

Edutainment-платформа для школьников поколения Альфа с геймификацией и STEM-подходом



АЛЬФАТЕК

Образование, которое говорит на языке нового поколения



Проект разработали Ивлева Елизавета Андреевна и Коноваленко Арина Викторовна

проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

Поколение Альфа теряет интерес к техническим наукам из-за устаревших методов обучения



*По данным исследования ВШЭ

35%

*мало

Старшеклассников считают естественные науки интересными и перспективными для будущей карьеры

*По данным отчётов РАО

60%

*много

Школьников отмечают сложность понимания технических предметов, если они преподаются без использования интерактивных методик

*По данным НАФИ

20%

*мало

Молодых людей в возрасте 18–24 лет рассматривают карьеру в сфере STEM как привлекательную

проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

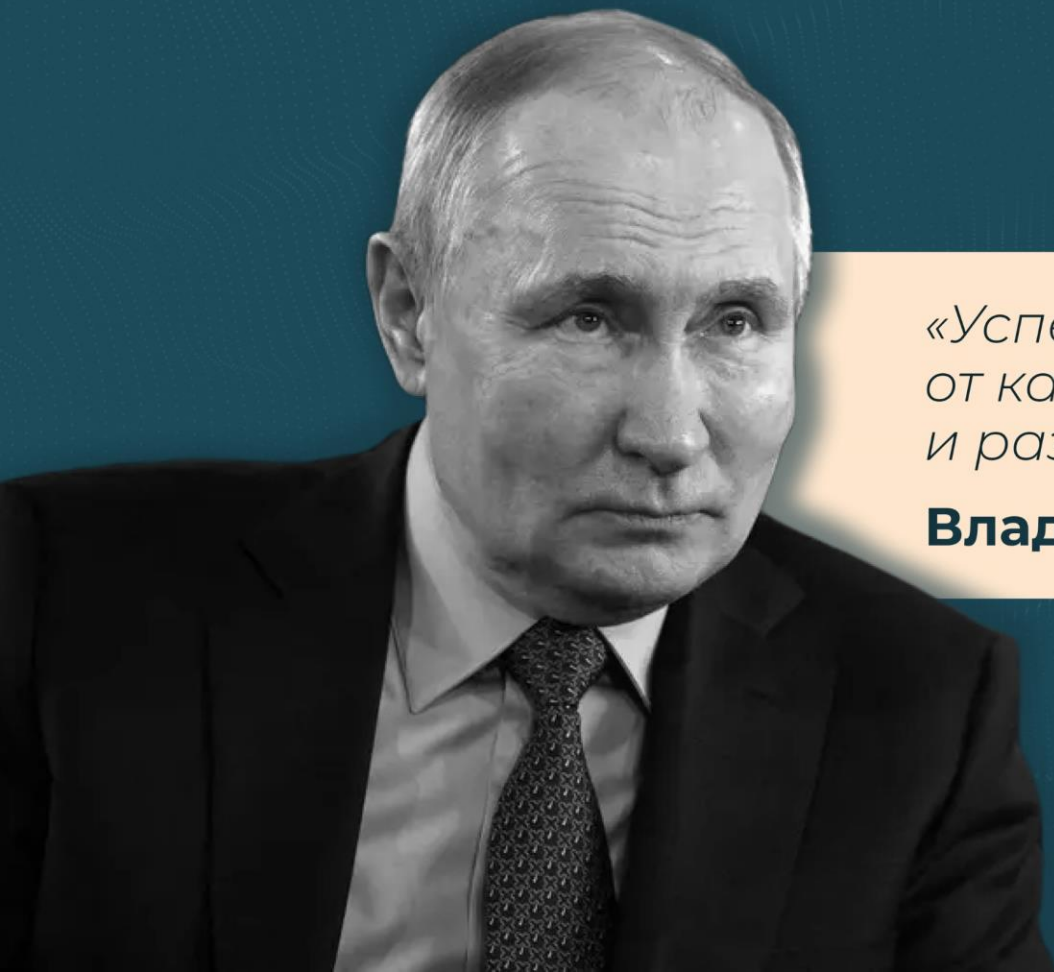
MVP

CJM

конкуренты

УКАЗ ПРЕЗИДЕНТА РОССИИ

от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» (п. 3, ч. е.)



