

НОВА*

Виртуальный образовательный мир для подростков
+ онлайн-школа с игровой подготовкой к экзаменам

Внутреннее исследование нашего проекта показало:

±85%

УЧЕНИКОВ

8-11 классов **испытывают скуку** разной степени **от привычного** формата **обучения**

Исследование Alter и «Яндекс Учебника»:

39%

ШКОЛЬНИКОВ

которые сейчас сдают ЕГЭ или будут сдавать его через год, оценили свой **уровень стресса** по поводу экзаменов как **высокий** и **очень высокий**

Результаты исследования ВЦИОМ показали:

±50%

РОССИЯН

считают, что **дети в школах перегружены**

Таким образом, складывается **противоречие**:

- с одной стороны, школьники перегружены рутинным, стрессовым обучением, не вызывающим у них интереса
- с другой — цифровая среда предлагает динамичные, игровые модели, способные поддерживать вовлечённость и развивать саморегуляции

Но существующие решения не полностью раскрывают образовательный потенциал геймификации и микрообучения

Виртуальный мир «Nova World» – это игровая вселенная, в которой школьники (8–11 класс) могут учиться и готовиться к экзаменам в увлекательной форме, заводить новых друзей и развивать своего персонажа.

Мы переосмысливаем геймификацию в образовании. В отличие от других проектов, где эта технология внедрена на примитивном уровне, как небольшое дополнение к привычным форматам онлайн-вебинаров, мы используем её **как основу и своё ключевое преимущество**. Такой подход помогает в вовлечении школьников, которые потеряли интерес к привычным формам обучения, перегружены или просто хотят попробовать что-то новое.

Игровые сессии длятся не более 5 минут, написание тестов проходит в мини-играх, за прохождение игрок получает валюту и другие бонусы. Прогресс виден и другим ученикам, добавляется внешняя мотивация – всё благодаря мультиплееру.



УНИКАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Геймификация в Nova выстроена по модели октализа Ю-Кай Чоу – она реально воздействует на ключевые стимулы поведения человека

УНИКАЛЬНЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

- Игровая вселенная с множеством локаций и мини-игр, мир интересно изучать
- Возможность кастомизации персонажа на свой вкус
- Наличие внутренней валюты
- Система уровней с призами
- Возможность тратить валюту на одежду, недвижимость и другие игровые предметы
- Мультиплеер
- Наличие особых предметов за донат

МИКРООБУЧЕНИЕ В МИНИ-ИГРАХ И ИИ

- У каждого игрока персональная база данных заданий. Правильно решённые тесты показываются крайне редко, решённые с ошибками — чаще всех. Система приоритетно выдаёт задания из западающих у ученика тем
- Мини-игры построены на принципе микрообучения: игровые сессии длятся не больше 3–5 минут. Формат не отличается от привычных игр, но в них внедрены тестовые задания для наreshивания
- Нейропомощник разбирает ответы на развёрнутые задания, опираясь на критерии экзаменов и проверенные учебные материалы, как настоящий эксперт ОГЭ/ЕГЭ

ИНТЕРАКТИВНАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА

- Занятия проходят в уникальных отдельных вебинарных локациях: наставник/репетитор может включать видео+аудио, запускать интерактивные тесты прямо на занятии, награждать учеников за активность
- Ученики видят аватары друг друга прямо на вебинаре, могут общаться в личных сообщениях, добавиться в друзья
- Разные форматы обучения: годовые/месячные мини-группы, видеокурсы в записи, экспресс-курсы, бюджетная подписка с проверкой от нейропомощника и куратора
- Преподаватели авторских основных курсов — эксперты ОГЭ и ЕГЭ

