



МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ЗНАКОМСТВ И ИГР

 Vprobe

ДЛЯ КОГО СОЗДАН ПРОЕКТ Vprobke



Приложение Vprobke создано для тех, кто застрял в пробках будучи в общественном транспорте, метро или в автомобиле.



Приложение Vprobke позволяет людям находить новые знакомства, массу полезной информации, а так же сообщает о реальных пробках в развлекательном формате.



Оно сделано для того, чтобы люди меньше нервничали в пробке и проводили время с пользой и интересом.



Vprobke делает несколько часов в пробках нескучными.



ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА Vprobke

Vprobke совмещает элементы игры и социальной сети. Каждый пользователь может найти в приложении то, что ему по душе.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:



Гараж, в котором возможен тюнинг игрового автомобиля для получения бонусов



Получение уровней и доступ к новым автомобилям (более 15 автомобилей на 7 уровнях)



Выполнение уникальных и ежедневных квестов



Рейтинги лидеров

СКОРО



Городские квесты с дополненной реальностью



Кланы и расы с группировкой пользователей по интересам, маркам и моделям машин



Мультипользовательская онлайн-игра «Гонки»

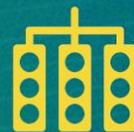
ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА Vprobke



СОЦИАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:



Знакомства
и общение
тет-а-тет



Карта пробки
с информацией
о состоянии
дорог



Групповое
общение
в общем
чате пробки



Добавление
друзей
и шеринг
в социальные
сети



Подарки
друзьям
и незнакомым
пользователям



РАЗМЕР РЫНКА

Размер рынка, на который таргетируется приложение это автовладельцы в крупнейших городах и люди, которые пользуются смартфонами для развлечений, игр и общения. Таким образом таргетируемый рынок составляет – 500-1,000 МЛН пользователей.



РФ



МОСКВА

3,5 МЛН

10,4 МЛН

ПИТЕР

1,08 МЛН

4,5 МЛН

ЕКАТЕРИНБУРГ

0,38 МЛН

1,3 МЛН

КРАСНОЯРСК

0,35 МЛН

0,9 МЛН

НОВОСИБИРСК

0,33 МЛН

1,3 МЛН



МИР



ЛОНДОН

2,6 МЛН

8,3 МЛН

НЬЮ-ЙОРК

1,4 МЛН

12 МЛН

ТОКИО

3,8 МЛН

30 МЛН

БЕРЛИН

1,2 МЛН

3,5 МЛН



РАЗМЕР РЫНКА

ТАРГЕТИРУЕМЫЙ РЫНОК

**500 – 1,000 МЛН
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ**



15\$

Средний
чек одного
платящего
пользователя
(ARPPU)



2-3%

Среднее
количество
платящих
пользователей на
данный момент



70\$

LTV одного
пользователя
на данный
момент



4-5%

планируется
выйти на процент
платящих
пользователей

ТАКИМ ОБРАЗОМ РЫНОК МОЖНО ОЦЕНИТЬ

800 – 1,200 МЛН. \$

КОНКУРЕНТЫ Vprobke



СРЕДИ МЕССЕНДЖЕРОВ:

-  Whats up
-  Telegram
-  Line

СРЕДИ СОЦСЕТЕЙ:

-  Вконтакте
-  Facebook
-  Twitter

СРЕДИ ДЕЙТИНГ ПРИЛОЖЕНИЙ:

-  Tinder
-  Love planet
-  Pure

УНИКАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА Vprobke



Мы создали новую нишу и внедряем механики, которые объединили все вышеперечисленные проекты еще и с игрой.



Создан новый формат общения и игры



Предоставляем пользователям любой формат развлечений, который им по душе.



СПОСОБЫ МОНЕТИЗАЦИИ. B2C

1.

ПРОДАЖА ВНУТРИИГРОВОЙ ВАЛЮТЫ – БЕНЗОВ

Приложение работает по модели Freemium, т.е. все в приложении можно получить бесплатно, но потратив больше времени, а для тех, кто не хочет или не привык ждать – можно приобрести любую вещь уже за игровую валюту – Бензы, которые можно заработать или купить за рубли.