«Успешное будущее человека зависит от качественного образования и разностороннего развития»

Владимир Владимирович Путин



проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

СРАВНЕНИЕ ПОКОЛЕНИЙ

Y — первые пользователи интернета

Z — родившиеся в эпоху цифрового бума

Альфа — полностью цифровое поколение

Y

1981-1996 гг.

Привлекают командные проекты и коллективная работа

Нуждается в регулярной **положительной** обратной связи

В обучении и работе важны чёткая структура и последовательность

Z

после 1996 г.

Адаптивны к традиционным форматам обучения, но предпочитают игровые элементы и визуализацию

Быстро переключаются между заданиями, терпимы к мультизадачности

Низкий уровень концентрации, и быстрая утомляемость

A

после 2010 г.

Осваивают технологии раньше, чем учатся читать и писать. Воспринимают цифровой мир как естественную среду обитания.

Влияют на покупки родителей через «pester power» (настойчивые просьбы купить что-то увиденное в сети)

Требуют немедленного отклика и мгновенного удовлетворения любопытства

проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

ЧТО МЫ? ДЛЯ КОГО МЫ? ЗАЧЕМ МЫ?

«АльфаТЕСН» — это edutainment-платформа с геймификацией, STEM-контентом, AR и адаптивными алгоритмами для поколения Альфа, их родителей и учителей

БЫЛО

Дети поколения Альфа не вовлечены в традиционное обучение

Низкое участие родителей в изучении детьми технических дисциплин

Стандартные программы обучения игнорируют индивидуальность восприятия

Снижение интереса к техническим специальностям

СТАЛО

Геймификация (бейджи, уровни, квесты) превращает учебу в увлекательный процесс

Личный кабинет для родителей с аналитикой прогресса и советами по поддержке ребенка

Адаптивные алгоритмы подстраивают сложность и темы под интересы ученика

AR-лаборатории и кейсы из реальной жизни показывают, как наука меняет мир

проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

ПОЛЬЗУЮТСЯ ДЕТИ - ПЛАТЯТ РОДИТЕЛИ

КТО

Родители школьников, почти не имеющие свободного времени, желающие развивать способности ребёнка, помогать ему учиться и находить своё призвание, но не имеющие возможности регулярно заниматься с детьми дома лично

ЯДРО

Возраст: от 25 до 35

Уровень дохода: Готовы платить за дополнительное образование детей **от 10 тыс. рублей** в месяц

Дети: школьники 2010 года рождения и младше

Их беспокоит увлечение детей смартфонами из-за недостаточной привлекательности школьных уроков, но сами они положительно относятся к цифровизации



проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

КСЕНИЯ



«Если бы была платформа, позволяющая в игровой форме изучать технические науки, я бы точно задумалась о ней для расширения кругозора и навыков своего сына»

ОЛЬГА



«Конечно, моему ребёнку будут интересны технические науки, если они преподаются на доступном языке с примерами из реальной жизни»

*данные 124 респондентов опроса (дети)