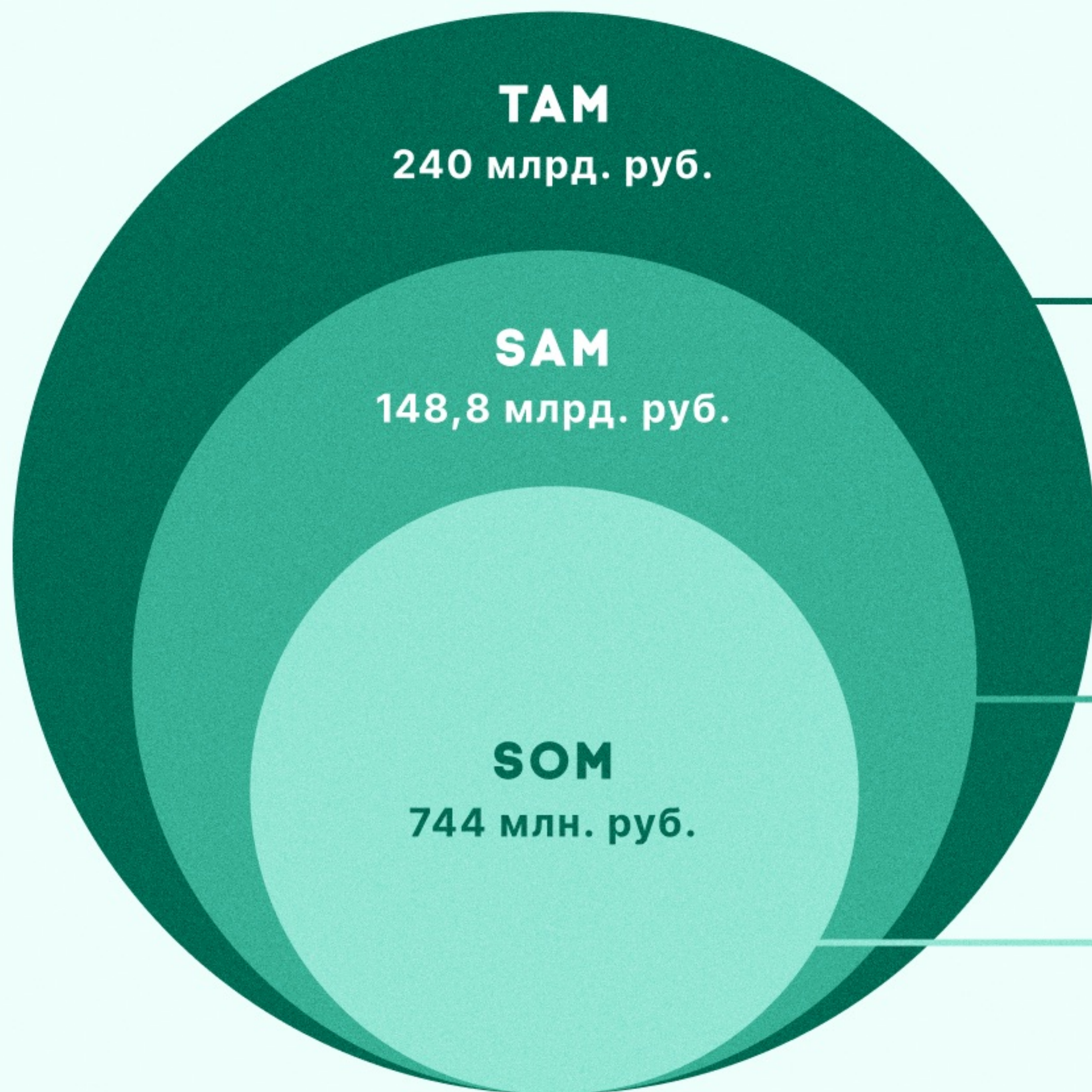
КОНКУРЕНТЫ

НОВА*

КОНКУРЕНТЫ	ПЛАТФОРМА	ЦА	ИИ	ГЕЙМИФИКАЦИЯ	ЧТО ИМЕННО?	ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР	МУЛЬТИПЛЕЕР
Умскул	✓	14-18 лет	✓	✓	очки опыта, ачивки, внутренняя валюта (умкоины), система жизней		
Фоксфорд	✓	6-18 лет	✓	✓	очки опыта		
100балльный репетитор	✓	14-18 лет		✓	интеграция игровых механик в задания, система жизней		
ЕГЭLAND	✓	14-18 лет	✓				
Uchi.ru	✓	6-17 лет		✓	интерактивные игровые задания, возможность кастомизации персонажа и пространства	✓ ограниченный	
MATRIUS	✓	5-15 лет		✓	игровые курсы, кастомизация персонажа, валюта, можно участвовать в сетевых развивающих мини-играх	✓ ограниченный	✓
НОВА*	✓	14-18 лет	✓	✓	полноценный 2D мир с играми на наreshивание тестов, изучение теории. Валюта, кастомизация, мультиплеер, квесты	✓	✓

РОССИЙСКИЙ РЫНОК ШКОЛЬНОГО EDTECH

НОВА*



По данным statprivat.ru

6 МЛН ШКОЛЬНИКОВ

учатся в 8-11 классах в этом учебном году

По анализу ассортимента курсов у конкурентов

±40000 РУБ.