Кол-во БНЗ	150	300	700	1,800	6,500	15,000
Стоимость, руб	149	229	459	899	2,290	3,790

2.

ПРОСМОТРЫ РЕКЛАМЫ ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЯ

DAU – среднее количество пользователей приложения. С ростом дневной аудитории мы будем подключать показ рекламы. Реклама будет ненавязчивой, пользователям будет предлагаться добровольно посмотреть рекламу в обмен на игровой подарок. За показы такой рекламы мы можем получать деньги. См таблицу с выплатами по странам.

	Россия, \$/мес		США, \$/мес		Европа, \$/мес	
	iOS	Android	iOS	Android	iOS	Android
DAU 1,000	645	165	1 080	255	1 125	345
DAU 5,000	3 225	825	5 400	1 275	5 625	1 725
DAU 10,000	6 450	1 650	10 800	2 550	11 250	3 450
DAU 25,000	16 125	4 125	27 000	6 375	28 125	8 625
DAU 50,000	32 250	8 250	54 000	12 750	56 250	17 250



СПОСОБЫ МОНЕТИЗАЦИИ. B2B



СПОНСОРСКИЕ ПРОЕКТЫ

(пример – перед зимним сезоном запускается квест, по результатам которого победитель получит зимнюю резину, спонсор – поставщик шин)



ПАРТНЕРСКИЕ ПРОЕКТЫ

(пример – купи завтрак в кафе и получи бонус в виде бензов в приложении)



МОТИВАЦИОННЫЕ ПРОЕКТЫ

(пример – сделай наклейку на свою машину, запости в нашей группе и получи эксклюзивный обвес в приложении)



ВНУТРИИГРОВЫЕ

(размести на стене в гараже что-то и получи что-то в подарок)



БАННЕРЫ

(размещение рекламных баннеров в гараже)

Монетизация через партнерские программы с компаниями, ритейлерами, продавцами товаров и поставщиками услуг.

Средний чек от одного партнера от 3000\$ за акцию.



КРАТКИЙ P&L

Финансовые результаты		РФ			РФ + МИР		
		1 ГОД	2 ГОД	3 ГОД	1 ГОД	2 ГОД	3 ГОД
Выручка	тыс. руб.	18 118	27 419	45 907	22 272	71 718	222 169
Валовая прибыль	тыс. руб.	15 943	24 394	41 082	18 522	58 543	190 619
Рентабельность		88,0%	89,0%	89,5%	83,2%	81,6%	85,8%
Операционная прибыль	тыс. руб.	(6 882)	(3 651)	7 390	(7 472)	(12 287)	61 418
Рентабельность		(38,0%)	(13,3%)	16,1%	(33,5%)	(17,1%)	27,6%
Чистая прибыль	тыс. руб.	(7 063)	(3 939)	5 983	(7 695)	(12 933)	50 964
Рентабельность		(39,0%)	(14,4%)	13,0%	(34,5%)	(18,0%)	22,9%
EBITDA	тыс. руб.	(6 882)	(3 651)	7 390	(7 472)	(12 287)	61 418
Рентабельность		(38,0%)	(13,3%)	16,1%	(33,5%)	(17,1%)	27,6%

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ И ПАРТНЕРЫ Vprobke



ПОЛЬЗОВАТЕЛИ



Мужчины
и женщины
18-45 лет



Продвинутые
пользователи
смартфонов



Активные
и увлекающиеся



Водители



Пешеходы



Пользователи
общественным
транспортом

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ



Сети
АЗС



Сети ресторанов
быстрого
питания и кафе



Кинотеатры



Автосалоны



Автосервисы



Магазины
автозапчастей
и аксессуаров



Метро
и городской
транспорт



КЛЮЧЕВЫЕ РИСКИ Vprobe

Проект уже запущен и первые результаты позволяют заключить, что он вызывает интерес у пользователей, в связи с чем основные риски следующие:



