

ЕСЕ

Граючи більше двох років, ніколи б не подумала, що знайду людей, які надихнуть мене до створення стартапу і стануть частиною дружньої команди. Хоч світ і великий, однак місця в ньому все ж таки мало. Бути геймером - це було лише хобі до сьогоднішнього дня. Коли в тебе є стимул, підтримка, чому б не почати? Нас в Україні вже більше ніж 15 млн. гравців. Ми всі такі різні, але ми пишаємося тим, ким ми є. І наша мета - це створити один дім для всіх. Наш стартап - це соціальна мережа для кіберспортсменів. Хто знає скільки з цих 15 млн. людей грають просто для себе, хто просто шукає друга, а хто вже можливо з малку мріє бути кіберспортсменом? Не зволікай! Якщо ти один, то команда Gamenex вже в Україні. Ми допоможемо мріям здійснитися, а талантам розвиватися. Ми чекаємо на тебе! Твій вірний друг _!

Воркшит №1.2.

№	Поля для заповнення
1. Ідея для стартапу	Соціальна мережа для кіберспортсменів
2. Яку проблему вирішує ця ідея	Проблема №1. 15 мільйонів геймерів в Україні. І ми все ще не разом? Проблема №2. Чи легко знайти тренера для геймера? Проблема №3. Як почати кар'єру новачку в кіберспорті? Проблема №4. Як заробляти на улюбленому хобі? Проблема №5. Розвиток індустрії кіберспорту в Україні.
3. Для кого вирішується проблема	Для геймерів
4. Як можна монетизувати ідею	MVP 1. Місце для реклами. 2. Комісія, яка буде складати 2% (у нашій соціальній мережі буде існувати електронний рахунок через який наші користувачі можуть здійснювати оплату послуг, чи щось, що власне пов'язане з іграми. 3. Піар аккаунтів - 100 грн. 4. Розблокування аккаунтів - 250 грн. Отже, загальна ціна продукту $100+100+250=450$ грн, 15 \$ (за 1-й пакет). 2-й пакет 20 \$, 3-й пакет - 25 \$. Постійна версія GAMENEX PRO До основної версії додається ще 4 способи заробітку. Заробіток на сабскрайберах (мінімальна ставка - 5 \$, середня - 10 \$, найвища - 25\$). У Twitch сабки розподіляються 50/50 %, а у нас 70/30% (70 % стрімеру, 30 % - Gamenex). Онлайн магазин (продаж речей з улюбленими героями). Консалтинг (платне тестування ПО, розробка додатків). Ставки на турніри (за умови низького коефіцієнту 2-3).
5. Які ресурси потрібні для запуску проекту	1. Інвестиції. 2. Команда. 3. Клієнти.
6. Хто має бути в команді	В першу чергу потрібен програміст, який напише сайт для базової версії. Коли наші перші користувачі протестують її і дадуть feed back, коли ми зрозуміємо, що потрібно додати або вилучити, то наступним етапом вже буде написання сайту для постійної версії. Фінансові ресурси на запуск реклами та оплати для нашого програміста. На початках ми не плануємо наймати штаб, всіми питаннями буде займатися наша команда, яка складатиметься з 3 людей. Але у майбутньому нам будуть потрібні: тестери, адміністратори і СММ, А також веб-дизайнер.
7. Персональні компетенції - які навички, досвід в мене є для стартапу: лідерство, IT, маркетинг, дизайн, фінанси, управління проектами тощо	Член команди 1 - прагне стати професійним кіберспортсменом. Має навички лідерства, компетентна у питаннях аналізу інформації, орієнтована на результат. А також є навички роботи з відеоредактором. Мріє навчитися грати на гітарі. Хобі - ігри, малювання, книги. Член команди 2 - геймер, компетентна у питаннях фінансів, а також слідкує за сучасною ситуацією на ринку кіберспорту. Мріє стати кіберспортивним тренером. Хобі - малювання. Член команди 3 - геймер, аналітик, слідкує за сучасними трендами у сфері IT, має навички роботи з фото та відеоредактором. Мріє навчитися грати на <u>улюблених</u>
8. Яку роль в команді займає/хочете займати	CEO - _____, COO - _____, CIO - _____ -



Воркшит №2

1. Заповніть табличку про членів вашої команди

Ім'я та прізвище у команді	Факультет	Група	Email	Телефон
-	-	-		-
-	-	-		-

2. Опишіть вашу візію

1. Наша соціальна мережа буде мати мінімальні системні вимоги;
2. Нова платформа, де всі починають з нуля;
3. В постійній версії планується консультації психолога;
4. Є тренер, який організовує час команди;
5. Система модерації;
6. Деякі питання можуть окремо розглядатися адміністрацією.

