

БІЗНЕС ПЛАН

на тему

«Організація яка проводить кіберспортивні турніри та транслює їх»

Резюме проекту

«GameMaster Pro» є інноваційною організацією, спрямованою на проведення та трансляцію кіберспортивних турнірів. Компанія прагне створити унікальне і захоплююче середовище для геймерів та їхніх шанувальників, сприяючи розвитку кіберспорту та популяризації віртуальних змагань.

Компанія орієнтована на широкий спектр гравців та глядачів, включаючи професіоналів та любителів кіберспорту, платформа створена для того, щоб задовольняти потреби всіх геймерських категорій.

Основні послуги та можливості:

1. Проведення турнірів: організація та виконання кіберспортивних турнірів різного формату та рівня складності.
2. Трансляція в режимі реального часу: забезпечення високоякісних онлайн-трансляцій кожного турніру, що розширює аудиторію та залучає спонсорів.
3. Створення офлайн-спільноти: формування активної геймерської спільноти, яка об'єднує фанатів та учасників турнірів .

Ключові переваги:

- команда «GameMaster Pro» складається з експертів галузі кіберспорту;
- використання передових технологій для трансляцій та інтерактивності гравців і глядачів.

Фінансовий план: проект передбачає отримання прибутку через продаж квитків для глядачів, трансляційні права та рекламу на платформі.

Завдання проекту:

- забезпечити високий ступінь задоволення для гравців та глядачів;
- популяризувати кіберспорт як конкурентоспроможну галузь розваг;

- розвивати власну геймерську спільноту та підтримувати розвиток кіберспорту в цілому.

«GameMaster Pro» має всі передумови для успіху в світі кіберспорту, де інновації та висока якість є ключовими компонентами.

Ідея бізнесу – створити організацію, яка фокусується на проведенні та трансляції кіберспортивних турнірів різного рівня для геймерів. Компанія буде не просто організовувати турніри, але і створювати інтерактивне кіберспортивне співтовариство. У бізнес - плані розкривається концепція проекту, матеріальні витрати, наводиться список необхідного обладнання, а також розрахунок виручки, прибутку і рентабельності.

Щомісяця планується дохід у сумі 425 тис. грн. і більше, на видаткову частину буде йти майже 315 тис. грн., решта прибуток (105 тис.грн). Частина прибутку спочатку спрямовується на покриття власних стартових вкладень, які становлять 1,25 млн. грн. Період окупності проекту – 11,9 місяців.

Для реалізації задуманої бізнес-ідеї буде здійснено реєстрацію ФОП. Для оформлення в податковий орган необхідно буде подати заяву, копію ідентифікаційного коду і паспорту, квитанцію про оплату держмита.

Опис галузі та продукту

Кіберспорт має величезну популярність у таких країнах, як: Китай, Південна Корея, США та країни Європи. Деякі країни активно легалізують та визнають кіберспорт як офіційну галузь спорту, надаючи гравцям статус професіоналів. Великі турніри транслюються на популярних стрімінгових платформах та телеканалах, також існує сильна підтримка від спонсорів та партнерів.

Кіберспорт набирає популярності і в Україні, особливо серед молоді. З'являються нові команди та гравці, які залучають увагу глядачів. Українські гравці та команди беруть участь в міжнародних турнірах і успішно представляють країну. Проте в Україні зосереджена мала кількість компаній, які займаються даним видом діяльності.

Цільова аудиторія проекту: чоловіки та жінки від 15 до 35 років.

У таблиці 1 наведено SWOT-аналіз «GameMaster Pro».

Таблиця 1

SWOT-аналіз бізнес-плану «GameMaster Pro»

Сильні сторони	Слабкі сторони
- Наявність досвідченої команди, яка має розуміння команди та організації турнірів. - Здатність забезпечити високоякісні трансляції з якісним коментарем. - Укладення стратегічних партнерств із виробниками обладнання, розробниками ігор. - Взаємодія з активним кіберспортивним співтовариством через онлайн-платформи та соціальні мережі.	Можливість технічних проблем під час трансляцій, які можуть вплинути на якість та задоволення глядачів.
Можливості	Загрози
- Можливість привертати увагу нових спонсорів через зростання популярності кіберспорту. - Організація міжнародних турнірів та привертання гравців з усього світу.	- Загроза технічних атак або збоїв під час турнірів. - Можливі зміни в споживчих уподобаннях гравців та глядачів.

Таблиця 2

Інвестиційний план

Етап проекту	Витрати, грн.
Реєстрація ФОП	1 200
Ремонт приміщення	120 000
Створення груп в соціальних мережах, реклама	90 000
Закупівля меблів	231 300
Закупівля комп'ютерів і допоміжних аксесуарів	632 750
Найм персоналу	159 500
Пошук спонсорів турніру	20 000
Всі етапи проекту	1 254 750

Важливим аспектом є те, що призи для фіналістів планується видавати за рахунок спонсорських внесків.

