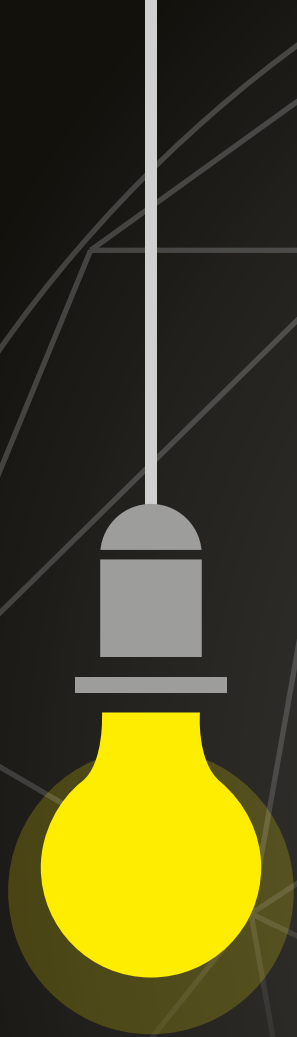


Название от слов FAN и DOME = «фанкупол»,
то есть некое пространство в котором мы собираем фанатов.



ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

СЕРВИС ДЛЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ ФАНАТОВ



Выход **за пределы** существующего спроса,
преобразование нецелевой аудитории в наших
пользователей

*Мы делаем возможность быть фанатом
более доступной и интересной*

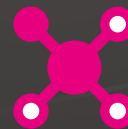


Схема сотрудничества с мировыми брендами,
крупными торговыми площадками и знаменитостями
для дополнительного привлечения аудитории и торговли

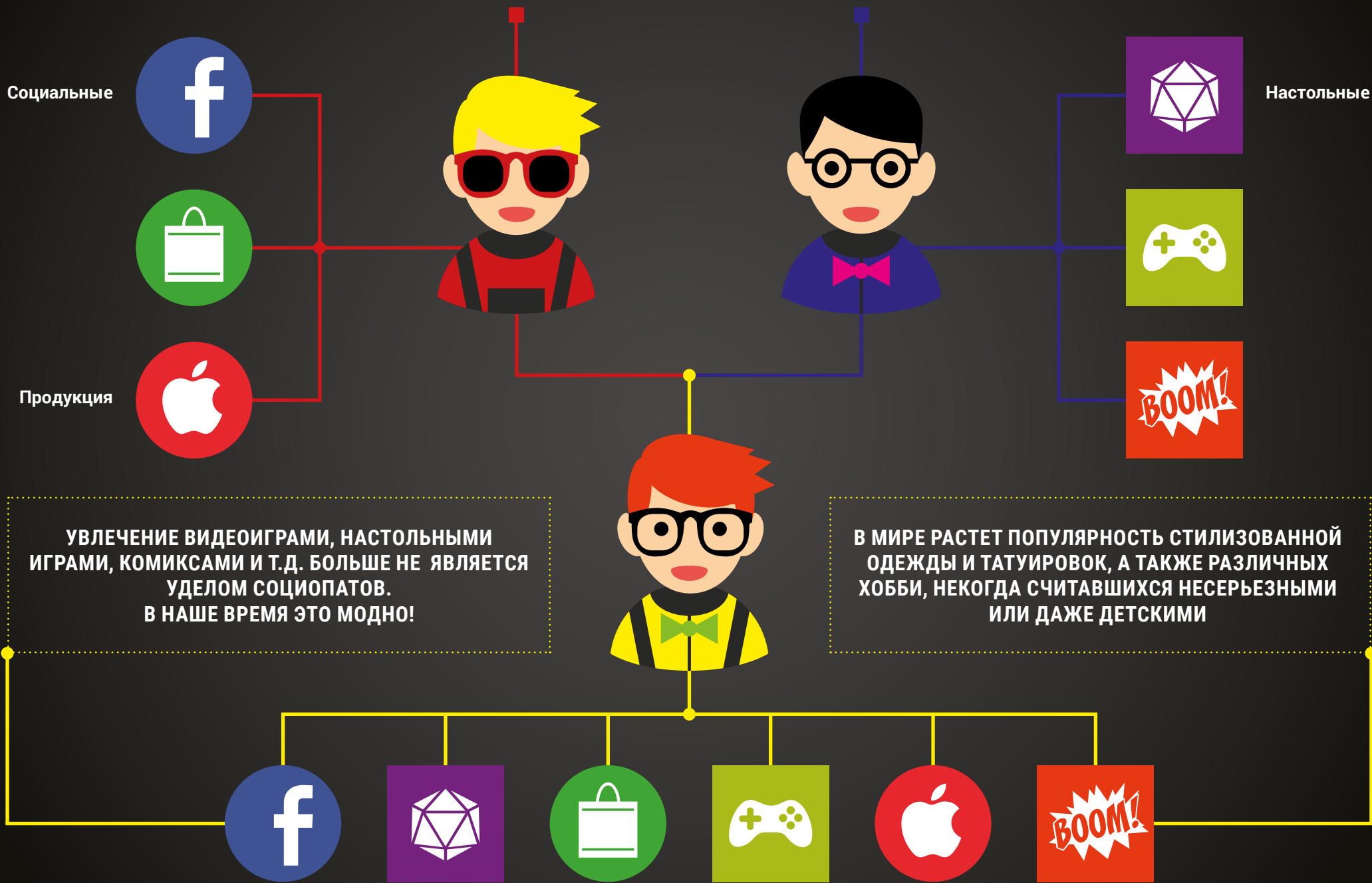
*Имея выход на потребителей фан-продукции,
мы становимся интересны ее производителям и
распространителям*



Учет особенностей мышления и потребностей
каждой группы целевой аудитории

*Мы можем реализовать функционал,
отвечающий потребностям фанатов*

ПРОЕКТ ОРИЕНТИРОВАН НА ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ АРТ-СУБКУЛЬТУР



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ МНОЖЕСТВО ГРУПП



ВЫДЕЛЕНО БОЛЕЕ 50 ГРУПП ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ (ПОД КАЖДУЮ РАЗРАБОТАН ФУНКЦИОНАЛ, ПОДОБРАНЫ ТОВАРЫ И УСЛУГИ)

ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ БУДЕТ ПРЕДОСТАВЛЕНА ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ И САМОВЫРАЖЕНИЯ, А ТАКЖЕ ПОКУПКИ ТОВАРОВ И УСЛУГ, ИНТЕРЕСНЫХ ИМЕННО ИМ (СИСТЕМА РЕКОМЕНДАЦИЙ ТОВАРОВ НА ОСНОВЕ ПРЕДПОЧТЕНИЙ КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ)

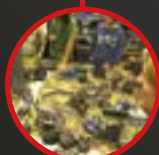
ПРИМЕРЫ ТОВАРОВ



КОМИКСЫ



ФИЛЬМЫ



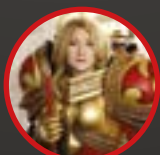
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



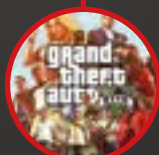
ИГРУШКИ



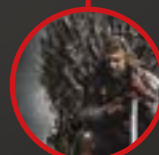
СУВЕНИРЫ



КОСПЛЕЙ-КОСТЮМЫ



ВИДЕОИГРЫ



ТВ-СЕРИАЛЫ



И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ОБЩИЙ ОБЪЕМ РЫНКА
~ \$150 000 000 000 в год

ОБЪЕМ ЦЕЛЕВОГО РЫНКА
до \$500 000 000

франшиза

STAR WARS

общий доход
\$10 000 000 000

КОМИКСЫ

MARVEL®

компания продана за
\$4 240 000 000

настольные игры

GAMES WORKSHOP

годовой доход
\$120 000 000

онлайн игра

WORLD OF TANKS

годовой доход
\$369 000 000

РАЗМЕРЫ ДОХОДА КОМПАНИЙ
НА ОСНОВЕ ОТКРЫТОЙ СТАТИСТИКИ
И ГОТОВЫХ ОТЧЕТОВ

ГЕОГРАФИЯ ОХВАТА - 43 СТРАНЫ

* Целевой охват до **25 000 000** человек



* ОБЩАЯ ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ В МИРЕ - ОКОЛО 200 000 000 ЧЕЛОВЕК

Harry Potter
37 000 000
ЧЕЛОВЕК

twilight
26 000 000
ЧЕЛОВЕК

STAR WARS
6 000 000
ЧЕЛОВЕК

DOCTOR - WHO
1 700 000
ЧЕЛОВЕК

STAR TREK THE NEXT GENERATION
1 600 000
ЧЕЛОВЕК

ПРИМЕР ЧИСЛЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ ФАН КЛУБОВ

* ДАННЫЕ НА ОСНОВЕ ОБЩЕГО КОЛИЧЕСТВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИНТЕРНЕТ В СТРАНЕ, КОЛИЧЕСТВА И ГЕОГРАФИИ ФАН-КЛУБОВ, СООБЩЕСТВ В СОЦ. СЕТЯХ. А ТАКЖЕ ЧИСЛЕННОСТИ И ГЕОГРАФИИ АУДИТОРИИ СТОРОННИХ САЙТОВ, НАЦЕЛЕННЫХ НА НАШУ АУДИТОРИЮ.