3. Опишіть вашу місію

Наша місія - створити першу в Україні соціальну мережу для геймерів, адже ми самі є споживачами індустрії кіберспорту. Пробували самі на цьому заробляти і хочемо допомогти іншим. Кіберспорт - це не лише хобі, а й перспективний заробіток.

4. Опишіть ваші цінності

1. В нашій соціальній мережі все буде прозоро.
2. Ми хочемо допомогти новачками на початку кар'єри.
3. Посприяти розвитку кіберспортивної індустрії в Україні.



Воркшит №3

Напишіть список питань,
що будуть використані для емпатії та проведення інтерв'ю чи досліджень (не менше 15)

1. Скільки тобі років?
2. Ти граєш?
3. Тобі цікава ідея створення соц. мережі для кіберспортсменів?
4. Чи ти плануєш професійно займатися кіберспортом?
5. Чого тобі не вистачає, щоб розпочати кар'єру в індустрії кіберспорту?
6. Чи хотів би ти мати кіберспортивного тренера?
7. Плануєш стрімити?
8. На який відсоток від сабскрайберів ти розраховуєш?
9. Чи важлива для соц. мережі наявність модераторів?
10. Якого жанру ігри тобі подобаються?
11. Якими платформами ти вже користуєшся на даний момент?
12. Чи мав ти можливість вже заробляти в цій індустрії? Як відчуття?
13. Що тобі найбільше подобається, коли ти граєш?
14. Скільки часу в день ти витрачаєш, щоб пограти?
15. На скільки часто ти б хотів бачити оновлення в мережі? І які саме?

Опишіть проблему, яку ви будете вирішувати

Наш стартап допоможе вирішити проблему комунікації між геймерами, знайти хорошого тренера і навчитися заробляти на улюбленному хобі.

Напишіть питання "Як саме ми..." до вашої проблеми

1. Як саме ми вирішимо проблему комунікації між геймерами?
2. Як саме ми допоможемо геймеру знайти того самого тренера?
3. Як саме ми навчимо геймерів заробляти на улюбленному хобі?
4. Як саме ми будемо впроваджувати систему модераторів?
5. Як саме ми будемо шукати цільову аудиторію?

Заповніть карту емпатії

Що користувач бачить?	Перетворити хобі на перспективний заробіток, можливість бути відомим кіберспортсменом в Україні та за її межами, створити власну команду та брати участь у міжнародних турнірах.
Що користувач чує?	Що говорять про нього друзі? Навіщо це йому? Як це впливає на нього? Чи він дійсно зможе заробляти в кіберспорті?
Що користувач говорить і робить?	Користувач говорить про те, що сфера кіберспорту є досить інвестиційно приваблива, але є проблеми з її розвитком в Україні, а також про пропозиції, перспективи та про прибуток для геймерів. Користувач намагається щоденно підвищити свої скіли, багато читає про сучасні тренди в цій сфері.
Про що користувач думає?	Було б добре, якби в Україні кіберспорт стімко розвивався і всі міфи про те, що це лише "іграшки" пішли на нівець. Користувач був би зацікавлений, якби у багатьох університетах України була дисципліна "Кіберспорт".

Будь ласка, дайте відповідь на питання (кожен член команди) і вирішіть, чи ви будете продовжувати працювати над своєю ідеєю		Yes	No
1	Я часто думаю про рішення для цієї проблеми - коли я на прогулянці, п'ю каву, в спортзалі і т. д.	Так	
2	Я би працював/ла над вирішенням цієї проблеми, навіть якщо я би мав/мала фул-тайм навантаження.	Так	
3	Мої 5 друзів думають, що мені варто взятися за вирішення цієї проблеми.	Так	
4	Я би з гордістю говорив/ла своїм друзям, що я працюю над рішенням цієї проблеми.	Так	
5	Я хочу витратити наступні 5 років на дослідження/розв'язання цієї проблеми.	Так	
6	Я хочу стати професіоналом у цій галузі.	Так	
7	Це моя найбільша проблема зараз.		Ні
8	Я маю достатньо досвіду, щоб вирішити цю проблему.		Ні



Воркшит №4

Напишіть 3 найкращі ідеї, які вам вдалося нагенерувати

1.	Спочатку була ідея створення кафе в стилі ігор.
2.	Кіберспортивний клуб
3.	Додаток чи соціальна мережа

Опишіть, як саме кожна з цих ідей вирішує обрану вами проблему

1.	Проблема спілкування між геймерами.
2.	Вирішення технічних проблем для користувачів, які не мають доступу до технологій, а також клуб проводив би тренінги.
3.	Платформа діє в межах всієї України і навіть коли в світі існує загроза епідемії чи інших явищ, то онлайн простір є порятунком. Дана платформа допоможе гравцям знайти нових друзів, команду, а також професійних тренерів.



