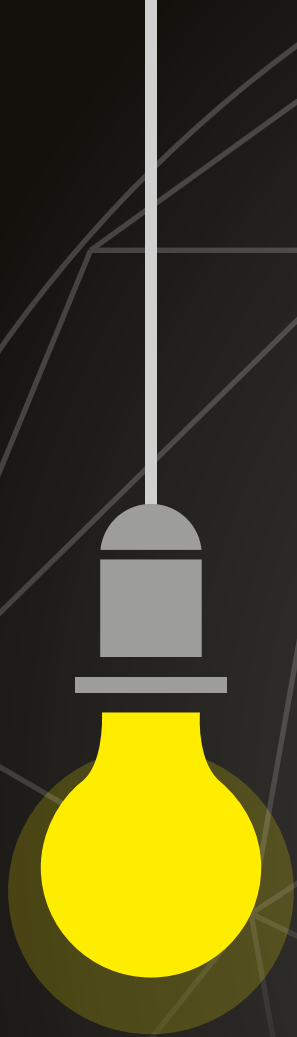


Название от слов FAN и DOME = «фанкупол»,  
то есть некое пространство в котором мы собираем фанатов.



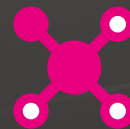
ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

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

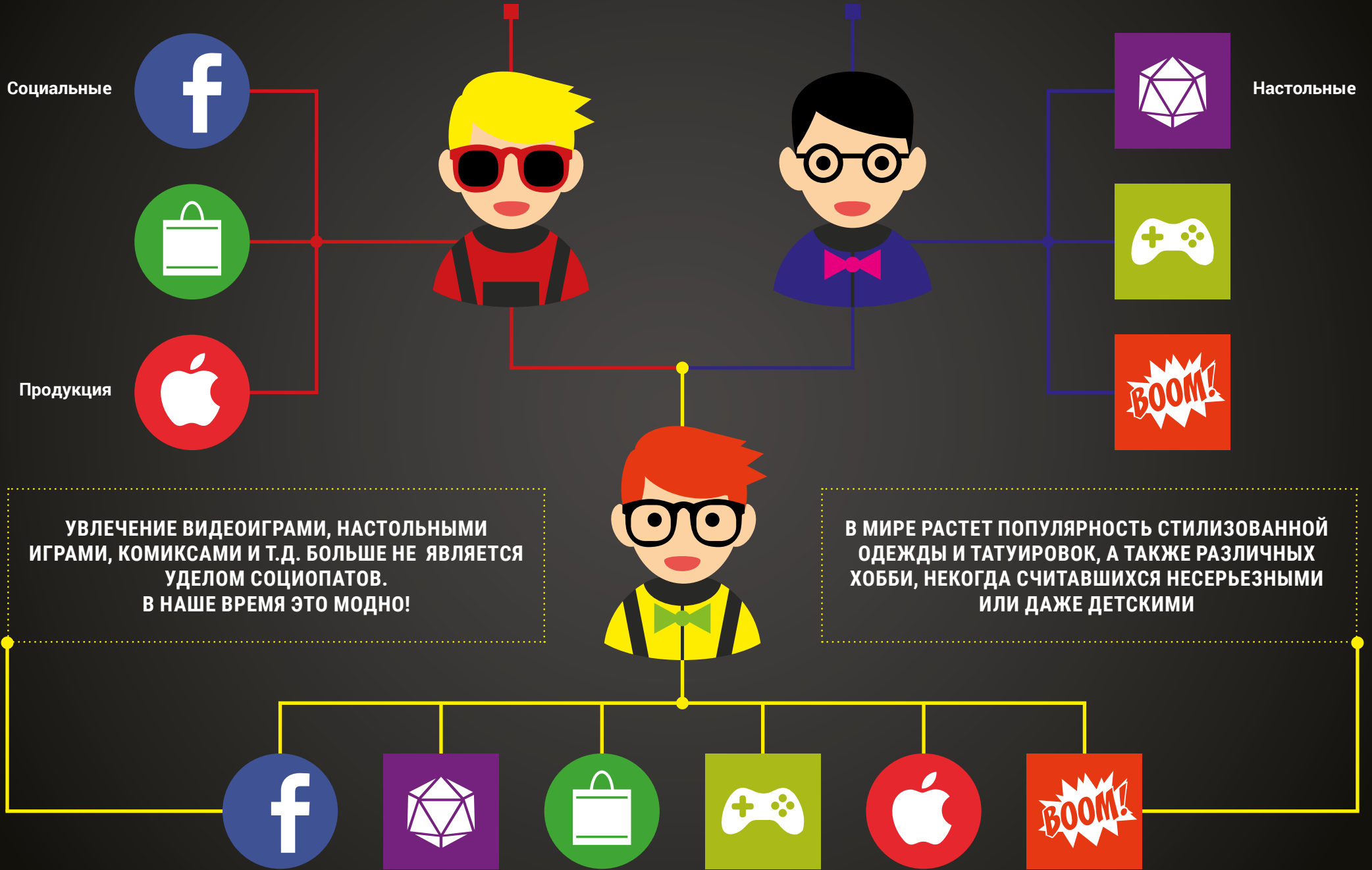
*Имея выход на потребителей фан-продукции,  
мы становимся интересны ее производителям и  
распространителям*