средний годовой чек на онлайн-подготовку

Внутреннее исследование проекта «Нова» показало

62% ШКОЛЬНИКОВ

или ±3,72 млн. хотели бы готовиться к экзаменам в игровом формате

0,05%

достижимая доля рынка в ближайшие 2-3 года

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ ПО КАНВЕ

НОВА*

КЛЮЧЕВЫЕ ПАРТНЕРЫ	КЛЮЧЕВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ	ОТНОШЕНИЯ С КЛИЕНТАМИ	ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ СЕГМЕНТЫ
- Репетиторы - Школы - Образовательные выставки и агрегаторы - Игровые фестивали - Компании, реализующие продажу и техническую поддержку серверов - Рекламные агентства - Государственные фонды поддержки игровой индустрии (например ИРИ)	- Разработка и поддержка виртуального мира, образовательных игр - Производство образовательного контента - Развитие и поддержка внутренней онлайн-школы - Работа с партнёрами	Образовательный виртуальный мир, который превращает обучение в увлекательный интерактивный опыт Объединяем геймификацию, микрообучение, разбавляем ими привычные форматы занятий, чтобы школьники не просто «зубрили» материал, а вовлекались, получали удовольствие и видели результат Итог: меньше стресса выше вовлеченность больше мотивации не бросать подготовку	- Бот - Поддержка в социальных сетях - Модераторы игры - Преподаватели и персональные кураторы	B2C 1. Ученики 8–11 классов, которым предстоит сдавать экзамен - Хотят заниматься онлайн - Привычный формат обучения находят скучным - Испытывают стресс от высокой учебной нагрузки - Любят игры и/или не против учиться в игровом формате 2. Репетиторы, ищущие новые инструменты для работы и возможности 20–45 лет - Им недостаёт инструментов для обучения, которых нет в обычных приложениях для видеосвязи - Не могут найти клиентов - Ученики без мотивации
	КЛЮЧЕВЫЕ РЕСУРСЫ		КАНАЛЫ СБЫТА	
- Сайт, сервера, игровой движок - Люди (разработчики, художники и дизайнеры, методисты, преподаватели и кураторы, маркетологи) - Интеллектуальная собственность: учебные материалы, графика, программный код, права на бренд - Финансы: гранты, инвестиции и краудфандинг, доход	- Собственный сайт + внутриигровой мир - Таргет - Социальные сети - Ресурсы ключевых партнёров - Блогеры			
РАСХОДЫ			ПОТОКИ ДОХОДОВ	
- Затраты на разработку MVP (около 600 тыс. руб.), техническая поддержка продукта (зарплаты программистам, художникам и методистам, около 250 тыс. руб. в месяц) - Зарплаты преподавателям и кураторам (около 300 тыс. руб. в месяц за 2-3 предмета) - Организация съёмок видеокурсов (около 150 тыс. руб.) - Оплата хостинга, ИИ, и работы серверов (около 15 тыс. руб. в месяц) - Реклама - Налоги - Юридические услуги, бухгалтерия			1. Продажа подписок с доступом к безлимитным проверкам от Нейропомощника, дополнительному игровому контенту и учебным конспектам. Дополнительно блокировка рекламы 2. Внутриигровые транзакции (валюта, энергия, дополнительный контент) 3. На стадии MVP: доходы от размещения рекламы на платформе (баннеры) 4. Продажа экспресс-курсов по подготовке к ОГЭ/ЕГЭ (видеозаписи + учебные материалы, поддержка), занятия в группах на месячных/годовых курсах (полноценные занятия) 5. Продажа подписок для частных репетиторов (доступ к интерактивным обучающим инструментам в персональном игровом пространстве с видео/аудиосвязью)	

