

Иностран.АI

инновационная
система для изучения
иностраннных языков с
помощью игр.

by verguno



Учиться или играть?

Данные опросов Gallup по США показывают, что в 2018 году **80%** работающих американцев сообщили, что им **«постоянно не хватает времени»**.
Эту тенденцию выявляют повсюду.

1,5 часа на жизнь

- 8 часов сна
 - работа с 9 до 6
 - Дорога до работы
 - Уход за собой и гигиена
 - Питание
- только часть ежедневной рутины

В условиях динамически
меняющегося и ускоряющегося
развития общества, люди
сталкиваются с выбором:
**образование или
развлечения?**

Наша цель не заставить человека следить за текстом и постоянно открывать перевод неизвестных слов, а позволить ему расслабиться и просто **получать удовольствие**, именно в это время он будет **обучаться** наиболее продуктивно.

Умные субтитры, с автоматически созданным переводом слов и фраз, оптимизированные и улучшенные специально для игр.

Зачем выбирать

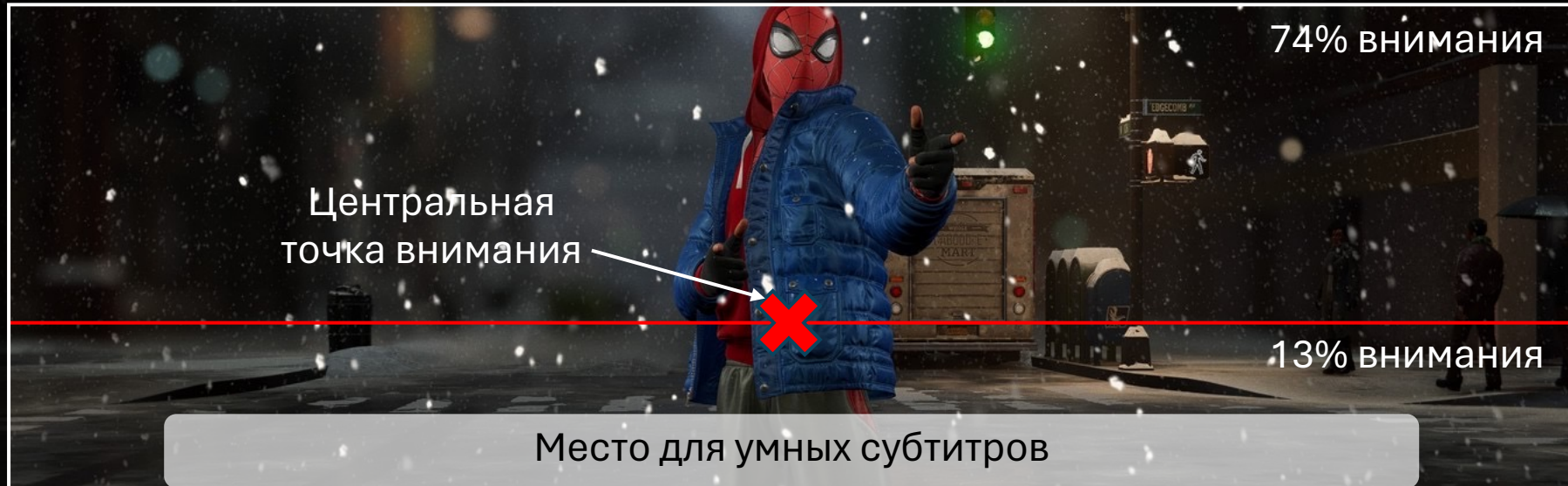
- ✓ **Экономит время**
- ✓ **Не принуждает к выбору**
- ✓ **Совмещает приятное с полезным**

Для тех, кому не хватает времени на изучение иностранного языка.

Решение

Мы применяем хорошо известную технологию, как никогда прежде.

Главная зрительская область



Умные субтитры

- ❖ Субтитры на изучаемом языке с функцией отображения сложных слов на родном языке.

Библиотека повторений

- ❖ Слова и фразы автоматически сохраняются в библиотеке пользователя.
- ❖ Включает в себя интерактивные упражнения(тесты, карточки) для эффективного повторения.

