

Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение
«Бакчарская средняя общеобразовательная школа»

«КЛУБ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»

Проектная группа:
Мельникова Анастасия,
Ефанова Людмила,
Суханова Ирина,
Руководитель:
Мерзлякова Л.В.

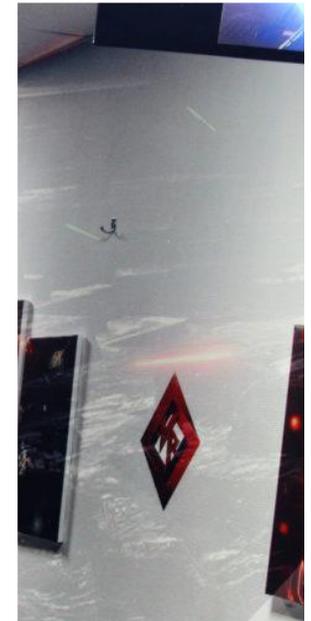
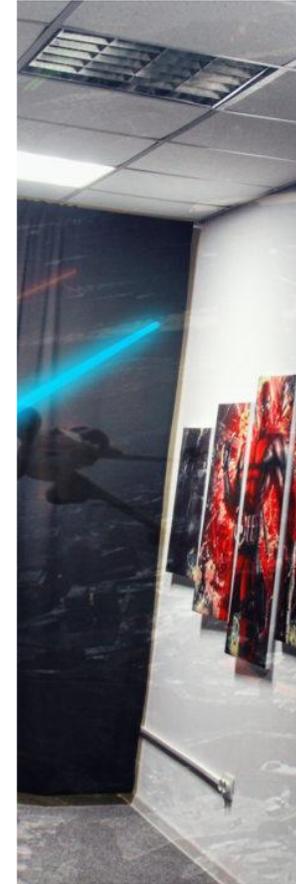
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Виртуальная реальность- созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Из-за своей новизны и уникальности она обрела популярность среди молодежи, как новый вид развлечения. Именно поэтому наша проектная группа предлагает создать VR-клуб, который будет актуален для детей, подростков и взрослых, желающих идти в ногу со временем. Клуб станет новым, не имеющим аналогов местом для отдыха, встреч и полезного времяпровождения.



