СОДЕРЖАНИЕ

1. Значимость проекта……….....…………………………………………..3

2. Аналогичные проекты………………………………………………...…5

3. Техническое задание………………………………………………...…23

7. Финансовый план и риски……………………….………………….…27

1. Описание проекта

Онлайн игры и киберспорт очень тесно связаны и с каждым годом данные понятия выходят на новый уровень, все больше людей в них заинтересовано, большинство – молодежь, что естественно. Но уже сейчас эксперты убеждены в дальнейшем развитии онлайн соревновательных игр и киберспорта, ведь молодежь – это будущие родители, что не будут корить увлечения детей киберспортом, ведь у них будет совершенно другое представление о нем.

На сегодняшний день онлайн игры, безусловно, можно назвать одним из самых популярных направлений среди увлечений молодежи. И это оправдано, ведь каждый игрок может улучшать свои личные навыки, становиться сильнее и добиваться каких-либо высот в рамках игры. Игры – это тренировка реакции, принятия решений, лидерства, командной слаженности, а также возможность самореализации. Мечта многих игроков – создать команду и играть на уровне профессиональной сцены, или же просто найти людей для совместной игры на постоянно основе. Наше время – начало отсчета, когда киберспорт заменит в какой-то степени реальный спорт, или выйдет на тот же уровень. Вот некоторая статистика: в 2014 году (это достаточно давно в масштабах развития киберспота) чемпионат по LeagueofLegends посмотрело 32 миллиона зрителей. А рекорд транслятора в лице обычного игрока не из мира киберспорта по игре Fortnite совсем недавно составил около 635000 человек, смотрящих трансляцию одновременно.

В 2015 году оборот киберспортивного рынка достигал 325 млн долларов, в 2016 – поднялся более чем на 50%, до 493 млн долларов. В 2017 он уже достиг 696 млн долларов (из которых 517 млн долларов составляют инвестиции), совершив скачок на 41%. И это далеко не предел. Крупный портал Newzoo предсказывает рост рынка до 1488 млн долларов к концу этого десятилетия. Многие известные консалтинговые компании пытаются предугадать дальнейший рост числа зрителей киберспортивных мероприятий, например, Deloitte, но даже она в отчете 2015 года ошиблась на 41 млн. Их количество достигло 191 млн человек к 2017 году.

Киберспорт и онлайн игры – это один из тех аспектов, который будет обыденным делом в солнечном будущем, как футбол или гольф в наше время, а на сегодняшний день мы лишь закладываем блоки в его развитии и хорошо с этим делом справляемся.

3 Техническое задание

А) Описательная часть

Название нашего проекта – Sword Singer. Он включает в себя все необходимое для людей, которые играют в популярные онлайн игры.

Проектов, связанных с бустом аккаунтов, поиском команды, купли-продажи внутриигровых предметов и аккаунтов, не говоря уже о новостных сайтах, посвященных киберспорту, конечно, огромное количество на сегодняшний день. Но объединить множество функций в один сайт еще никто не пытался, ведь сделать это трудно, нужно иметь хорошие представления о дизайне и самому понимать игрока, уметь становиться им и исправлять на основе этого проект на регулярной основе. Мы хотим создать такой сервис, который станет идеальным для любого игрока в любую игру, где соревновательный процесс в режиме онлайн имеет вес, ведь так важно поддержать начинающего и продвинутого игрока, как морально, так и помощью по игре. Любой игрок будет спрашивать другого: «Есть ли у тебя аккаунт на Sword Singer?», «Перейдем в голосовой чат Sword Singer’а?» и так далее. Функции безграничны и спиральным методом будут накладываться с каждым новым витком развития киберспорта и онлайн игр. После успешного развития и видимых результатов работы нашего сайта будет создано и приложение (как для телефонов, так и компьютеров). Приложение не будет «есть» много оперативной памяти, ведь это важно для игрока: пока он играет в игру, приложение должно быть открыто и безвредно для производительности компьютера. Также в планах открытие киберспортивной арены в Москве и дальнейшая продажа франшизы для открытия арен в других городах и не только на территории РФ на примере арены Winstrike (они имеют собственные киберспортивные команды и за счет поездок этих команд на турниры, они продвигают свой бренд), она безусловно является примером: