



# SAVUN – МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ РАСПОЗНАВАНИЯ И ПОИСКА ПОХОЖИХ ОБЪЕКТОВ НА ОСНОВЕ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ С ПРИВЯЗКОЙ СОБЫТИЙ (АНИМАЦИИ, ВИДЕО ИЛИ 3D-ГРАФИКИ)

Лисовский Н. Ю., Маркова Т. И., Шпадарук А. А., студенты 4 курса ИБМТ БГУ

Научный руководитель:

старший преподаватель Дудкин А. Б.

Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ, г. Минск, Беларусь

## БИЗНЕС-ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Характеристика намечаемой к выпуску продукции: само приложение является своего рода платформой, где пользователи будут разделяться на две категории: пользователи (обыватели) и разработчики. Вторые взаимодействуют с нашей технологией посредством веб-сайта, где они могут пойти по двум путям: либо сами будут привязывать изображение к анимации, видео или имеющейся у них 3D-графике путем загрузки двух элементов в нашу систему, либо с нашей помощью создавать анимацию, видео или 3D-графику, привязывая ее к любому изображению. Что происходит, когда пользователь (обыватель) где-то в городе на билборде или в газете наводит камеру на изображение, к которому разработчиком (некой организацией) была привязана анимация, видео или 3D-графика? Она оживает и на месте того изображения вне зависимости от расположения телефона начинается «представление» на экране телефона. Использование платформы безгранично (акции, бонусы, интерактив и т. д.) Также будут

доступны функции аутентификации, идентификации, переходы между приложениями.

Предполагаемая форма участия инвестора в проекте: среднерисковое реальное прямое инвестирование внутри страны.

Стоимость бизнес-проекта: 40 000 долл.

Суммарная потребность в инвестициях: 30 000 долл., в т. ч. по источникам:

собственных средств: 10 000 долл.;

прямых инвестиций: 30 000 долл.

Направления использования инвестиций:

| Первоначальные инвестиции /<br>затраты по проекту               | Источники финансирования |                  |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                                                 | собственные средства     | заемные средства |
| Аренда офиса, долл.                                             | 7500                     | –                |
| Оборудование, долл.                                             | 3850                     | 3500             |
| Офисная мебель, долл.                                           | 2000                     | 1800             |
| Заработная плата (затраты на разработку приложения), долл.      | –                        | 19 425           |
| Затраты на рекламу, долл.                                       | 4000                     | 3000             |
| Аренда сервера, долл.                                           | 350                      | 350              |
| Прочие, долл.                                                   | 1000                     | 1000             |
| ИТОГО:                                                          | 38 125                   | 29 075           |
| Доля собственных и заемных средств в общем объеме инвестиций, % | 100                      | 76,3             |

Показатели эффективности проекта:  
 чистый дисконтированный доход: 10 475 долл.;  
 внутренняя норма доходности: 27,5 %;  
 индекс рентабельности: 1,275;  
 простой срок окупаемости проекта: 15 мес.  
 Дата составления инвестиционного предложения:  
 29.09.2016.

## ПАСПОРТ БИЗНЕС-ПРОЕКТА

### 1. Информация о проекте

Название проекта: CAVUN – мобильное приложение для распознавания и поиска похожих объектов на основе нейронных сетей с привязкой событий (анимации, видео или 3D-графики).

Описание и цель инвестиционного проекта: проект подразумевает собой разработку приложения для распознавания и поиска похожих объектов на основе нейронных сетей с привязкой событий (анимации, видео или 3D-графики) с целью внедрения его в различные сферы жизни

Привлекательность проекта: данный проект, а именно приложение, является логическим продолжением серии победных выстрелов белорусских стартапов (MSQRD, Viber, World of tanks). Виртуальная реальность начинает быть частью реальной жизни. И нельзя упускать эту возможность, нужно осваивать эту технологию и внедрять в нашу жизнь. CAVUN – уникальная возможность использования нескольких передовых технологий.

### 2. Продукция

Назначение и основные характеристики: само приложение является своего рода платформой, где пользователи будут разделяться на две категории: пользователи (обыватели) и разработчики (рисунок). Вторые вза-