Воркшит №6

Проаналізуйте, які існуючі альтернативи існують щодо вирішення вашої проблеми. Які у них є переваги і недоліки?

Альтернатива	Переваги	Недоліки
Twitch	Це міжнародний стрімінговий сервер, який на сьогодні має велику аудиторію, має чітко прописані умови співпраці. Дотримання закону і правил, якісний і стабільний плеєр. Всі розробники ігор + ЗМІ мають свої потоки, де демонструють та проводять конференції. Існує також розділ "креатив" в якому можна транслювати етапи своєї творчості.	1. Транскодування тільки для партнерів; 2. авторські права; 3. підписки йдуть 50/50 (Gamenex пропонує 70%/30%); 4. важко пробитися новачку.
YouTube	Відео на YouTube – це майже гарантоване потрапляння на першу сторінку видачі Google. Ролики відображаються серед перших результатів пошуку, що дозволяє виходити в топ, незалежно від того, яку позицію займає сайт і чи є він у Вас взагалі. Стовідсотковий вихід на цільову аудиторію. Користувачами YouTube здебільшого є люди, віком від 18 до 54 років. Більшість товарів та послуг розрахована саме на таку аудиторію.	Щоб монетизувати свій канал YouTube, вам потрібно стати його партнером.

Створіть портрет клієнта 1
(B2C, якщо є)

Ім'я	Кейт
Країна	Україна
Місто	Луцьк
Стать	Жіноча
Сімейний стан	Неодружена
Хобі	Ігри, книги, аніме, фільми
Дохід	6000
Професія	Працює

Створіть портрет клієнта 2
(B2C, якщо є) Майбутній

Ім'я	Віктор
Країна	Україна
Місто	Луцьк
Вік	32
Стать	Чоловіча
Сімейний	Неодружений
Хобі	Грати на барабанах
Дохід	11000
Професія	Кіберспортсмен

Заповніть канву ціннісної пропозиції для вашого стартапу

Для якого сегменту клієнтів ви робите цю канву?	
Основні клієнти - кіберспортсмени	
Функціональні	Підвищити свій рівень та навички, стати конкурентоспроможним, розпочати ведення стрімів, правильно обрати свою роль у грі, можливість перетворити улюблене заняття в перспективний зарібок
Соціальні	Знайти хорошу команду та тренера, стати більш впевненим у власних силах,
Емоційні	Не здаватися коли виникають труднощі, Постійно розвиватися і не зупинятися на
Болі	
15 мільйонів геймерів в Україні. І ми все ще не разом?	
Чи легко знайти тренера для геймера?	
Як почати кар'єру новачку в кіберспорті?	
Як заробляти на улюбленому хобі?	
Розвиток індустрії кіберспорту в Україні.	
Переваги	
Можливість отримувати хороший дохід	
Працювати у збалансованій команді	
Прекрасний шанс для новачків розпочати кар'єру	
Кращі умови для стрімерів через низькі відсотки	
Знеболюючі	
Створення соц. мережі для геймерів.	
Наша платформа допоможе знайти тренера.	
Можливість не лише грати, а й заробляти на улюбленому хобі	
Перспектива введення дисципліни кіберспорту в університеті	
Додаткові переваги	
Трансфер гравців (підпис контракту, один гравець переходить в іншу команду)	
Онлайн консультації психолога	
Відкриття кіберспортивних клубів по всій Україні	
Хороший колектив, може стати для тебе другою сім'єю	
Продукти та послуги	
Навчання від Pro-тренера	
Низькі тарифи трансляції	
Консалтинг	
Психолог	
Онлайн трансляція стрімів	
Рекламне місце	
Продаж додатків	
Онлайн мазин (продаж речей з улюбленими героями ігор)	



Воркшит №8

Опишіть, які гіпотези щодо вашого стартапу ви хочете валідувати:

1	Чи дійсно існує проблема спілкування між геймерами і чи допоможе соц. мережа це вирішити?
2	Чи важливо мати тренера геймеру?
3	Чи усім геймерів влаштовує Twitch? Які існують незручності при використанні?
4	Чи зацікавлені геймери в тому, щоб розпочати професійну кар'єру в кіберспорті?
5	Чи дійсно актуально зараз в Україні розвивати кіберспорт?