**Медленное
развитие**



**Копирование проекта
более сильным игроком**



**Неспособность быстро
набрать большое
количество пользователей
(от 1 млн и выше)**



**Недостаток
финансирования для
выхода на операционную
прибыль**

КОМАНДА Vprobke



ЛЕВОН ДАНИЛЬЯНЦ

соучредитель, операционное управление проектом, бизнес развитие и маркетинг.
(проекты Рыба.Мясо.Два ножа, eTargeting, yoCard, Clickandpay, Ernst&Young)



АРАМ БАДАЛЯН

соучредитель, коммерческое управление и продажи
(Мирато Азия, ВИП Клиник)



ОЛЬГА КУРГАШЕВА

пиар директор
(EasyTen, Мир Тесен, ПрофМедиа)



ДМИТРИЙ ЗАХАРОВ

технический директор
(DijiApp, Innovative Solutions)

ТАКЖЕ В КОМАНДЕ: 4 программиста (iOS, Android, UI), 2 дизайнера (3d, UI)

СКРИНЫ ПРИЛОЖЕНИЯ Vprobeke

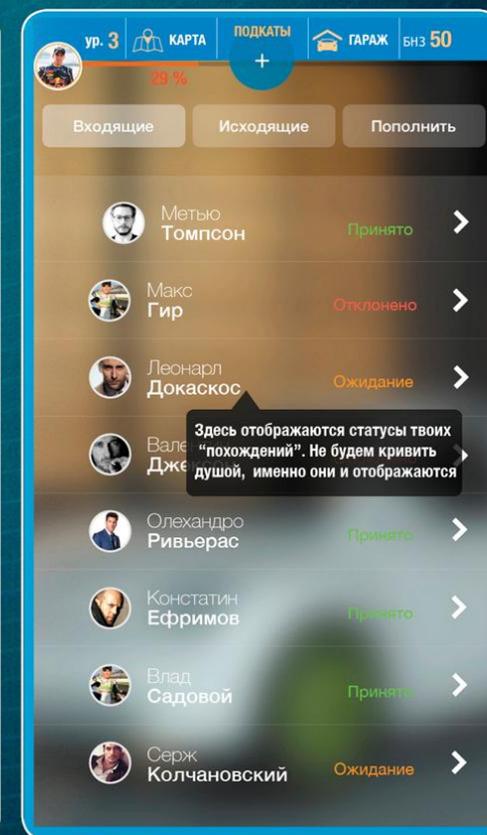
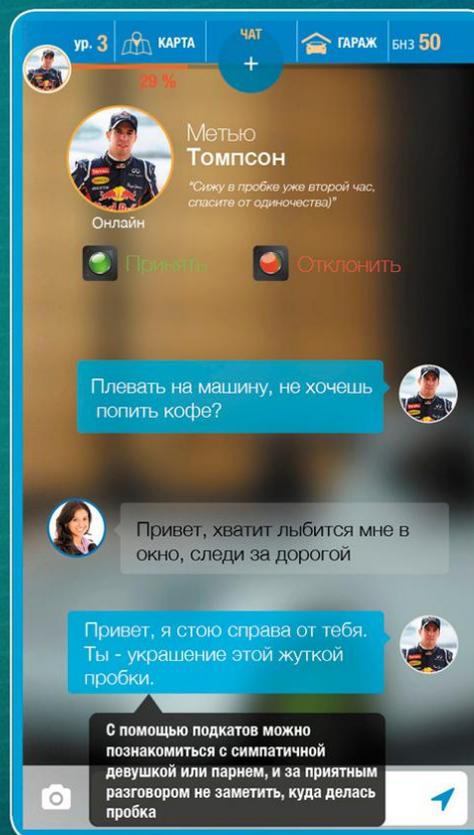
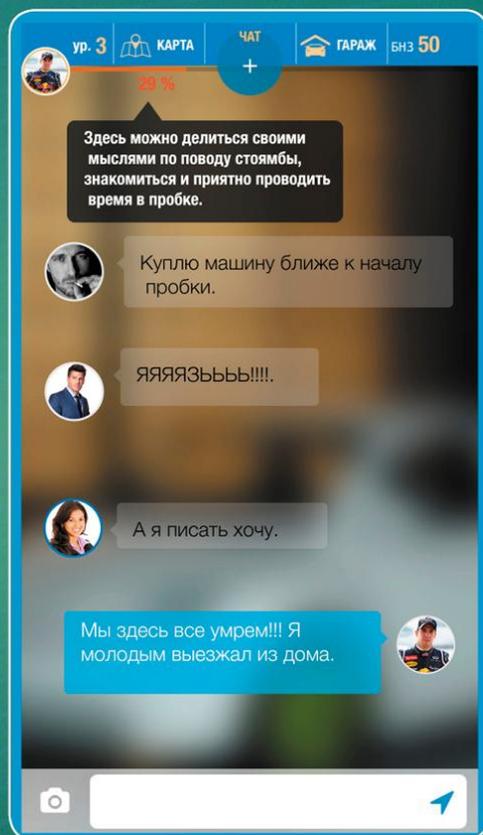