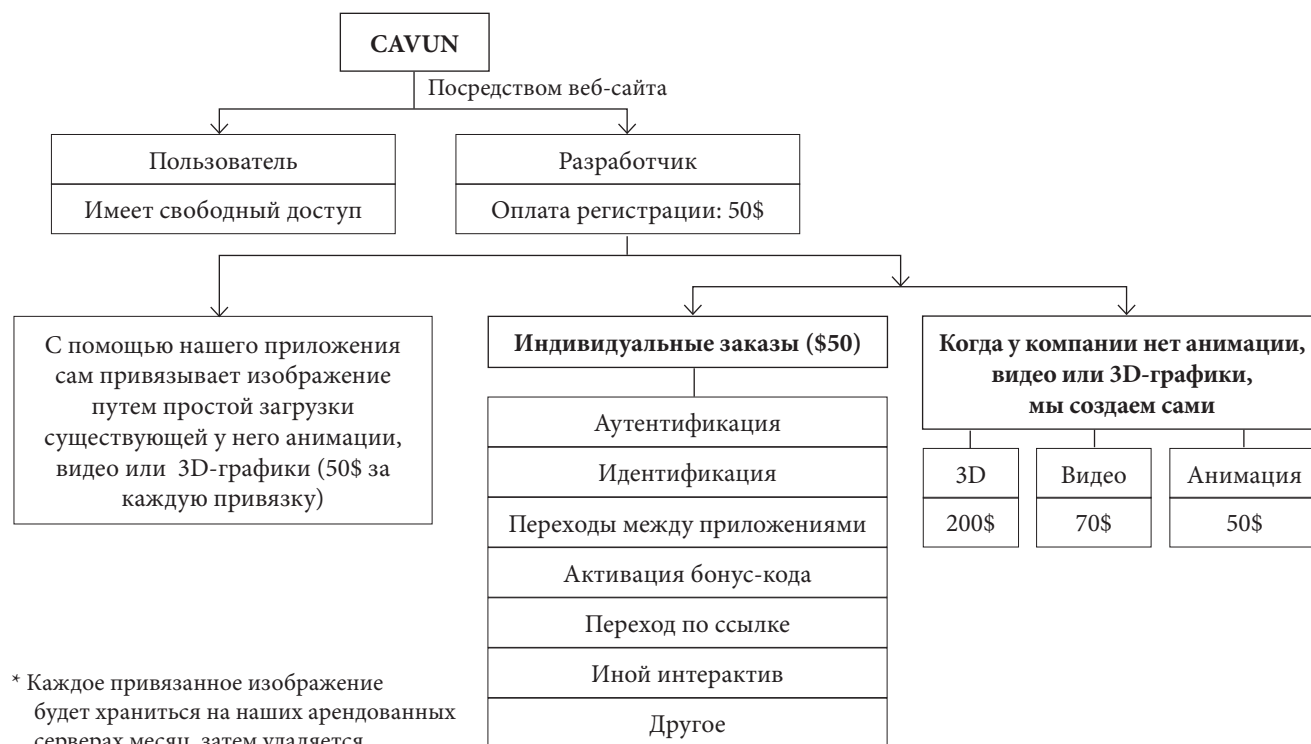
имодействуют с нашей технологией посредством веб-сайта, где они могут пойти по двум путям: либо сами будут привязывать изображение к анимации, видео или имеющейся у них 3D-графике путем загрузки двух элементов в нашу систему, либо с нашей помощью создавать анимацию, видео или 3D-графику, привязывая ее к любому изображению. Когда пользователь (обы- ватель) где-то в городе на билборде или в газете наводит камеру на изображение, к которому разработчиком была привязана анимация, видео или 3D-графика, оно оживает, и на месте него вне зависимости от расположения телефона начинается «представление» на экране телефона. Использование платформы безгранично (акции, бонусы, интерактив и т. д.). Также будут доступны функции аутентификации, идентификации, переходы между приложениями. Характеристика новизны: модернизация известной конструкции.

| Необходимость                    | имеется | требуется | не требуется |
|----------------------------------|---------|-----------|--------------|
| патентной защиты                 |         |           | +            |
| лицензирования продукции         |         |           | +            |
| лицензирования вида деятельности |         |           | +            |
| сертификации продукции           |         |           | +            |

### 3. Маркетинговые исследования

Характеристика внутреннего рынка:

Объем спроса: 3 млн долл. (если учитывать тот факт, что в Беларуси 141,1 тыс. юридических лиц из которых 116 тыс. коммерческих организаций) и 254,2 тыс. индивидуальные предприниматели). Из этой части мы



\* Каждое привязанное изображение будет храниться на наших арендованных серверах месяц, затем удаляется.

Рисунок – CAVUN – мобильное приложение для распознавания и поиска похожих объектов на основе нейронных сетей с привязкой событий (анимации, видео или 3D-графики)

выделили внутренний рынок размером 30 тыс., минимизировав риски.

Показатель рассчитан следующим образом:  $30\ 000 \times \text{средний чек} = \text{внутренний рынок в у. е. единой}$  меры.

Средний чек исходя из стоимости услуг, применяя коэффициент корреляции, касающийся предполагаемой популярности отдельных видов услуг, равен 100 долл.

Предполагаемый объем реализации: 1 млн долл.

Ожидаемая доля рынка: 33 %.

Основные потребители, их характеристика: организации в различных отраслях хозяйственной деятельности, желающие внести в свои рекламные кампании и просто увеличить лояльность к бренду.

Характеристика канала сбыта: непосредственное оказание услуг с элементами опосредования.

Основные конкуренты, их характеристика: прямых конкурентов не существует, к косвенным можно отнести приложения развлекательного характера с привязкой виртуальной реальности.

Рекламная деятельность: практика показала, что наиболее эффективным методом продвижения является интернет-реклама. А именно, мы будем использовать два направления: контекстная реклама (ЯндексДирект, GoogleAdwords) и SMM (VK, Facebook, Twitter, Instagram, Ok, Youtube). Также будем продвигать через собственный сайт.

Стратегия маркетинга будет направлена на агрессивный характер, будут «покрыты» различные отрасли экономики Беларуси.

#### **4. Финансово-экономические показатели проекта**

Показатели эффективности проекта:

чистый дисконтированный доход: 10 475 долл.;

внутренняя норма доходности: 27,5 %;

индекс рентабельности: 1,275;

простой срок окупаемости проекта: 15 мес.

#### **5. Предложения инвестору**

Возможное участие инвестора:

финансовые средства: 30 000 долл.

---