86%

Отмечают, что учеба стала бы интереснее, если бы была похожа на игру

*данные 7 респондентов глубинных интервью

67%

Подтвердили, что их детям сложно концентрироваться длительное время



проблема

продукт

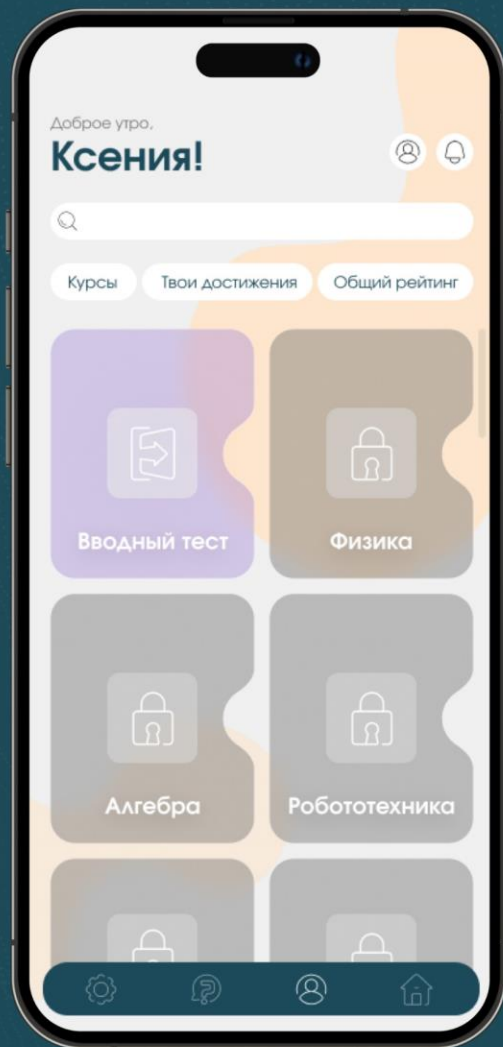
целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты



QR-КОД РАСПОЛОЖЕН В РАЗДАТОЧНЫХ МАТЕРИАЛАХ

проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

ЗАЧЕМ МНЕ ВАШ ПРОДУКТ?

«Мне больше не страшно учить математику и физику»

— Ваша платформа превращает сложные формулы в квесты и эксперименты, где я чувствую себя героем, а не учеником

«Хочу разбираться в технологиях, как настоящий профессионал»

— STEM-задания учат меня не зубрить, а думать, создавать и решать реальные задачи — как в жизни

«Я устал от скучных учебников»

— AR-лаборатории и интерактивные симуляции делают учебу похожей на игру, а это то, что я люблю!

«Родители довольны, а я — круче сверстников»

— Они видят мой прогресс, а я получаю навыки, которые пригодятся в будущем. И да, мои друзья завидуют!



проблема

продукт

целевая аудитория

custdev

MVP

CJM

конкуренты

КЛЮЧЕВЫЕ КОНКУРЕНТЫ ПРОЕКТА (КФУ)

| | АльфаТЕСН | Учи.ру | Фоксфорд | Алгоритмика | Кодвардс |
|--------------------------|-----------|-----------|-----------|-------------|-----------|
| Геймификация | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| AR | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| Персонализация | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| STEM-охват | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| Теория поколений | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Инновационность продукта | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| Соответствие трендам | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| ИТОГИ | 31 | 23 | 18 | 21 | 22 |

НИЧО ТОТ ФАКТ, ЧТО МЫ СТАРТАП

Первая платформа для поколения Альфа

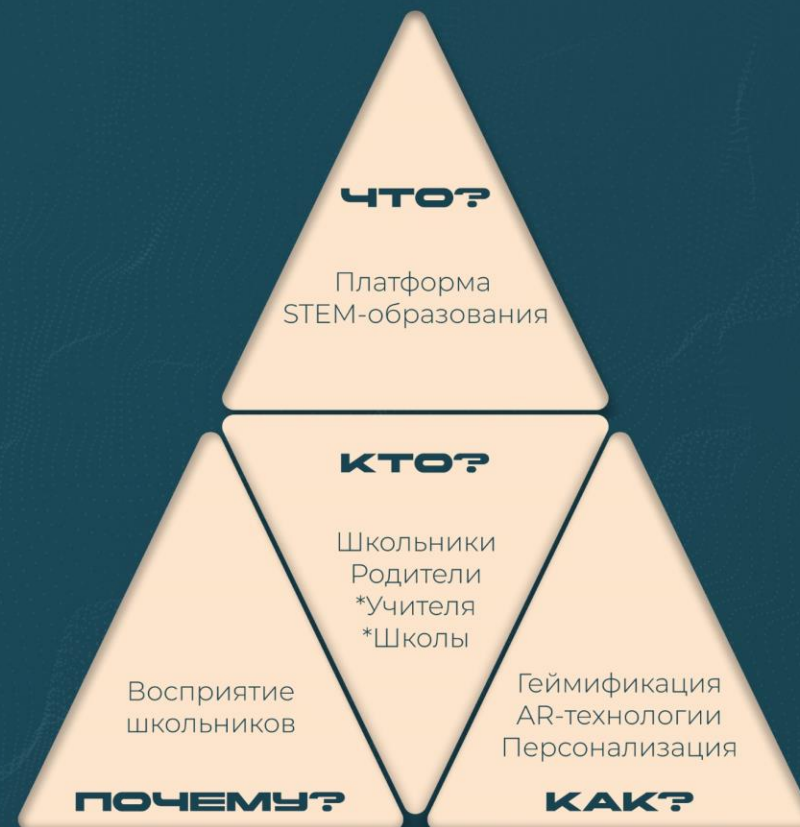
Создана с учетом их цифровых привычек и потребности в интерактиве поколения Альфа. Контент и механики адаптированы — короткий формат, мгновенная обратная связь, геймификация.