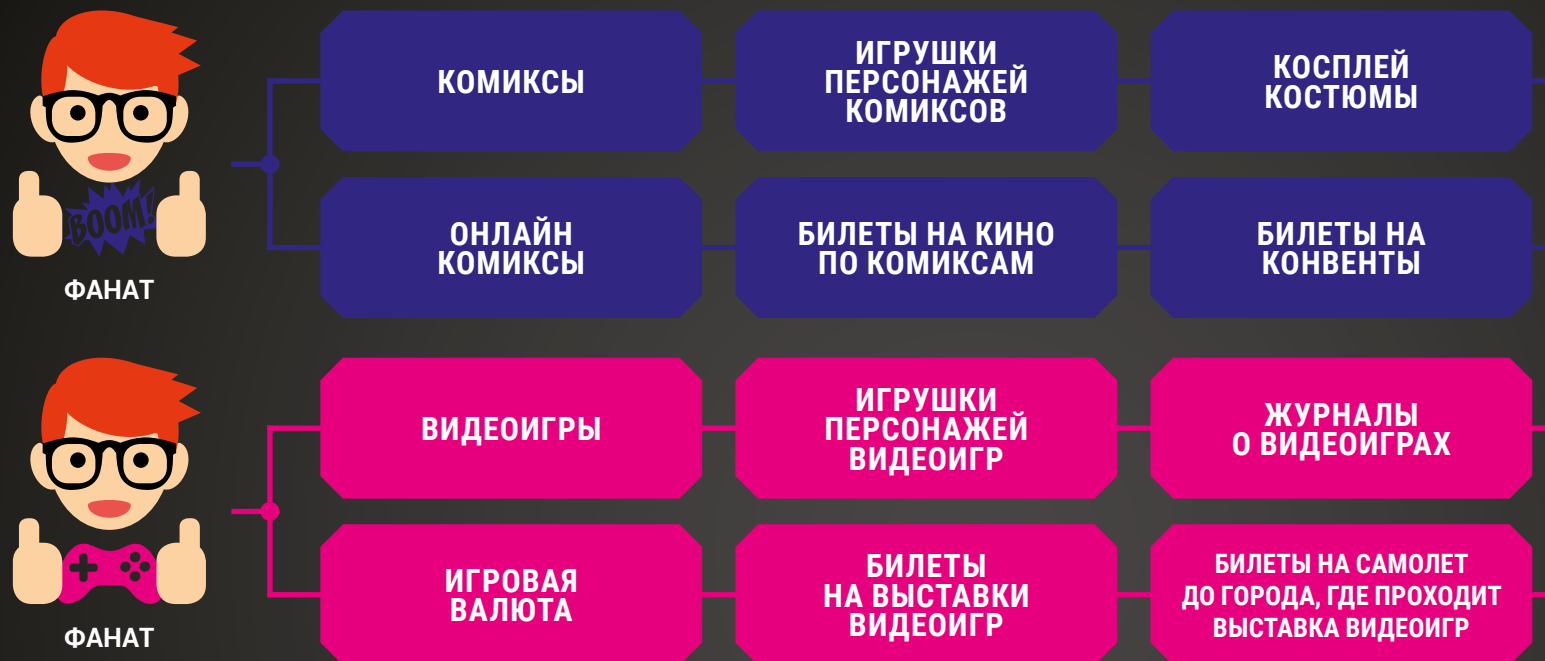
**Учет** особенностей мышления и потребностей  
каждой группы целевой аудитории