КОНЦЕПТ ПРОДУКТА

B1

БИЗНЕС

#5 **B2B2C**
ПРОДАЖИ ТОВАРОВ
И КОНТЕНТА

#6 **B2B**
ПРОФ ИНСТРУМЕНТЫ,
МАРКЕТИНГОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

#1 **B2C**
ПОКАЗАТЬ СЕБЯ
КАК ФАНАТА

**ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
ПОТРЕБИТЕЛИ**

#2 **B2C**
РАЗВЛЕЧЕНИЕ



#3 **B2C**
СБОР СПОДВИЖНИКОВ

**АКТИВНЫЕ
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ**

#4 **B2C**
ДЕЛИТЬСЯ ФАНАТСКИМ
ТВОРЧЕСТВОМ

НАША КОМАНДА

■ СОВЕТ ДИРЕКТОРОВ



ФАУНДЕР, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР



КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР



PR-ДИРЕКТОР

■ КОНТЕНТ



КОНТЕНТ ПРОДЮСЕР



КОНТЕНТЕР **x3**

■ ДИЗАЙН



ВЕДУЩИЙ
ДИЗАЙНЕР



ДИЗАЙНЕР **x2**

■ ДРУГИЕ



ТЕХНИЧЕСКИЙ
ПРОДЮСЕР



КОМЬЮНИТИ



БУХГАЛТЕР

■ ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ



ВЕРСТАЛЬЩИК



ЛИД ПРОГРАММИСТ **x2**



В ПОИСКЕ ... **x2**

■ АУТСОРС (ВЕБ СТУДИЯ)



ВЕРСТАЛЬЩИК



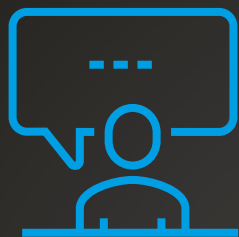
ПРОДЖЕКТ
МЕНЕДЖЕР



ПРОГРАММИСТЫ **x3**



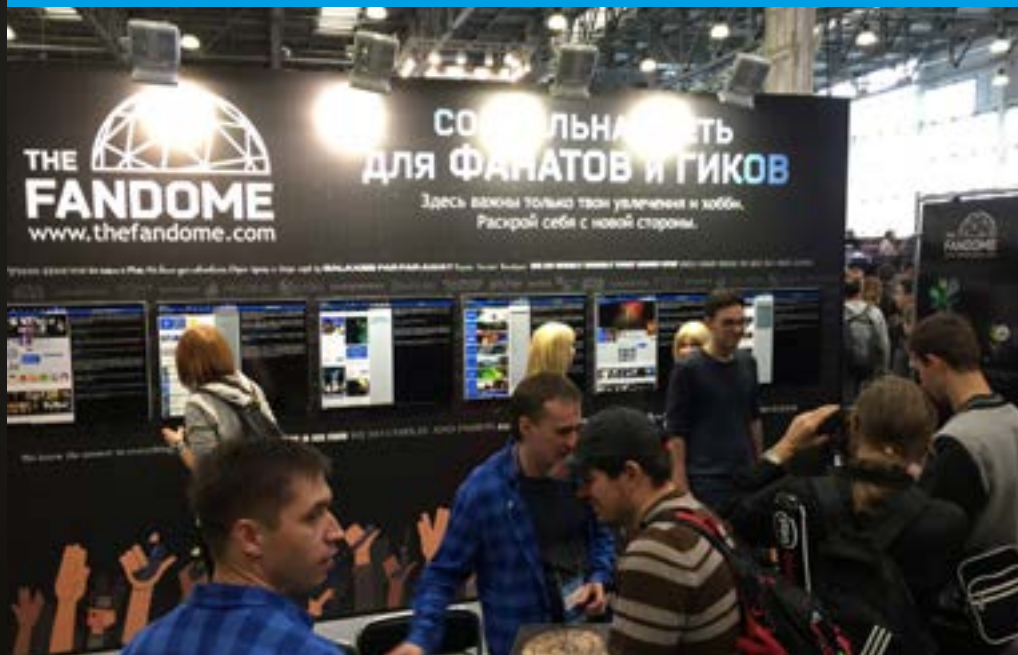
ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ГИПОТЕЗ



