

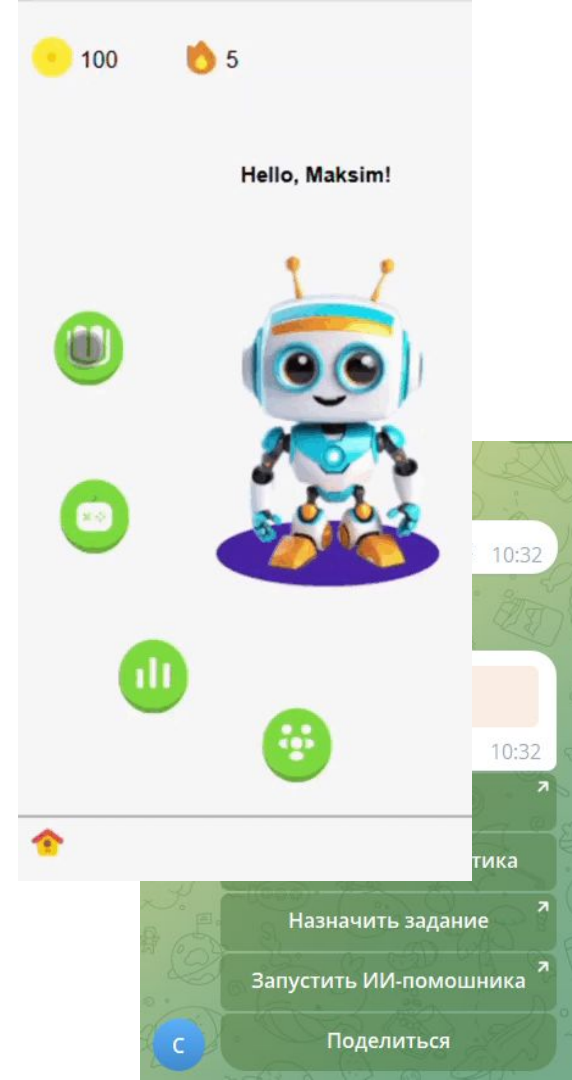
EdKids

учиться весело



Наше приложение - комбинация лучшего и необходимого для детей и родителей

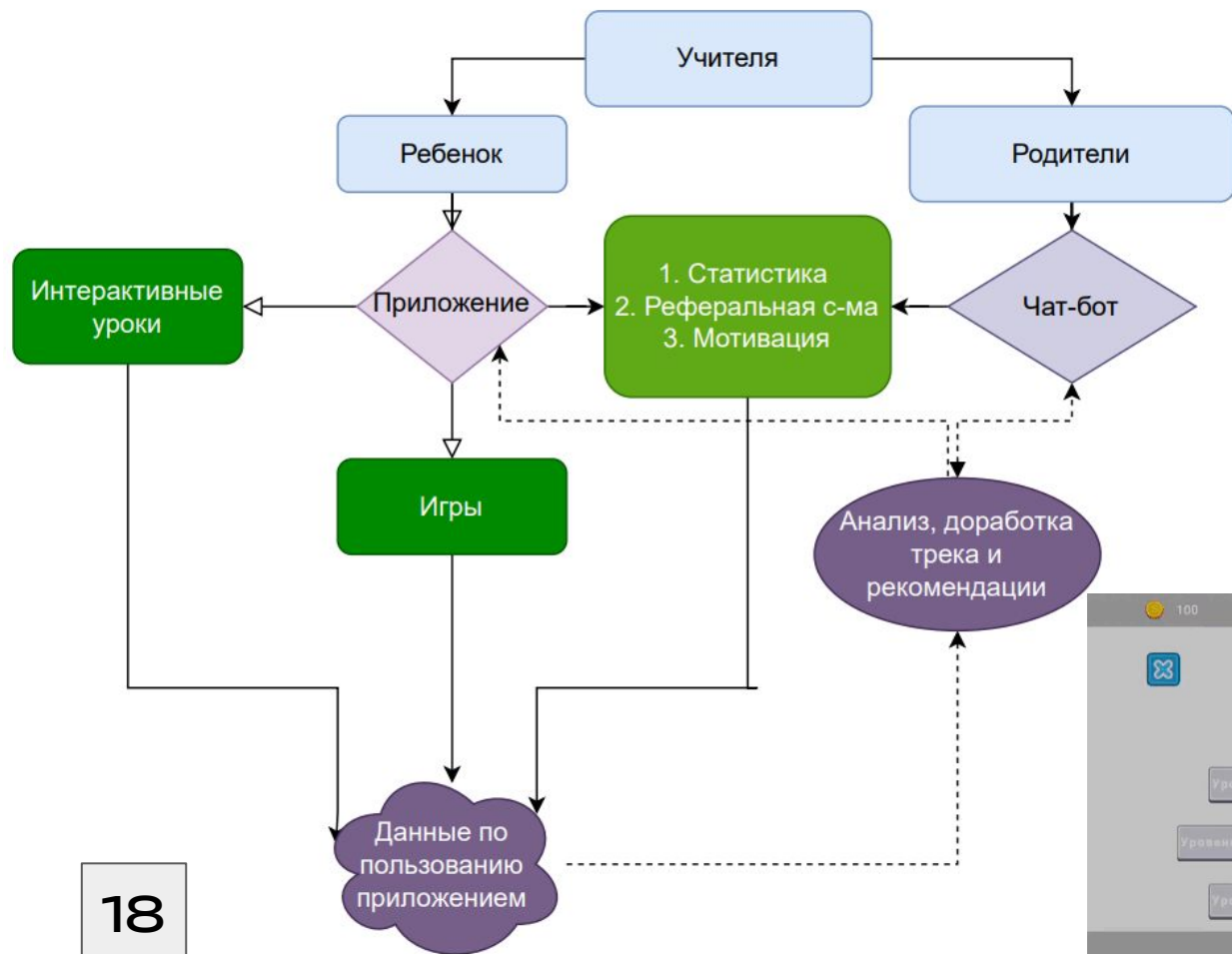
- ✓ Дети проводят время в телефоне интересно и с пользой
- ✓ Мягкий контроль родителями
- ✓ Ассистент с ИИ (учитель, адаптированный под ребенка)
- ✓ Геймификация процесса
- ✓ Интерактивные уроки + игры
- ✓ Педагогические методики



Проблемы родителей

- × **Сложно контролировать** поведения ребенка в сети
- × Учителя **не могут уделить внимание** всем детям
- × Родители **переживают за будущее** своих детей
- × Адаптивное обучение **стоит дорого**