ЧАТ ПРОБКИ

ИГРОВАЯ ВАЛЮТА

ЛИЧНЫЙ ЧАТ

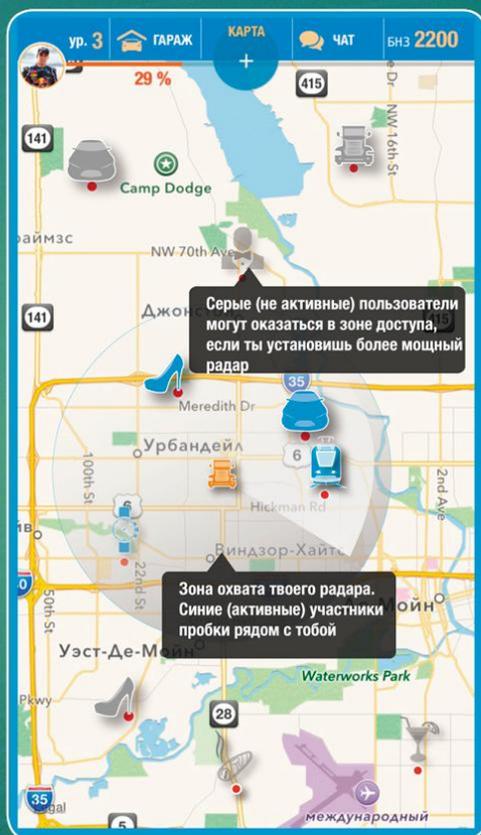
ПОДКАТЫ



СКРИНЫ ПРИЛОЖЕНИЯ Vprobe



КАРТА



ГАРАЖ



ТЮНИНГ



ВЫБОР АВТО



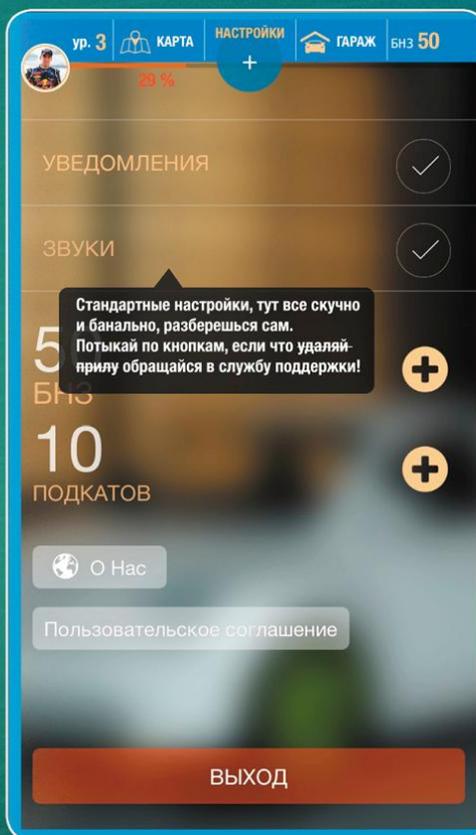
СКРИНЫ ПРИЛОЖЕНИЯ Vprobe



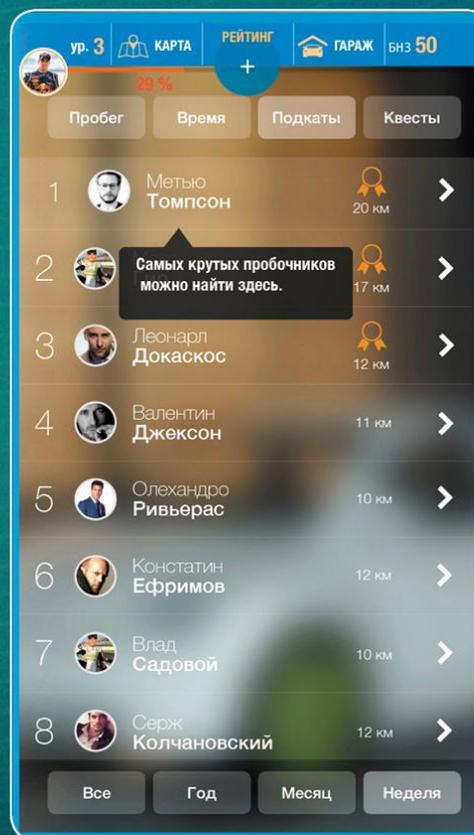
МАГАЗИН



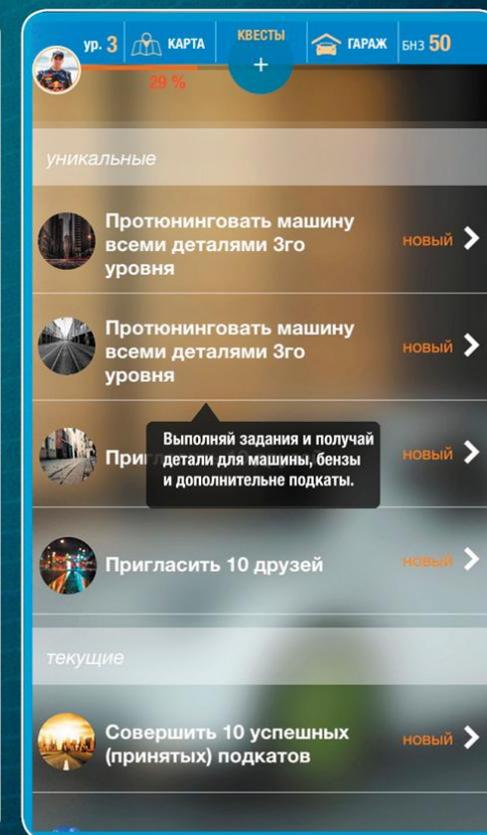
НАСТРОЙКИ



РЕЙТИНГ



КВЕСТЫ



ПРЕССА О НАС Vprobke



ИНТЕРВЬЮ О ПРОЕКТА НА РАДИО МЕДИАМЕТРИКС

<http://radio.mediametrics.ru/mobilizaciya/3447/>



ИНТЕРВЬЮ НА ПОРТАЛЕ BIZ360

<https://biz360.ru/materials/kak-zarabotat-na-avtomobilnyh-probkah/>



VC.RU

<https://vc.ru/n/vprobke>



ОБЗОР НА APPLEINSIDER

<http://appleinsider.ru/ios/igraem-i-znakomimsya-v-probkax-s-iphone.html>



ОБЗОР НА ТЕЛЕКОМБЛОГЕ

<http://telecomblog.ru/startap/mobilnoe-prilozhenie-pomozhet-podkatit-v-probkakh>



ИНТЕРВЬЮ АФИША ДЕЙЛИ

<http://daily.afisha.ru/cities/1009-kak-sdelat-tinder-dlya-zastryavshih-v-probke/>