, LEGO, 007, Аватар*). Веду  
направление новых бизнес-идей и контентных  
форматов в Animaccord (бренд “Маша и  
Медведь”, дошкольное ТВ-шоу #1 в мире\*).



МАРИЯ ГОРДИНСКАЯ

---

Графический дизайнер, иллюстратор и  
сочинительница сказочных историй.



Ждём ваши  
вопросы!

---

Дмитрий Гординский

Tel: +7 916 619 1676  
e-mail: [solme@mail.ru](mailto:solme@mail.ru)  
[gordinsky.pro](http://gordinsky.pro)