ФИНАНСОВАЯ МОДЕЛЬ

НОВА*

РАБОТАЕМ ПО МОДЕЛИ FREEMIUM – ДОСТУП К ИГРЕ БЕСПЛАТНЫЙ

ТОЛЬКО ПОДПИСКИ

СТОИМОСТЬ

Для школьников:

999 руб/мес

2699 руб/квартал

5099 руб/полгода

7999 руб/учебный год

Для репетиторов:

2999 руб/мес

24999 руб/год

иначе

КОМИССИЯ с каждого занятия

МИКРОТРАНЗАКЦИИ

Потенциальный средний чек на одного игрока:

300 руб/мес



ПОДПИСКИ + КУРСЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К ОГЭ

ПОДПИСКА + ЭКСПРЕСС КУРС В ЗАПИСИ

2590 руб/мес

6999 руб. за курс

5999 руб. за курс без подписки

ПОДПИСКА + ЭКСПРЕСС КУРСЫ В ГРУППАХ

4999 руб/мес

11999 руб. за курс

Длительность экспресс-курса — 3 месяца

ЗАНЯТИЯ В ГРУППАХ НА ГОДОВОМ КУРСЕ

5999 руб/мес

42999 руб. за весь курс

КУРС-ПРОЖАРКА

2999 руб. за весь курс

1299 руб. за курс в записи

Длительность курса «Прожарка» - полторы-две недели

М
V
P

ВТОРАЯ ПОЛОВИНА 2026

ТЕКУЩИЙ СТАТУС И ДОРОЖНАЯ КАРТА

НОВА*

КОНЕЦ 2025

Разработка идеи, анализ рынка, конкурентов, создание бизнес-модели и подготовка презентации

Доработка финансовой модели и UNIT-экономики

МЫ ЗДЕСЬ

Разработка простого прототипа, тестирование

Подача заявки на грант «Альфа-шанс»

Сбор средств на краудфандинге

1 КВАРТАЛ 2026

Набор команды разработчиков

Доработка прототипа до MVP: добавление мультиплеера, нового контента, Неройпомощника

Тестирование игры, UX-исследования

Внедрение подписок, подключение онлайн-кассы

Участие в акселераторах и грантах

Создание и ведение соцсетей

2 КВАРТАЛ 2026

Участие в ФСИ «Студенческий стартап»

Поиск преподавателей и кураторов

Работа с ключевыми партнёрами: школами, фестивалями

Запись экспресс-курсов по подготовке к ОГЭ: поиск съёмочной группы и студии, съёмка и монтаж, интеграция с игрой

Продажа экспресс-курсов

Запуск рекламы курсов

3 КВАРТАЛ 2026

Увеличение серверных мощностей

Разработка учебных планов для годовых курсов

Поиск преподавателей для долгосрочной работы, набор кураторов

Запуск масштабной рекламной кампании

Доработка Неройпомощника, добавление нового игрового контента

4 КВАРТАЛ 2026

Участие в отраслевых фестивалях и конкурсах

Работа с брендами по размещению рекламы внутри виртуального мира

Добавление внутриигрового рынка предметов

Начало работы над расширением ассортимента курсов по подготовке к ОГЭ

ПОДРОБНЕЕ



КОМАНДА И КОНТАКТЫ

НОВА*



МАКСИМ КУЗНЕЦОВ

Founder

+79067060037

maksim.kuznetsov.v@mail.ru

Образование:

Профессиональная переподготовка
по направлению «Разработка
предпринимательских проектов»
в РЭУ им. Г.В. Плеханова



АНАИТ АРАКЕЛЯН

Наставник

- Основатель коммуникационного агенства МИК
- ТРО «Деловая Россия». Член Координационного Совета, председатель молодёжного комитета
- Лектор российского общества «Знание»
- Агентство цифрового развития — Член экспертного совета
- Общественный представитель в Республике Татарстан по направлению молодёжного предпринимательства, эксперт

А ТАКЖЕ ОДИН ДИЗАЙНЕР И ДВА РАЗРАБОТЧИКА