

ТелеПлюс

Участники: Сотников Иван

Мелехина Лилия

Круглова Анастасия

1. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Сегодня явление, когда крупные компании расширяют спектр своих услуг и предложений для пользователей, создавая экосистему, становится не просто приятной возможностью, но необходимостью для удержания своих пользователей и привлечения новых.

Одним из трендов в этом направлении является создания игр, интернированных в экосистему компании, позволяющих в непринуждённой форме зарабатывать бонусы и мотивировать пользователя пользоваться сервисами компании.

2. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

1. Проект «ТелеПлюс» рассчитан на аудиторию от 10 до 70 лет.
2. Целевая аудитория: люди от 14 до 45 лет.
3. Ядро ЦА: люди от 16 до 38 лет.
4. География: Российская Федерация.
5. Средний доход ЦА: от 40 тысяч рублей в месяц.
6. Сфера деятельности: разнообразная.
7. Хобби: мобильные игры.
8. Образование: не имеет значения.
9. Время активности: с 20 часов вечера до полуночи.
10. Черты характера: ловкость, прагматичность, креативность, эрудированность.
11. Семейное положение: не имеет значения.

3. ПРОБЛЕМА

- ❑ Отсутствие в Теле2 собственной игры-приложения, интегрированной в экосистему компании.
- ❑ Недостаточное количество сервисов, мотивирующих пользователей активно пользоваться Теле2.

4. РЕШЕНИЕ

- Решение существующей проблемы - мобильная игра "ТелеПлюс". Концепт игры представляет собой изометрический градостроительный симулятор, развивая который и выполняя ежедневные задания, пользователь зарабатывает реальные бонусы на счёт Теле2.
- Технические характеристики игры рассчитываются из технических возможностей смартфонов наших пользователей.
- Преимущество данного приложения для Теле2 состоит в подогревании интереса к продуктам и услугам компании, а также в удержании существующих клиентов и привлечении новых пользователей.

5. ЦЕННОСТЬ, ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Мы, стартап «ТелеПлюс», помогаем пользователям Теле 2 платить меньше за пользование услугами с помощью мобильной игры, которая поможет удержать пользователей и привлечь новых.

Суть мобильного приложения заключается в том, что игрок развивает город, выполняет задание и получает бонусы, скидки или баллы, которые может конвертировать в деньги на мобильный телефон.

6. РЫНОК

- ❖ Мы работаем на рынке предоставления услуг (B2C)
- ❖ Наша ЦА в первый год- это 5 млн человек
- ❖ Наше решение будет стоить 3,5 млн. рублей - это разработка и внедрение приложения в экосистему Теле2.
- ❖ Сегменты А и В - 2 млн человек будет заинтересовано и готово скачать приложение и играть, 1 млн человек приобретает платную подписку для прокачки своих достижений.
- ❖ Сможем заработать в первый год - 30 млрд рублей.

7. КОНКУРЕНТЫ

Яндекс Плюс

Достоинства:

- ✓ первые 3 месяца бесплатно;
- ✓ много сервисов;
- ✓ экономия на покупках товаров и услуг;
- ✓ возможность пользоваться всей семьей.

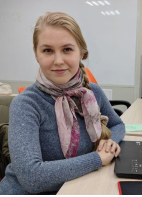
Недостатки:

- списание денег с банковской карты без предварительного уведомления;
- проблемы с техподдержкой;
- дороговизна;
- качество сервисов Яндекс сильно хромает.

8. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

- ❖ Мы будем делать приложение.
- ❖ Это будет стоить примерно 3,5 млн рублей.
- ❖ У нас будут покупать люди от 14 до 45 лет.
- ❖ Бизнес-модель: подписка.
- ❖ Дополнительного заработка нет.

9. НАША КОМАНДА

Роль	Имя	Фото
Лидер, мотиватор	Лилия	
Аналитик, критик	Иван	
Маркетолог, генератор идей	Анастасия	