- × **Низкое качество** приложений для детей

Почему сработает секретный соус



Бизнес модель

3.5 млн \$

*Прогноз по выручке Edkids
по математике*

- ✓ Реферальная программа + Freemium модель
- ✓ 22\$ - подписка в месяц
- ✓ LTV = 132\$. Средняя продолжительность пользования 6 мес

Применение ИИ:

- ✓ Затраты на разработку контента **ниже в 5 раз**
- ✓ Время создания контента **меньше 3,5 раза**
- ✓ Быстрая адаптация уроков на **другие языки**

Обзор рынка

Мир

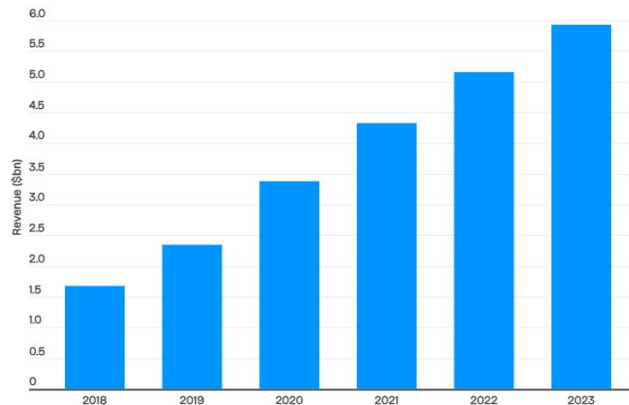
+28,4% YoY

↑ рынка app kids в мире

>6 млрд \$

объем рынка

Education app market revenue 2016 to 2023 (\$bn)