Опишіть, які інсайти щодо кожної з гіпотез ви отримали після проведення інтерв'ю:

1	Проблема спілкування між геймерами дійсно існує, багато гравців використовують інші платформи, які є незручними, і було б непогано створити комплексну соціальну мережу.
2	Геймерів цікавить ціна послуг тренування від кіберспортивного тренера. Було б, звісно, непогано мати тренера, який би допомагав покращувати скіли і планувати.
3	Новачку важко пробитися на платформі Twitch адже відомі стрімери потрапляють на першу сторінку видачі. Транскодування відео тільки для.
4	Деякі грають просто для себе, деякі не мають можливості для цього, деякі є вже професіоналами.
5	Якби кіберспорт добре розвивався в Україні можна було б проводити міжнародні турніри, залучати до співпраці передові компанії. Це б стало поштовхом для введення дисципліни кіберспорту в університетах.



Напишіть есе (до 1800 знаків) про те, на якому етапі знаходиться зараз ваша команда і як вам потрібно вирішувати існуючі проблеми.

Життєвий цикл нашого проекту складається з 5 кроків. Сьогодні ми на 2 етапі, щоб втілити нашу ідею у життя. Йдучи пліч-о-пліч ми наближаємось до нашої мети. Спочатку це були дискусії про те чи це буде ігрове кафе, чи додаток, чи, можливо, кіберспортивний клуб. Також ми обговорювали проблемні питання для геймерів і як наш продукт вирішить це. Так і зародилася ідея створення першої української соціальної мережі для кіберспортсменів. Це був наш перший крок. Коли твій ранг в грі падає, то це не привід здаватися. За таким принципом працює і команда " _ ". Ми не зупиняємось. На сьогоднішній день ми знаємо скільки нас - геймерів і що вони хочуть. Наша команда вже розробила концепцію MVP і постійної версії " _ Pro". Однак, це лише початок нашої історії. В 2021 році ми розробимо маркетингову стратегію і бізнес план. Коли буде завершено цей етап, ми будемо займатися пошуком ресурсів для створення сайту і на початку грудня 2021 року ми і наш продукт вийдуть на ринок.

уер!



Воркшит №11

Опишіть свій концепт MVP, базовий функціонал	Метою базової версії є визначення того, чи справді ця ідея буде актуальною для самих геймерів і скільки користувачів ми залучимо. Навідміну від посійної версії тут не буде багатьох ключових функцій таких як стріми, розробка додатків, тестування ПО.
Що має бути?	<ol style="list-style-type: none">1. Наявність різних рубрик та функцій у навігації сайту:<ul style="list-style-type: none">- гайди по різним жанрам ігор;- можливість створення різних груп по інтересам;- функція створення постів та публікацій користувачів;- інформація про сайт;- чат для спільноти;- функція відслідковування людей і додавання їх у друзі;- пошук людей/груп.2. Служба тех. підтримки.3. Місце для реклами; 4. Електронний рахунок; 5. Піар аккаунтів та їхнє розблокування.
Чого не має бути?	<ol style="list-style-type: none">1. Можливість проведення стрімів;2. Навчання від про-тренерів;3. Консультація психолога;4. Продаж додатків;5. Консалтинг;6. Онлайн магазин (продаж товарів по іграм).



Воркшит №12

Розрахуйте

TAM	
Грошове	40 млн доларів
Кількість носіїв проблеми	15 млн осіб

SAM	
Грошове	5 млн доларів
Кількість	7-9 млн. осіб

SOM	
Потужності	
Конкуренти	45 млн. осіб
Early adopters	2-4 млн. осіб

Розрахуйте	75
-------------------	----

Опишіть, хто	Twitch
--------------	--------

Опишіть, хто	Force Arena
--------------	-------------

Конкурентний аналіз

	Twitch		Force Arena
Продукт	Відео-стрімінговий сервіс		Кіберспортивна арена
Проблема	Трансляція стрімів		Організація турнірів, технічні проблеми, допомога в покращенні скілів
Ціна	5\$ 15\$ 25\$		Стандарт - від 40 до 250 грн; ВІП - від 60 до 375 грн
Основна	Перший шок-конт	мінус	мінус
Основна	Можливість зароб	плюс	мінус
Основна	Розробники ідеї - с	мінус	плюс
Основна	Низькі відсотки	50/50	50/50
Основна			

Визначте основні канали комунікації зі своєю цільовою аудиторією

Розпишіть 7Р для свого продукту

Price (яка ціна буде у вашого продукту/послуги?)	1. Місце для реклами (з мінімальним обхватом клієнтів, наприклад 25 людей і ціною 100 грн, Gametex отримає 2500 грн в місяць). 2. Комісія, яка буде складати 2% (у нашій соціальній мережі буде існувати електронний рахунок через який наші користувачі можуть здійснювати оплату послуг, чи щось, що власне пов'язане з іграми. 3. Піар аккаунтів - 100 грн. 4. Розблокування аккаунтів - 250 грн. Отже, загальна ціна продукту $100+100+250=450$ грн, 15 \$. 2-й пакет 20 \$, 3-й пакет – 25 \$ (в залежності від ціни наданих послуг з перерахованих).
Place (де саме ви будете продавати свій продукт чи послугу)	Онлайн простір
Product (опишіть, який саме продукт чи послугу ви будете продавати)	Місце для реклами. 2. У нашій соціальній мережі буде існувати електронний рахунок, через який наші користувачі можуть здійснювати оплату послуг, чи щось, що власне пов'язане з іграми. 3. Піар аккаунтів. Наприклад, геймер досить довгий час грає і має значні успіхи. Але йому чогось не вистачає. А чому б не стати популярнішим і не розкрутити свій аккаунт? Хм... У цьому йому допоможе наш бот Тім. Користувач пише про свою проблему і наш маленький помічник допомагає у здійсненні його мрії. В перспективі ця людина(геймер) може знайти тренера на нашій платформі. 4. Розблокування аккаунтів. На нашому сайті будуть існувати правила, за порушення яких користувач отримує бан. Ця людина хоче розблокувати свій аккаунт. Для цього йому потрібно звернутися у тех. підтримку, яка буде розглядати це питання. Далі коли ми повідомили рішення, користувач оплачує цю послугу. 5. Платформа для нового бізнесу. Для того, щоб, наприклад, користувачу створити бізнес групу, то йому необхідно ознайомитися з правилами нашого сайту. У разі питань писати до бота. Коли все вирішено - здійснюється
Promotion (як ви будете просувати свій продукт/послугу, які маркетингові канали будете використовувати)	На початкових етапах ми плануємо використовувати соціальні мережі, а саме: фейсбук та інстаграм . Через деякий час(2-3 місяці після випробування додатку) можна використовувати рекламу.
People (хто з людей контактуватиме з вашою ЦА? Людина зі сторінки інстаграм, продавець у магазині і т. д.)	Спілкування з клієнтами в перші місяці буде здійснюватися самими розробниками ідеї, а також у випадках великого об'єму роботи, ми будемо запускати нашого бота Тіма. Через деякий час можна знайти людину або вона сама прийде до нас.
Process (який процес використання чи покупки вашого продукту? Як цей процес полегшити і зробити приємнішим? Як змусити людину купити ще?)	Для того щоб розмістити рекламу у нашій соц мережі чи розблокувати аккаунт, чи власне пропіарити його, наші користувачі можуть ознайомитися з правилами та ціновою політикою. У разі питань вони можуть звернутися у тех. Підтримку(бот Тім), яка якнайшвидше вирішить проблемне питання. Коли людина ознайомиться з правилами, далі вона вже може перейти в рубрику "оплатити послугу" і назва послуги. Наша команда пропонує користувачам знижки.
Physical evidence (який фізичний товар отримує людина? Навіть якщо це послуга - що фізичного може отримати людина з нею (як квиток при послугі перегляду кінофільму))	Фізично людина не отримує нічого. Але ми забезпечимо людину гарним настроєм, подаруємо незабутні емоції, а також допоможемо покращити свої скіли + знайдемо Про-тренера.



Воркшит №14

Потенційні інвестори вашого стартапу:

1	Краудфандингові сайти
2	Приватні інвестиції
3	Венчурні фонди
4	Відомі IT-компанії
5	Бізнес-інкубатори і акселератори

Напишіть листа потенційному інвестору:

-