РЫНОК



КАК РОССИЯНЕ ИЗУЧАЮТ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ



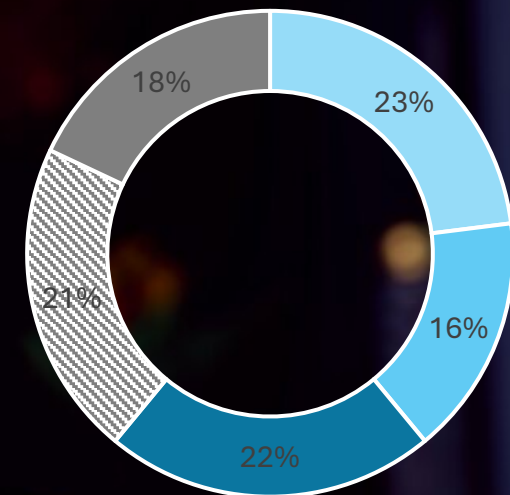
Согласно сведениям НАФИ: **60%** человек в России играют в компьютерные игры.
По данным Forbes: **каждый второй** россиянин планирует изучать иностранный язык в 2024г.
Также из Forbes: **38%** геймеров уже изучают иностранные языки.

Целевая аудитория

Портрет целевого пользователя

- ❖ Возраст **14-29 лет.**
- ❖ 2+ часа в неделю **играет в** компьютерные игры.
- ❖ Предпочитает **однопользовательские игры.**
- ❖ изучает или **хочет изучать иностранный язык.**
- ❖ Уровень владения языком: продвинутый+.

Играете ли вы в видеоигры?
Как часто?



■ каждый день

■ несколько раз в неделю

■ раз в неделю

■ реже, почти не играют

■ не играют

Но точно ли мы?

показатель	Deepl	Duolingo	Verbit	Иностран.AI
онлайн	+	+	+	+
развивает все рецептивные навыки		+	+	+
расширяет словарный запас	+	+	+	+
экономит время	+		+	+
разговорная лексика		+	+	+
"прямое изучение"			+	+
умная библиотека		+	+	+
работает без интернета		+		+
подстраивается под уровень знаний				+
интеграция в игры				+

Геймификация образования уже норма, достаточно вспомнить “Duolingo”, но что, если учёбафицировать игры?

Иностран.АI

Предоставляем **пакет SDK**,
выгружаемый и настраиваемый из
облака по ключам.

Игровые студии

Разрабатывают собственный проект,
заинтересованы в его развитии,
расширении функционала и
возможностей для игроков.

Геймеры

Конечный пользователь нашей
системы. Принимает решение, насчёт
использования представленной
технологии.

B2B

Для новых проектов:

- ✓ Интеграция в проект
- ✓ Системное подключение
- ✓ Техническая поддержка

Для старых игр:

- ✓ Модовая система
- ✓ Локальная библиотека
- ✓ Связь через другие игры

Монетизация

Разовая покупка пакета разработчика
и дальнейшие **ежемесячные выплаты**
для поддержки подключения к
серверам.

Наша цель- заинтересовать игровые студии в интеграции нашей
системы в их собственные проекты.