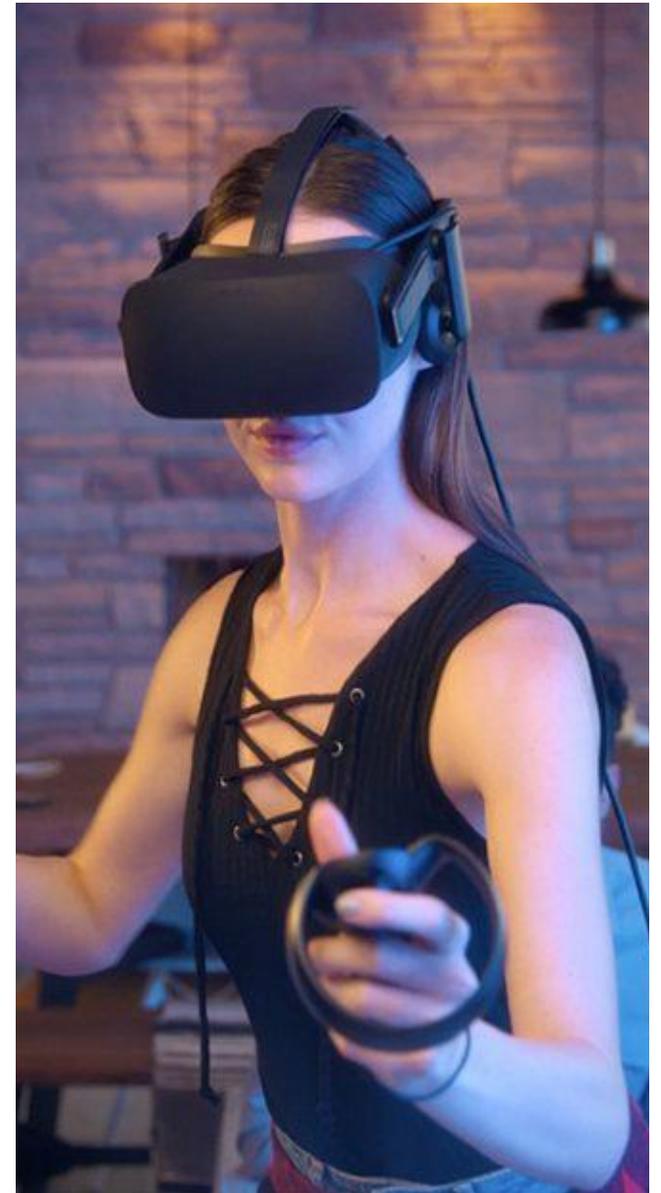
ЦЕЛИ

- ОРГАНИЗАЦИЯ **VR**-КЛУБА В СЕЛЕ БАКЧАР.
- ПОЛУЧЕНИЕ ПРИБЫЛИ.



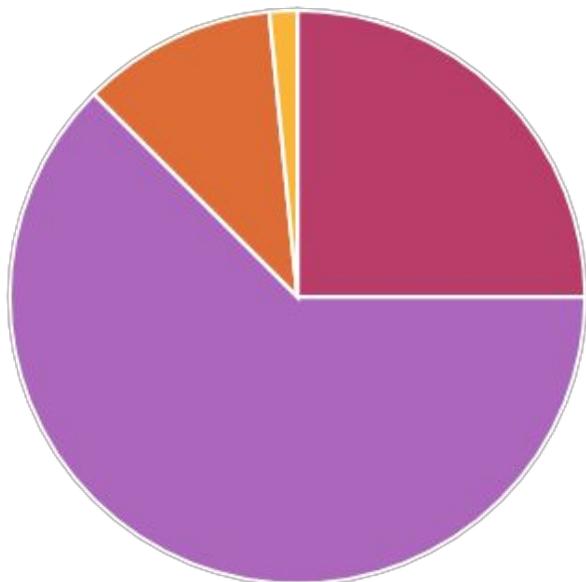
ЗАДАЧИ

- 1)** Создание бизнес плана.
- 2)** Анкетирование.
- 3)** Поиск спонсоров.
- 4)** Поиск помещения для аренды.
- 5)** Закупка оборудования.
- 6)** Поиск работников.
- 7)** Поиск интернет-ресурса с играми для VR-очков.
- 8)** Реклама клуба виртуальной реальности.
- 9)** Открытие.
- 10)** Расширение бизнеса.



АНКЕТИРОВАНИЕ

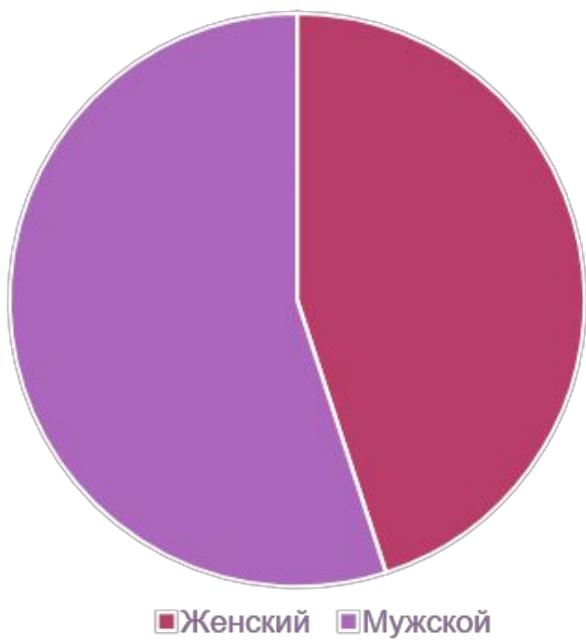
Ваш возраст?