Россия

+39,8% YoY

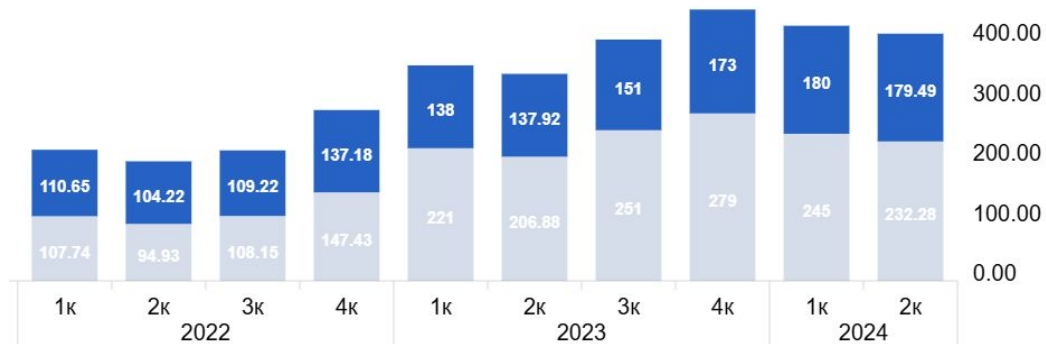
↑ рынка app kids в РФ

362,8 млн \$

объем рынка топ-100 компаний в детском образовании

3 млн детей

занимаются математикой



Конкуренты



- Пользователи: дети от 3 лет и взрослые
- Выручка: 530 млн \$
- Инвестиции: 128 млн \$



UCHI.RU

- Пользователи: дети с 1 по 11 класс
- Выручка: 47 млн \$
- Инвестиции: 122 млн \$

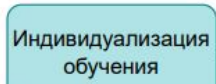
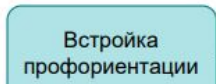
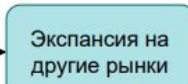
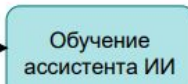
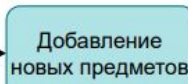
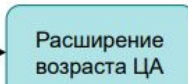
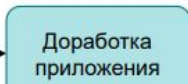
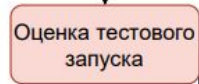
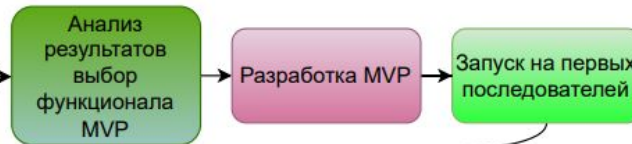


ABC mouse

- Пользователи: дети от 3 лет до 8 лет
- Выручка: 230 млн \$
- Инвестиции: 482 млн \$

Что берем у конкурентов

- ✓ Геймификация и удержание
- ✓ Яркие персонажи
- ✓ Признание программ от организаций и министерств
- ✓ Понятный дашборд прогресса ребенка
- ✓ Адаптивность обучения и онбординг
- ✓ Работа с учителями, интеграция в процесс обучения
- ✓ Активное применение AI



Road Map



Новогодний квест: 7 шагов к чуду



Числа и счет 1

Приложение Edmodo

Числа и счёт, считаем до 100

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Числа и счет 2

Приложение Edmodo

Числа и счёт, считаем до 100

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Числа и счет 3

Приложение Edmodo

Числа и счёт, считаем до 100

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Таблица умно...

Таблица умножения

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Таблица умно...

Таблица умножения

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Таблица умно...