Запуск

1 год

2 год

3 год

Ожидаемые показатели доходов

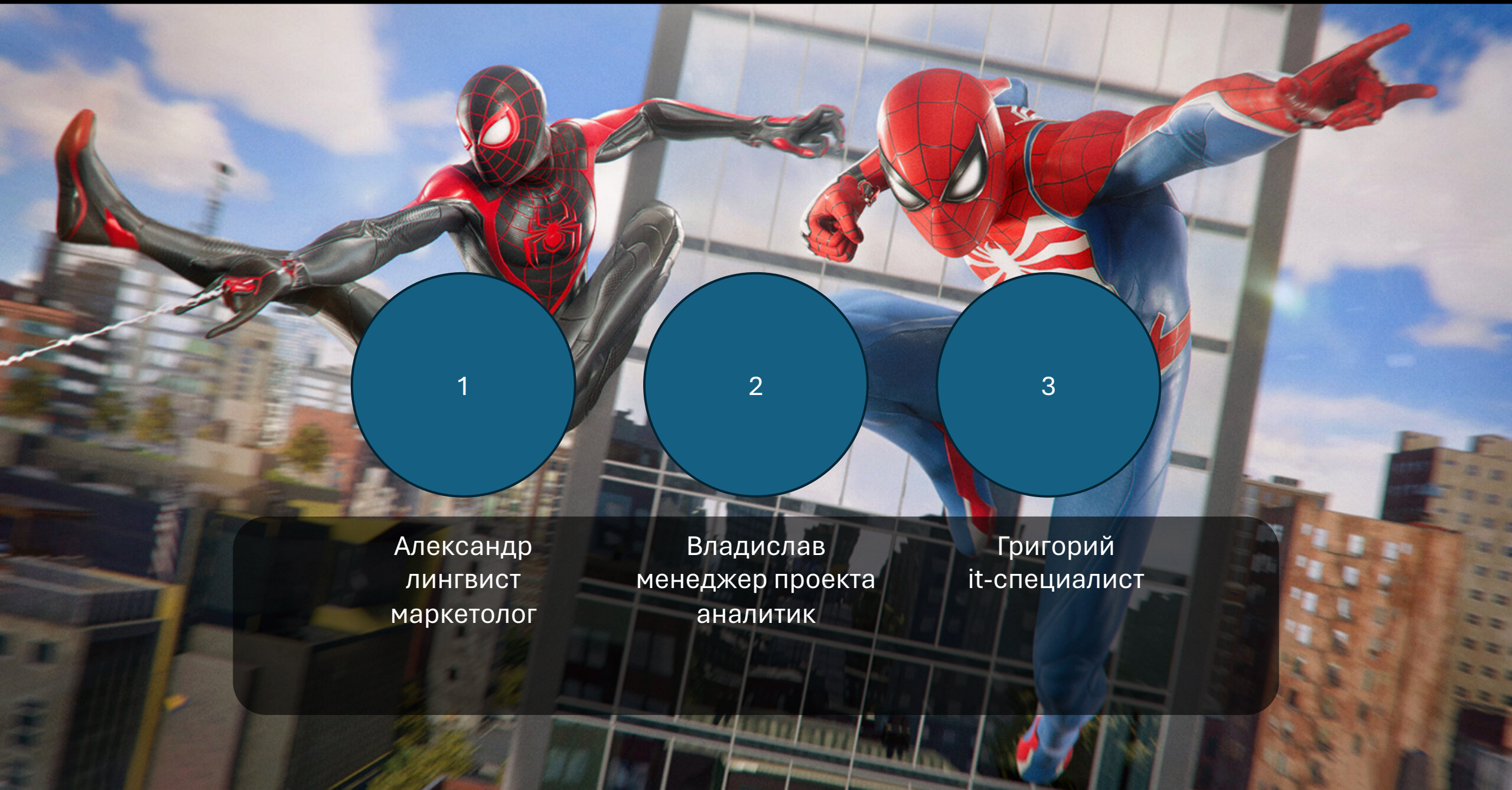


Данные представлены в тыс. Рублей и в отношении на 1 человека в кампании, все расчёты связаны со стратегией дальнейшего развития.

Roadmap развития



На протяжении всего времени мы будем проводить опросы, анализировать и улучшать систему.



1

Александр
лингвист
маркетолог

2

Владислав
менеджер проекта
аналитик

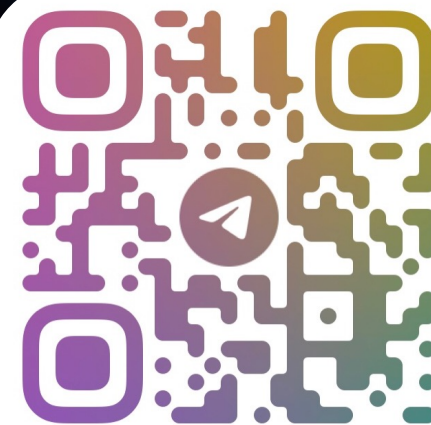
3

Григорий
it-специалист

Контакты

Вергунов Владислав Игоревич
(менеджер проекта)

tg:



@VERGUNO

Почта:

vv.vlad1@mail.ru