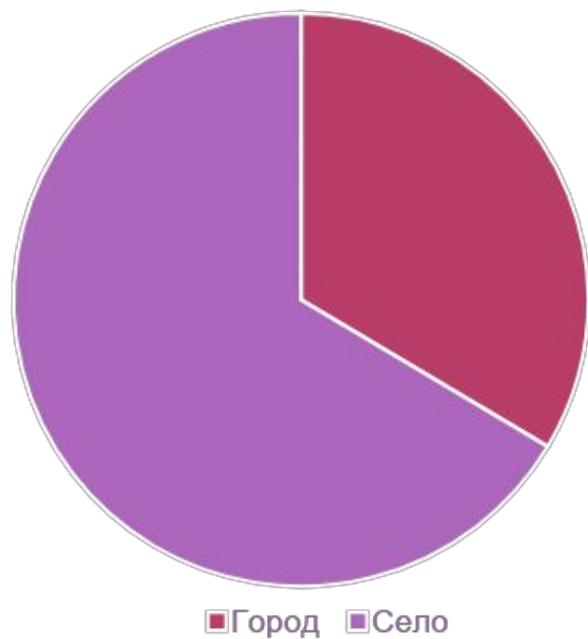
■ 7-12 лет ■ 13-18 лет ■ 19-25 лет ■ 26-45



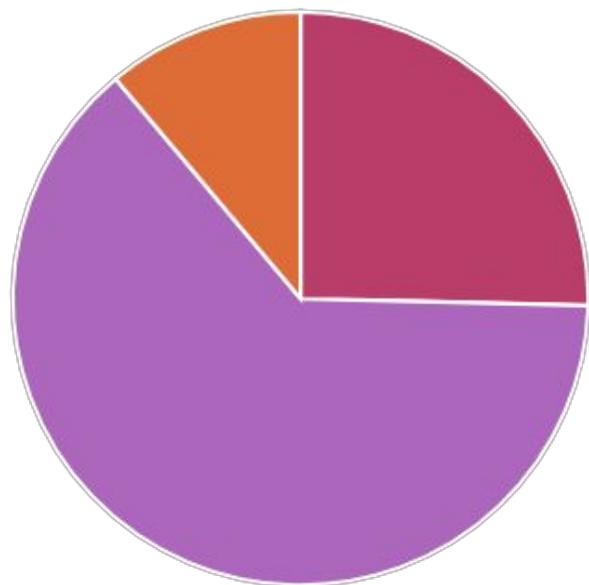
Ваш пол?



Ваше место жительства?



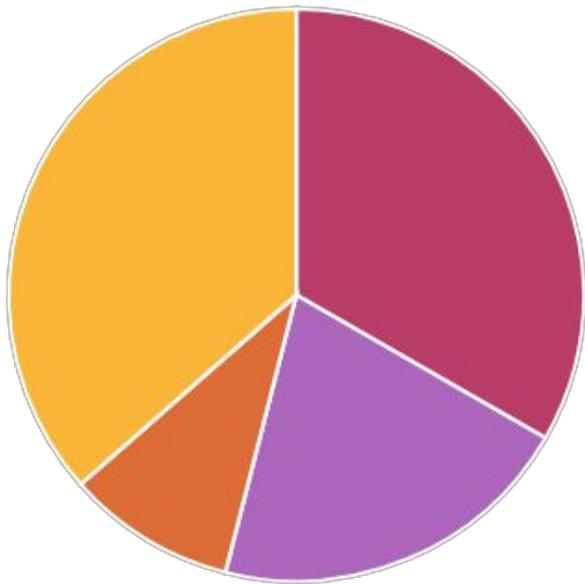
Много ли у вас свободного времени?