ОБЩЕНИЕ С НИШЕВЫМИ КОМПАНИЯМИ

ОБЩЕНИЕ С АУДИТОРИЕЙ

ПОСЕЩЕНИЕ КОМИК КОН



НАРАБОТКИ



ОФИС И ОБОРУДОВАНИЕ

**БОЛЬШИЕ НАРАБОТКИ ТЗ НА ОСНОВЕ
ИССЛЕДОВАНИЙ ПОТРЕБНОСТЕЙ АУДИТОРИИ
И БИЗНЕСА**

**ИССЛЕДОВАНИЯ АУДИТОРИИ,
КЛАССИФИКАЦИЯ**

РАЗРАБОТАНА РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ

**ЛИДЫ ПО РОССИИ + ПАРТНЕРЫ ГОТОВЫЕ
К РАБОТЕ**

**ПРОДУКТ ПРОШЕДШИЙ НЕСКОЛЬКО ЭТАП
ТЕСТИРОВАНИЯ НА АУДИТОРИИ**

ПЛАНИРУЕМЫЕ ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ



НЕОБХОДИМЫЙ ОБЪЕМ ИНВЕСТИЦИЙ SEED

25 000 000 ₺

ОТДЕЛ ПРОДАЖ
800 000 ₺



НАКЛАДНЫЕ
2 000 000 ₺



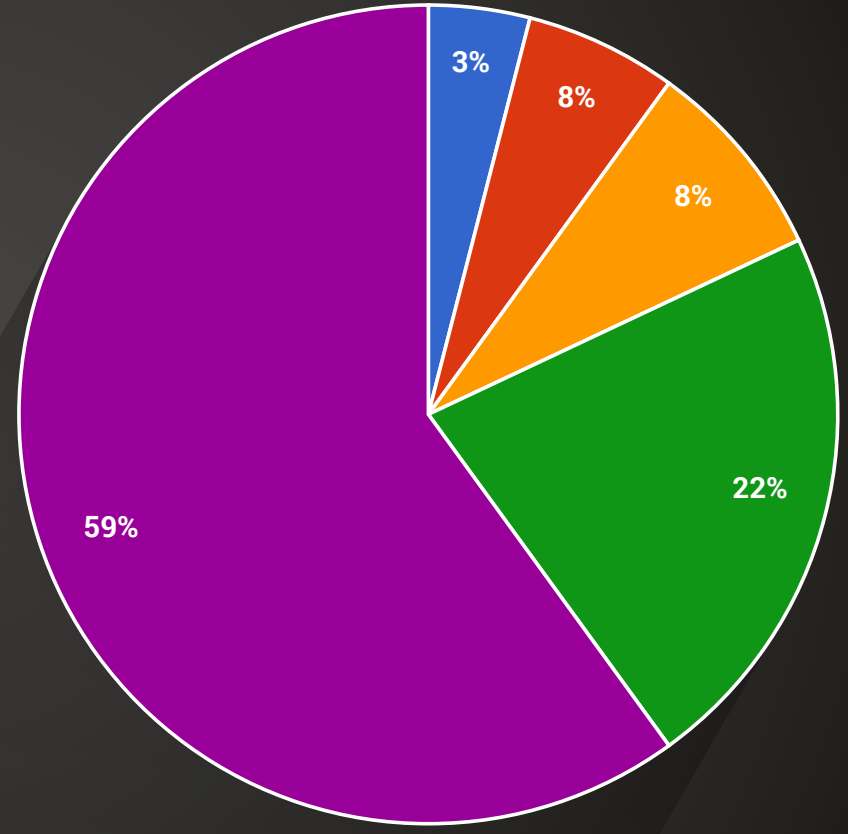
ВНУТРЕННИЙ КОНТЕНТ
2 200 000 ₺



ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
5 500 000 ₺



РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ/ВЫСТАВКИ
14 500 000 ₺



ЦЕЛИ РАУНДА



ДАЛЬНЕЙШАЯ РАЗРАБОТКА ПРОДУКТА, РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ



ПЕРСПЕКТИВА ДЛЯ ИНВЕСТОРА

1 ————— Вариант

Выкуп доли по более дорогой цене с приходом инвестора след этапа

2 ————— Вариант

Дивиденды до момент выкупа



ПЕРСПЕКТИВА ПРОЕКТА

Продукт глобального формата

Большой отраслевой рынок.

Масштабирование на другие категории фантов: СПОРТ, МУЗЫКА, КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ и т.д.