Таблица умножения

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Основы геом...

Основы геометрии

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Основы геом...

Основы геометрии

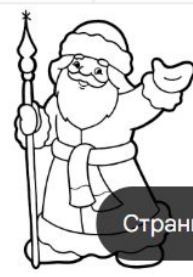
ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Основы геом...

Основы геометрии

ПОПРОВАТЬ БЕСПЛАТНО ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ИИ

Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье	Понедельник
Раскрасить бланк с заданиями	Повторить задание из школы/сада	Сделать добрый поступок	Сложить вещи в шкафу	Вынести мусор	Позвонить бабушке и(или) дедушке	Протереть пыль в детской
Пропылесосить комнату	Полить цветы	Помочь помыть посуду	Помочь накрыть на стол	Помочь загрузить вещи в стирку	Протереть столешницу на кухне	Убрать игрушки
Разложить продукты из магазина	Убрать игрушки после игры	Сложить аккуратно чистое белье	Помочь убрать стол	Собрать грязную одежду по дому	Подготовка к празднику	Помочь с приготовлением еды



Закрасьте задания, которые выполнили. В Пустые клетки можно вписать свои задания.

Команда

CEO

Product Manager/Analyst

Дизайнер UX/UI

Разработчик Python

Разработчик Frontend

Методист

Unity разработчик

Аржаник Михаил

Соловьева Полина

Камыш Александра

Бачище Юлия

Устинович Сергей

Михалькевич Светлана

Евгений Ефимов

Доп информация на случай

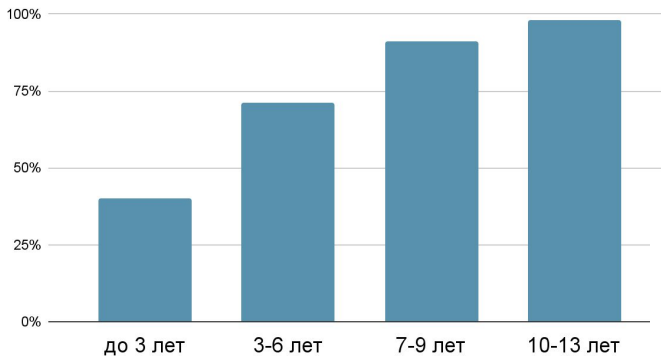
Почему родители будут платить за приложение