■ Да ■ Нет ■ Не особо



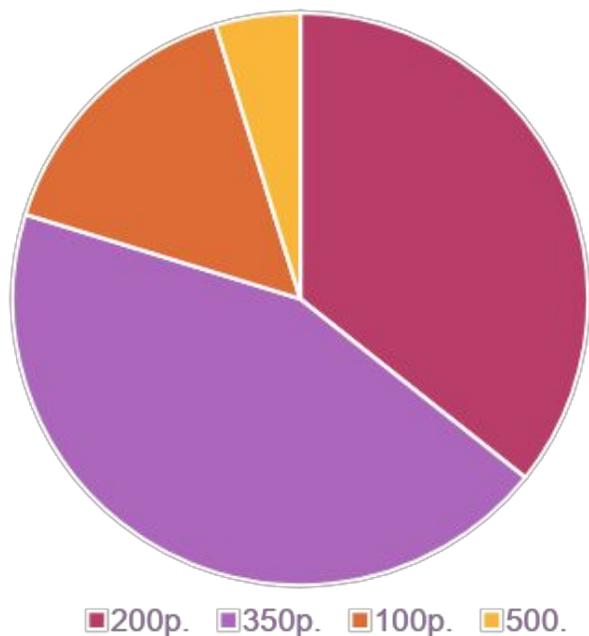
Как часто вы будете посещать VR-клуб?



■ 1 Раз в неделю ■ 1 раз в месяц ■ 1 раз в год ■ Никогда



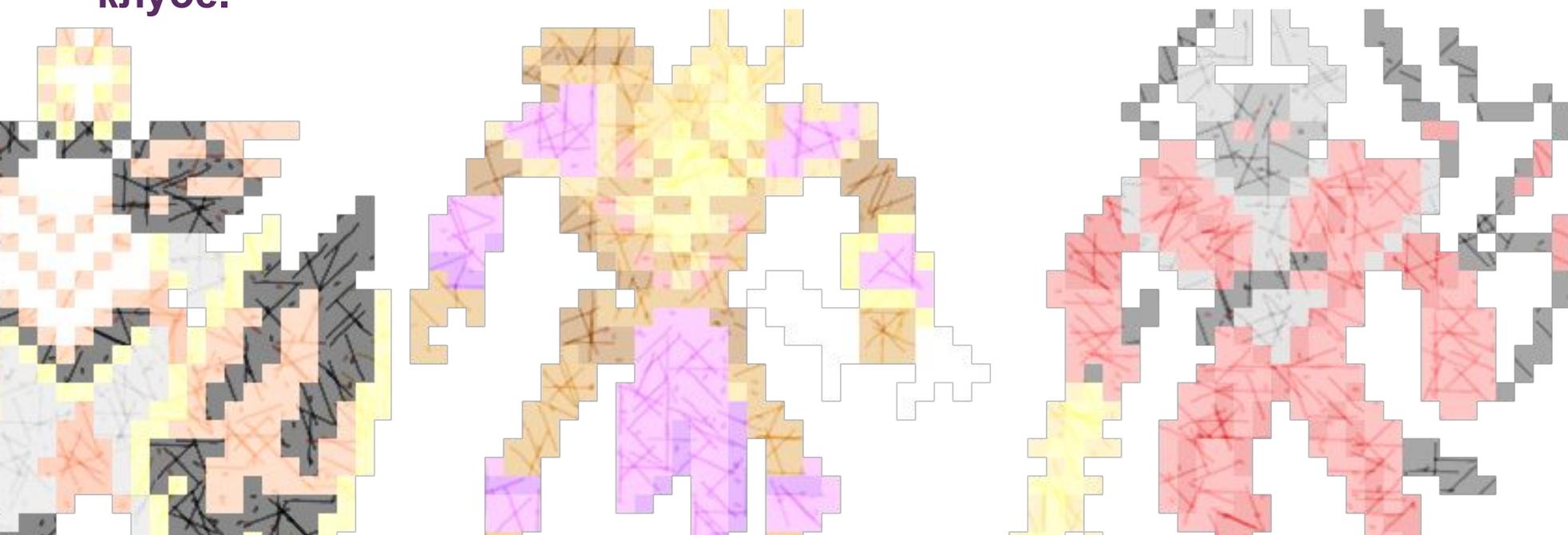
Сколько вы готовы потратить на один сеанс в VR-клубе?



ЦЕЛЕВАЯ ГРУППА

На основе изученной информации из анкетирования мы обозначили свою целевую аудиторию:

Дети от 8 до 18 лет , а также мужчины и женщины от 18 до 30 лет со средним уровнем дохода, проживающие в основном в городе, которые готовы потратить 350 р. за один сеанс в VR-клубе.



МАТЕМАТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ОЦЕНКИ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО СПРОСА МАЙКЛА ПОРТЕРА

- 1) Определение величины сегментов в зависимости от пола или возраста.
- *15% жен. в возр. от 15 до 30 лет*
- *15% муж. в возр. от 15 до 30 лет*
- *20% дет. в возр. от 0 до 15 лет*
- $\frac{50\% * 6100}{100\%} = 3050$ чел.
- 2) Определение величины сегментов в зависимости от конкурентов:
- От 1 до 5 конкурентов-20%
- $\frac{3050 * 20\%}{100\%} = 610$ чел.

- 3) Определение величины сегмента в зависимости от временной величины товара:
 - 1 раз в неделю-10%
 - $\frac{305*10\%}{100\%} = 61$ чел.(в неделю)
- 4) Определение величины сегментов в зависимости от платёжеспособности:
 - Основные посетители:
 - с низким достатком-42% и с очень низким 31%
 - $\frac{61*73}{100\%} = 44$ чел.(в неделю)

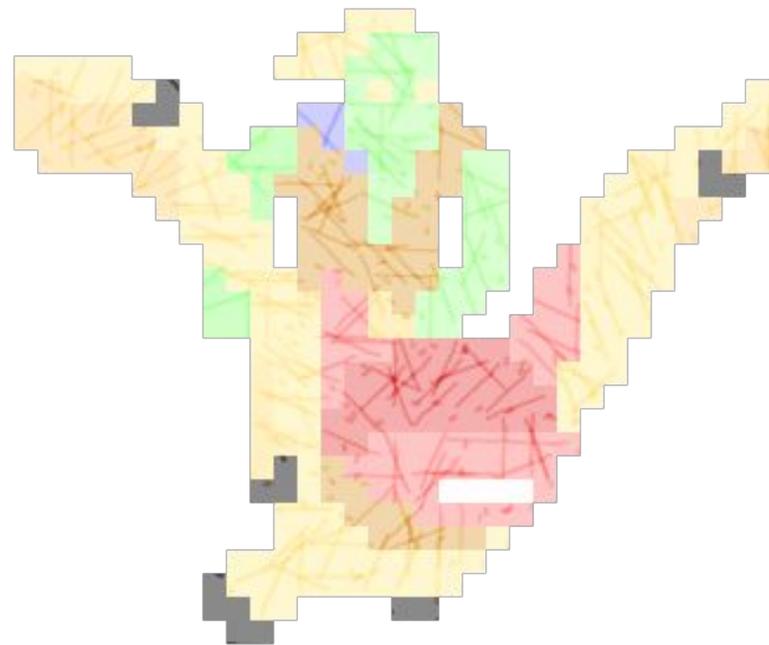
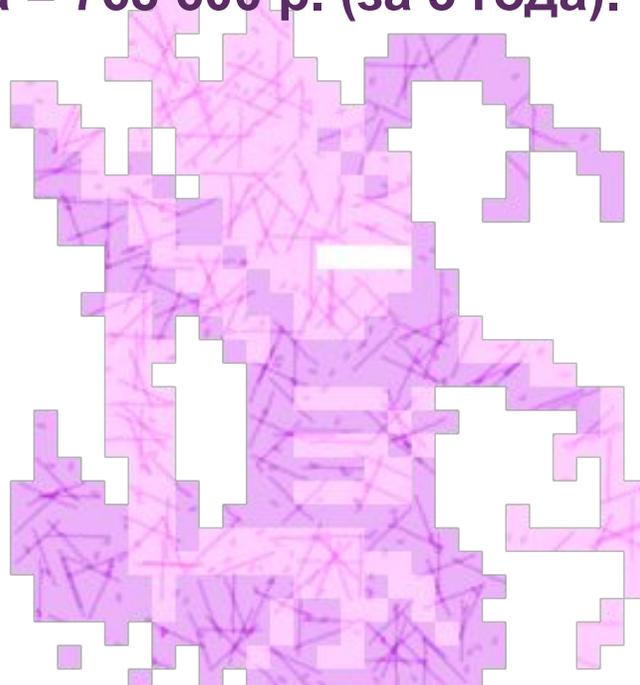
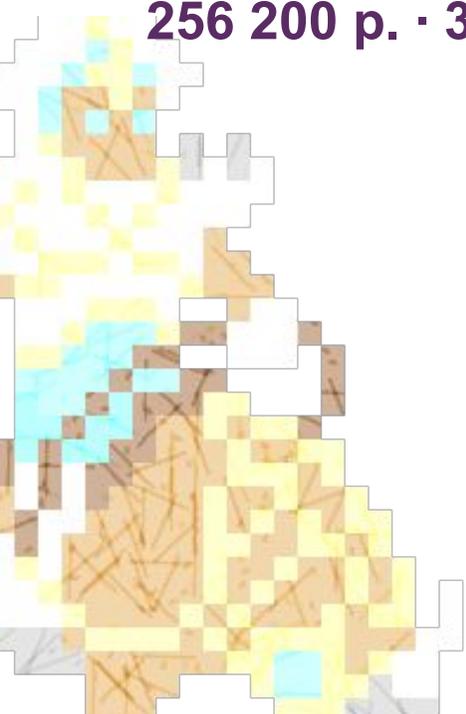
ДОХОД