STEM-революция через edutainment

Объединяем науку, технологии, инженерию и математику в увлекательных сценариях. 70% контента — симуляции и эксперименты, а не лекции.

Настройка на будущее

Программа разрабатывается с учетом потребностей XXI века, уделяя особое внимание развитию soft-skills и критического мышления.



ЦЕННОСТЬ

Edutainment-платформа:
Геймификация + STEM + AR
для превращения учебы
в приключение

Персонализация:
Адаптивные алгоритмы
под темп и интересы
ученика

Доступность:
Обучение из любой точки
мира, без привязки
к рабочему месту

***Для школ:**
Готовые программы,
повышающие
вовлеченность
и результаты учеников

1

КЛИЕНТЫ

**Школьники поколения
Альфа (10-14 лет):**
цифровые нативы, ищущие
интерактив и игровой
формат обучения

Родители:
Средний класс,
заинтересованные
в качественном STEM-
образовании для детей

***Образовательные
учреждения/учителя:**
Школы, центры
дополнительного
образования, нуждающиеся
в современных EdTech-
решениях

2

ДОХОДЫ

Подписки: Ежемесячная/годовая оплата
за доступ к платформе

Реклама и спонсорство: Партнерские
интеграции с брендами

Дополнения: Премиум-контент (AR-
лаборатории, эксклюзивные квесты)