19%
детей обучаются
математикой после школы

69%
учителей используют **онлайн-сервисы** в работе с учениками

80,7%
родителей довольны эффектом онлайн-инструментов для образования детей

Родители разрешают пользоваться смартфоном



Посещаемые занятия

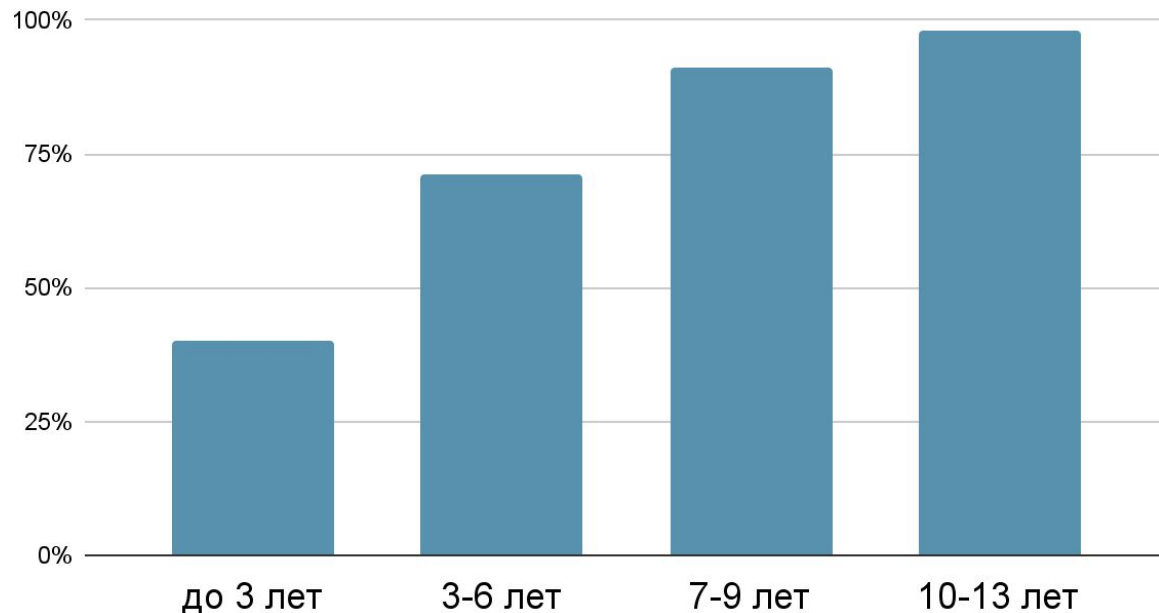


✓ дети более эффективно обучаются с помощью приложений по сравнению с традиционным обучением в классе

✓ дети до 6 лет могут учиться с помощью приложений, особенно с математическими навыками

Проблемы

Родители разрешают пользоваться смартфоном



Ребенка трудно заинтересовать

В приложениях куча рекламы

Страх за то, что может найти ребенок в интернете

Онлайн инструменты скорее поддержание, а не основной способ обучения

Сомнения, какое развитие ребенку может дать приложения

51% считают что школьной программы не достаточно

Почему проблема

- ✓ Нехватка преподавателей
+266% вакансий YoY
- ✓ **58%** app на рынке - низкокачественные
- ✓ Нет мотивации у детей
- ✓ Нет адаптивности обучения

Причины потери мотивации



CustDev.

Преподаватель не использует обучение подстроенное под детей

Сопротивление ребенка новым знаниям

Нет публичных отзывов и кейсов с реальными результатами, после прохождения доп. секций/ приложений, реальные кейсы родителей

Нет публичной информации о достижениях компании

Далеко нахождения секций и оффлайн занятий

Как закрывают боль сейчас

Исходя из кастдевов:

Выбирают кружки рядом с домом или показывают ребенку как ехать куда-то вместе за ручку

Дают личный пример для мотивации ребенка, прививают дисциплину

Прислушиваются к рекомендациям других родителей, чтобы слышать результаты из первых уст

Внедряют в жизнь ребенка легкие развивающие игры, но с лимитом времени в сутки

Показывают приложения на внимательность и координацию, разбирают как пользоваться им вместе

Вовлекают в процесс геймификацию и систему достижений, не акцентируя внимания на неудачах

Делятся с друзьями и близкими своими достижениями, что позволяет мотивировать ребенка органически

Устанавливают родительский контроль и контролируют, какие приложения скачивает ребенок

Duolingo

3.1. Как решает проблему. Приложение с развитой геймификацией и удержанием, предоставляющее адаптивное обучение с помощью коротких уроков. Подтверждают свою эффективность.

Где: Мир

Пользователи: дети от 3 лет и взрослые

Выручка: 530 млн \$

Инвестиции: 128 млн \$



ABCmouse

3.1. Как решает проблему. Раскрывают потенциал обучения ребенка с помощью пошагового пути обучения. Применяют различные варианты геймификации, строят дашборд прогресса для родителей.

Где: Мир

Пользователи: дети от 3 лет до 8 лет

Выручка: 230 млн \$

Инвестиции: 482 млн \$



3.3. Как решает проблему? Платформа для школьников, их родителей и учителей, с интерактивными курсами для учеников, обеспечивает индивидуальные траектории обучения, подготовку к экзаменам и олимпиадам.

Где: Россия

Пользователи: дети с 1 по 11 класс

Выручка: 47 млн \$

Инвестиции: 122 млн \$



UCHI.RU