61 чел. · 350 р. = 21 350 р. (в неделю);

21 350 р. · 4 мес. = 85 400 р. (в месяц);

21 350 р. · 12 мес. = 256 200 р. (в год);

256 200 р. · 3 года = 768 600 р. (за 3 года).



РЕСУРСЫ

№	Наименование	Кол-во	Стоимость	Источники спонсирования
1	Аренда помещения(50 м ²)	1	р.	Кредит
2	Ремонт помещения	1	70 000 р.	Кредит
3	Персональный компьютер	2	50 000 р.	Кредит, личный ресурс
4	Маршрутизатор	1	1 400 р.	Личный ресурс
5	Стол	2	8 000 р.	Кредит
6	Стул	4	6 000 р.	Кредит
7	Пуфы	4	4 800 р.	Кредит
8	VR-очки	4	120 000 р.	Кредит
9	Ковер	1	5 000 р.	Кредит
10	Освещение	2	4 800 р.	Кредит
11	Кабель для локальной сети	10	2 000 р.	Кредит, личный ресурс
12	Итого	-	272 000 р.	

РЕКЛАМА

ОТКРОЙ МИР ПО-НОВОМУ!



ПЕРСПЕКТИВЫ

В БУДУЩЕМ В **VR**-КЛУБЕ МОЖНО ОРГАНИЗОВАТЬ ГЕЙМЕРСКИЙ ЦЕНТР, ГДЕ ЛЮДИ СМОГУТ НАЙТИ ДЛЯ СЕБЯ НОВОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ.



ООО

НАША КОМПАНИЯ БУДЕТ ОТКРЫТА КАК ООО ТАК КАК РИСК ПОТЕРЬ УМЕНЬШАЕТСЯ СВЯЗИ С КРИТЕРИЕМ КОМПИТАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ И ОГРАНИЧЕНИЙ НА КОНФИСКАЦИЮ ИМУЩЕСТВА (НАЧАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ ПРЕВЫШАЕТ **200Т.Р.**) ИМЕЮТСЯ ЛЬГОТЫ ПРИ ПОЛУЧЕНИИ СУБСИДИЙ ОТ ГОСУДАРСТВА.

ВЫВОД

ПРОЕКТ ОРГАНИЗАЦИИ **VR**-КЛУБА МАЛОПЕРСПЕКТИВЕН ИЗ-ЗА НЕЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ НАСЕЛЕНИЯ СЕЛА БАКЧАР В **VR**-КЛУБЕ. СРЕДСТВА, ТРЕБУЮЩИЕСЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ СЛИШКОМ ВЕЛИКИ, И ПРОЕКТ, ВОЗМОЖНО, НЕ ОКУПИТСЯ.