*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)

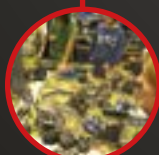
## ПРИМЕРЫ ТОВАРОВ



КОМИКСЫ



ФИЛЬМЫ



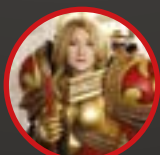
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



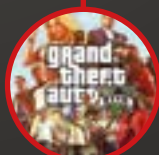
ИГРУШКИ



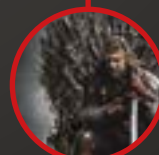
СУВЕНИРЫ



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

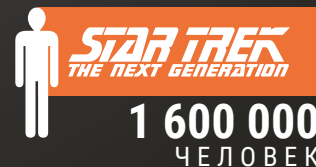
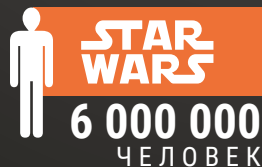
РАЗМЕРЫ ДОХОДА КОМПАНИЙ  
НА ОСНОВЕ ОТКРЫТОЙ СТАТИСТИКИ  
И ГОТОВЫХ ОТЧЕТОВ

# ГЕОГРАФИЯ ОХВАТА - 43 СТРАНЫ

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



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



## 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

ЦЕННОСТНЫЕ  
ПРЕДЛОЖЕНИЯ  
ПРОДУКТА

#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



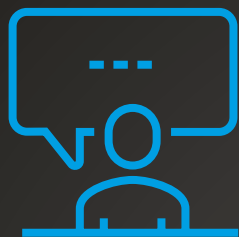
ПРОДЖЕКТ  
МЕНЕДЖЕР



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 ₺

3%

**НАКЛАДНЫЕ**  
2 000 000 ₺

8%

**ВНУТРЕННИЙ КОНТЕНТ**  
2 200 000 ₺

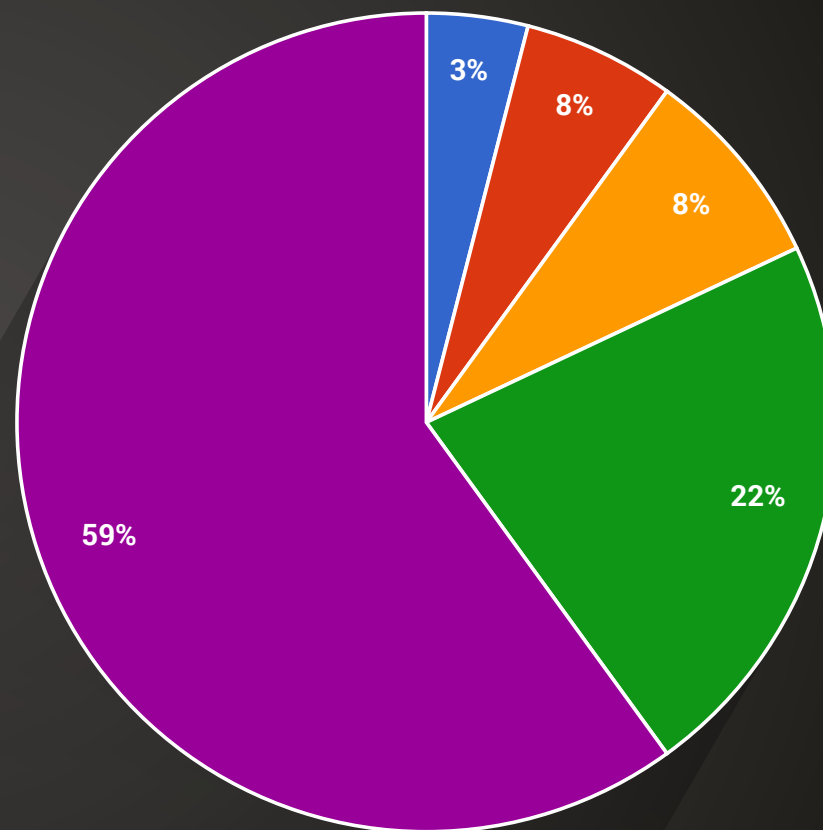
8%

**ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ**  
5 500 000 ₺

22%

**РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ/ВЫСТАВКИ**  
14 500 000 ₺

59%



# 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.