***Корпоративные решения:** Лицензии для
школ и образовательных центров

3



бизнес-модель

финансовая модель

анализ рынка

риски

дорожная карта

AOV

559 рублей

NPV

31,53 млн.руб

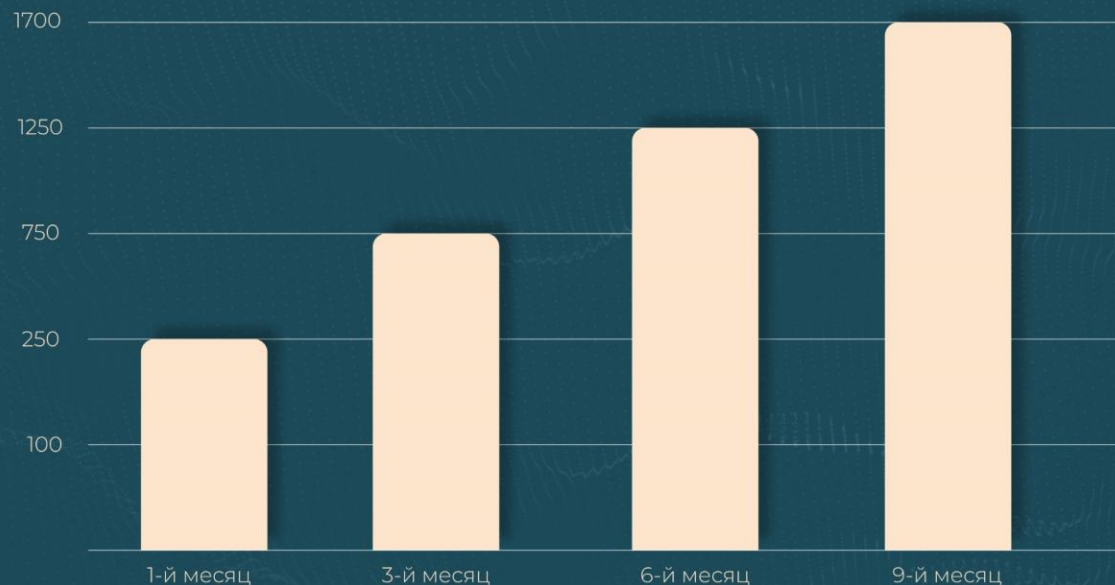
PP

14 месяцев

RENT (%)

13%

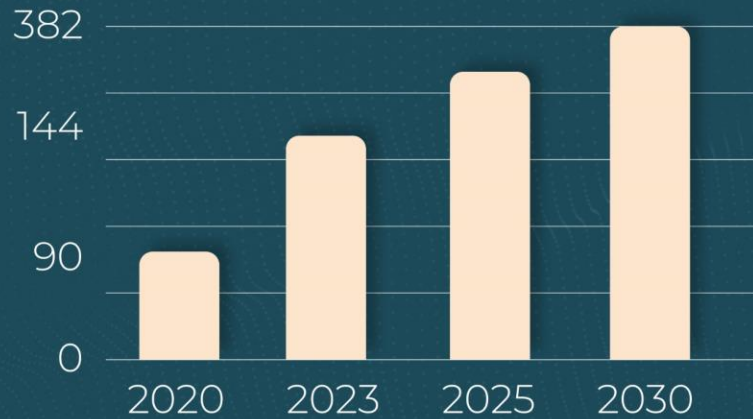
ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РОСТ ПРОДАЖ



Общий объем финансирования (2 года):

