

# 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 нарешивания
- Нейропомощник разбирает ответы на развёрнутые задания, опираясь на критерии экзаменов и проверенные учебные материалы, как настоящий эксперт ОГЭ/ЕГЭ

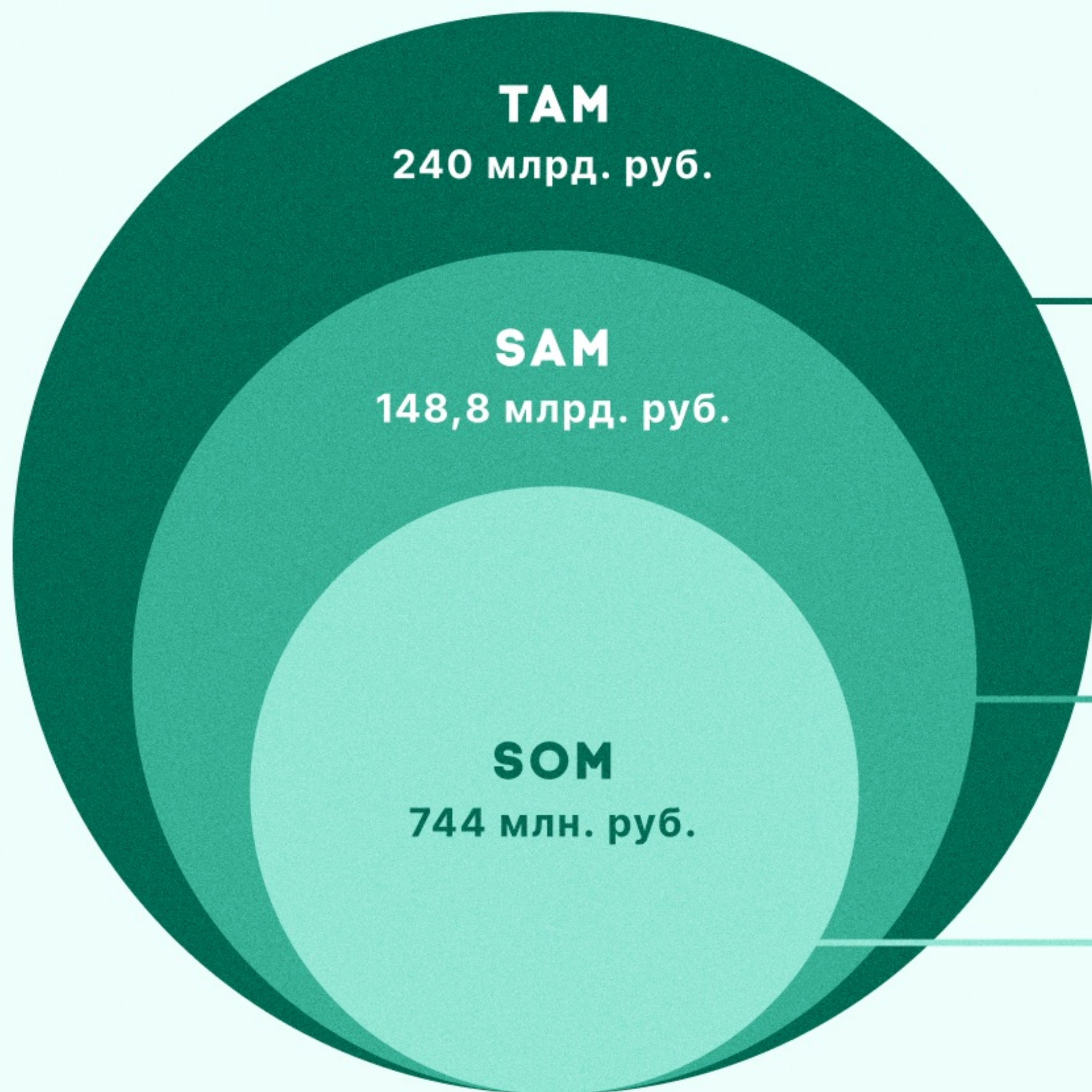
### ИНТЕРАКТИВНАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА

- 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	✓	✓



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
<ul style="list-style-type: none"> <li>Репетиторы</li> <li>Школы</li> <li>Образовательные выставки и агрегаторы</li> <li>Игровые фестивали</li> <li>Компании, реализующие продажу и техническую поддержку серверов</li> <li>Рекламные агентства</li> <li>Государственные фонды поддержки игровой индустрии (например ИРИ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Разработка и поддержка виртуального мира, образовательных игр</li> <li>Производство образовательного контента</li> <li>Развитие и поддержка внутренней онлайн-школы</li> <li>Работа с партнёрами</li> </ul>	<p>Образовательный виртуальный мир, который превращает обучение в увлекательный интерактивный опыт</p> <p>Объединяем <b>геймификацию, микрообучение</b>, разбавляем ими привычные форматы занятий, чтобы школьники не просто «зубрили» материал, а вовлекались, получали удовольствие и видели результат</p> <p><b>Итог:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>меньше стресса</b></li> <li><b>выше вовлеченность</b></li> <li><b>больше мотивации не бросать подготовку</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Бот</li> <li>Поддержка в социальных сетях</li> <li>Модераторы игры</li> <li>Преподаватели и персональные кураторы</li> </ul>	<p>B2C</p> <p>1. Ученики 8–11 классов, которым предстоит сдать экзамен</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Хотят заниматься онлайн</li> <li>Привычный формат обучения находят скучным</li> <li>Испытывают стресс от высокой учебной нагрузки</li> <li>Любят игры и/или не против учиться в игровом формате</li> </ul> <p>2. Репетиторы, ищущие новые инструменты для работы и возможности</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>20–45 лет</li> <li>Им недостаёт инструментов для обучения, которых нет в обычных приложениях для видеосвязи</li> <li>Не могут найти клиентов</li> <li>Ученики без мотивации</li> </ul>
	<p><b>КЛЮЧЕВЫЕ РЕСУРСЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Сайт, сервера, игровой движок</li> <li>Люди (разработчики, художники и дизайнеры, методисты, преподаватели и кураторы, маркетологи)</li> <li>Интеллектуальная собственность: учебные материалы, графика, программный код, права на бренд</li> <li>Финансы: гранты, инвестиции и краудфандинг, доход</li> </ul>		<p><b>КАНАЛЫ СБЫТА</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Собственный сайт + внутриигровой мир</li> <li>Таргет</li> <li>Социальные сети</li> <li>Ресурсы ключевых партнёров</li> <li>Блогеры</li> </ul>	
<p><b>РАСХОДЫ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Затраты на разработку MVP (около 600 тыс. руб.), техническая поддержка продукта (зарплаты программистам, художникам и методистам, около 250 тыс. руб. в месяц)</li> <li>Зарплаты преподавателям и кураторам (около 300 тыс. руб. в месяц за 2-3 предмета)</li> <li>Организация съёмки видеокурсов (около 150 тыс. руб.)</li> <li>Оплата хостинга, ИИ, и работы серверов (около 15 тыс. руб. в месяц)</li> <li>Реклама</li> <li>Налоги</li> <li>Юридические услуги, бухгалтерия</li> </ul>			<p><b>ПОТОКИ ДОХОДОВ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Продажа подписок с доступом к безлимитным проверкам от Нейропомощника, дополнительному игровому контенту и учебным конспектам. Дополнительно блокировка рекламы</li> <li>Внутриигровые транзакции (валюта, энергия, дополнительный контент)</li> <li>На стадии MVP: доходы от размещения рекламы на платформе (баннеры)</li> <li>Продажа экспресс-курсов по подготовке к ОГЭ/ЕГЭ (видеозаписи + учебные материалы, поддержка), занятия в группах на месячных/годовых курсах (полноценные занятия)</li> <li>Продажа подписок для частных репетиторов (доступ к интерактивным обучающим инструментам в персональном игровом пространстве с видео/аудиосвязью)</li> </ol>	

# 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»

Участие в конкурсе GSEA в номинации «Идеолог»

## 1 КВАРТАЛ 2026

Донабор команды разработчиков

Доработка прототипа до MVP: добавление основных функций, монетизации, внедрение ИИ

Тестирование игры, UX-исследования

Работа со школами: образовательные выезды и новые партнёрства

Участие в акселераторах и грантах

Создание и ведение соцсетей

## 2 КВАРТАЛ 2026

Участие в ФСИ «Студенческий стартап»

Участие в акселераторах (Академия Инноваторов, Сбер, Сколково)

Разработка мобильного клиента для игры

Добавление нового контента в игру

Запуск масштабной рекламной кампании

Продажа подписок

## 3 КВАРТАЛ 2026

Увеличение серверных мощностей

Разработка учебных планов для годовых курсов

Поиск преподавателей для долгосрочной работы, работа с методистами

Доработка Нейропомощника, 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

Получение образовательной лицензии и запуск 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



## ДАНИЛА ЕМЕЛЬЯНОВ

Backend-разработчик

Опыт разработки около 7 лет

Опыт создания инди-игр



## АНАСТАСИЯ ОСТРОУХОВА

Frontend-разработчик

Опыт разработки крупных проектов для Студенческого Совета РЭУ



## ПОЛИНА ПОЛЫНКИНА

2D-художник, дизайнер

Богатое портфолио

Высокий уровень владения необходимым софтом

НАС ПОДДЕРЖИВАЮТ:

**РЭУ.РФ**  
РОССИЙСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Г.В. ПЛЕХАНОВА



Бизнес-инкубатор  
РЭУ им. Плеханова