25 900 000 ₺

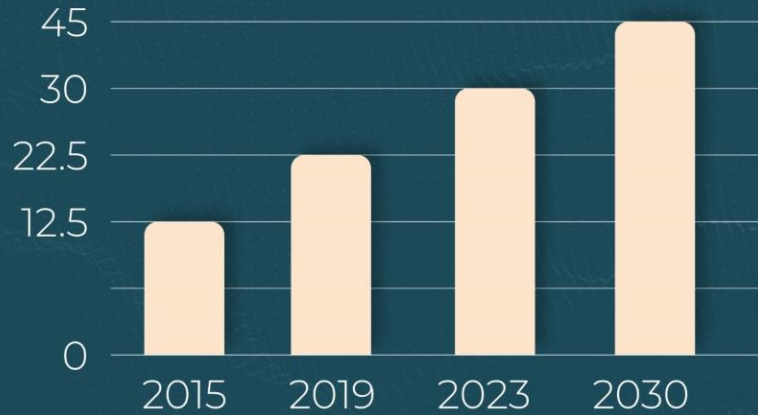
Динамики роста рынка EdTech в России



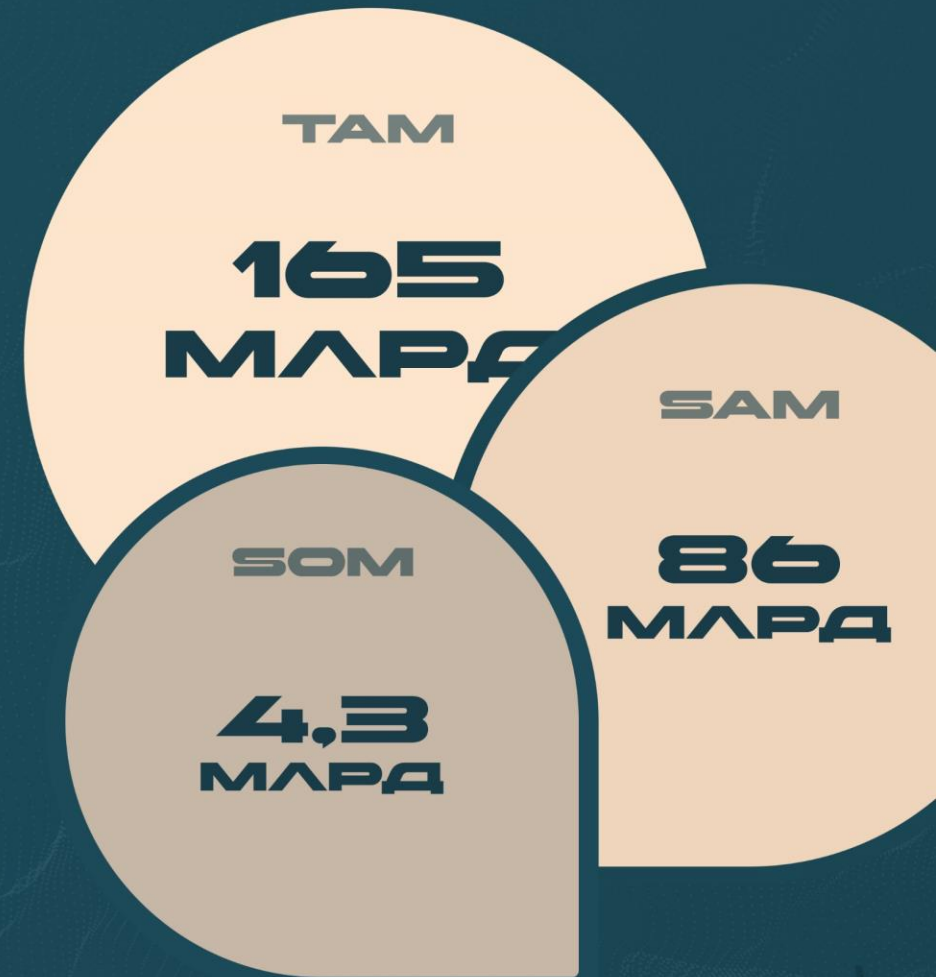
382 МЛРД RUB
к 2030 году (+15% ежегодно)

* по данным edtechs.ru

Расходы родителей на дополнительное образование



Рост обусловлен цифровизацией обучения и улучшением качества предлагаемых услуг



бизнес-модель

финансовая модель

анализ рынка

риски

дорожная карта

| РИСК | СОДЕРЖАНИЕ | МЕРЫ ПО СНИЖЕНИЮ |
|--------------------------------|--|---|
| Сбои в работе платформы | Технические неполадки, потеря доверия пользователей | Тестирование, мониторинг, резервное копирование, чат-бот поддержки |
| Рыночные риски | Высокая конкуренция, низкий спрос | Анализ конкурентов, активное продвижение, гибкие маркетинговые стратегии |
| Технологические риски | Сложности интеграции технологий, задержки разработки | Прототипирование, обучение команды, анализ рынка технологий |
| Риски адаптации контента | Низкая персонализация обучения, потеря интереса учеников | Использование AI и big data, сбор обратной связи, обновление контента еженедельно |
| Финансовые риски | Перерасход бюджета, остановка проекта | Детальное бюджетирование, привлечение инвестиций, оптимизация расходов |
| Юридические риски | Нарушение законодательства (персональные данные, АП) | Консультации юристов, аудит соответствия, обновление ПО |



бизнес-модель

финансовая модель

анализ рынка

риски

дорожная карта

Активное масштабирование

от 2 до 3 млн. руб.

4-ый квартал 2026 г.

Расширение функций, рост стоимости подписки

≈ 1,5 млн. руб.

2-ой квартал 2026 г.

Запуск первичной модели

≈ 4 млн. руб.

2-ое полугодие 2025 г.

Подготовка платформы

≈ 900 тыс. руб.

1-2 полугодие 2025 г.

команда проекта #альфатех

edutainment-платформа STEM-образования для Альфа



КОНОВАЛЕНКО АРИНА

3 года опыта работы со школьниками
Опыт работы с IT-проектами

ИВЛЕВА ЕЛИЗАВЕТА

3 года опыта работы со школьниками
3 года работы в маркетинге и PR



Здесь вы найдете
инвестиционный оффер