Таблиця 3

Щомісячні витрати

Стаття витрат	Необхідні кошти, грн
Оренда приміщення 200 кв. м. з КП	30 000
Заробітна плата працівників	159 500
Витрати на податок	90 148,8
Рекламна кампанія	12 000
Комфортне облаштування відпочинкової зони	4 500
Інші витрати	18 800
Загальні витрати без податків	224 800
Загальна сума витрат за місяць	314 948, 8
Загальна сума витрат за рік	3 779 385,6

Маркетинговий план

Завдання маркетингового плану:

- Збільшити участь гравців та команд у турнірах через ефективні програми стимулювання та привабливі призові фонди.
- Збільшити кількість глядачів та підписників платформ трансляції через активний маркетинг та привабливий контент.
- Привертати нових спонсорів та розширювати існуючі партнерства через створення цікавих спонсорських пакетів та рекламних можливостей.
- Зміцнювати позиції бренду в кіберспортивній галузі через активну участь в індустрії та співпрацю з впливовими гравцями.
- Залучати локальних та глобальних партнерів для розширення покриття турнірів та забезпечення додаткових ресурсів.

Засоби продажу та просування, які планує застосовувати «GameMaster Pro»:

- створення та підтримка власних веб-сайтів та мобільних додатків для реєстрації гравців та перегляду трансляцій;
- активна присутність та взаємодія в соціальних мережах, розміщення унікального контенту, відгуків та анонсів;
- систематична розсилка інформаційних бюлетенів та анонсів подій для підписників;
- активна трансляція на популярних стрімінгових платформах, розміщення відеоконтенту на YouTube та інших платформах.

Методи маркетингу, які компанія планує використовувати:

1. Контент-маркетинг: створення інформативного та цікавого контенту про гравців, команди, турніри та ігри для привертання аудиторії.
2. Партнерський маркетинг: співпраця з іншими організаціями, гравцями та виробниками обладнання для спільних маркетингових заходів.
3. SEO та оптимізація контенту: вдосконалення веб-сайту для підвищення видимості в пошукових системах та привертання нових аудиторій.

Маркетинговий план є гнучким та адаптованим до змін в галузі кіберспорту. Постійний моніторинг та аналіз результатів дозволять оптимізувати стратегії та досягати поставлених цілей.

Розміщення різноманітного та привабливого контенту у соціальних мережах важливо для привертання уваги та утримання аудиторії. У соціальних мережах контент-менеджер буде публікувати такі основні дані: анонси турнірів, знімки та короткі відеоролики під час підготовки до турніру, презентації команд та їхні тренування, інтерв'ю з гравцями та командами. Також планується створення інфографіки з результатами матчів, зображення кращих моментів гри, графіка зі статистикою та досягненнями гравців.

Важливим контентом також є зображення та відео з подяками спонсорам, анонси та рекламні матеріали від партнерів, анонси переможців та фотографії з врученням призів.

Важливо забезпечити різноманітність та цікавість контенту, а також взаємодію з аудиторією для підтримки активності та взаємодії у соціальних мережах.

Виробничий план

Організація буде працювати щодня з 11:00 до 22:00, проте проведення турнірів планується з невеликими паузами у проміжку 1-2 днів.

Виробничий план для організації, яка проводить кіберспортивні турніри та транслює їх, буде орієнтованим на забезпечення ефективного проведення турнірів та якісної трансляції. Важливо враховувати аспекти технічної інфраструктури, персоналу та інших важливих факторів.

Технічна інфраструктура включає в себе забезпечення кожного турнірного місця необхідним геймінг-обладнанням, включаючи потужні комп'ютери, монітори, клавіатури та гарнітуру. Встановлення відеокамер для зйомки гравців та оглядових знімків, а також систем трансляцій на платформах. Також сюди входить забезпечення стабільного та швидкого інтернет-з'єднання для всіх гравців та платформ трансляцій.

Щодо персоналу: є важливим якісна координація та проведення турнірів, включаючи визначення правил та формату, якісна організація реєстрації гравців, керівництво подіями та інші адміністративні завдання.

Важливо регулярно оновлювати виробничий план відповідно до потреб та змін в індустрії, забезпечуючи ефективну роботу та відповідність стратегій бізнесу.

Організаційний план

Для реалізації даного проекту зареєстровано ФОП. Перевагами ФОП є: проста реєстрація та можливість вибору спрощеної системи оподаткування.

При реєстрації ФОП, необхідно подати державному реєстратору такі документи:

- Заповнену реєстраційну картку;
- Копію ідентифікаційного коду за наявності;
- Паспорт (пред'являється для перевірки даних);
- Інші документи за необхідності;
- Рекомендується також подавати заяву про обрання форми оподаткування, щоб окремо не звертатися до органів фіскальної служби.

Перелік працівників організації «GameMaster Pro»: директор, адміністратори, системний адміністратор, охоронці, контент-менеджер та прибиральниця. Адміністратори працюватимуть позмінно 2/2 10:00-20:00. Зарплата працівників складається зі ставки і премій. Щодо бухгалтерії, то нею займається сам підприємець.

На рисунку 1 наведено організаційну структуру організації «GameMaster Pro».



Рис.1.Організаційна структура «GameMaster Pro»

Обов'язки працівників:

1. Директор: розробка стратегій та визначення цілей організації, прийняття стратегічних рішень для розвитку бізнесу, координація роботи всіх відділів та підпорядкованих, моніторинг бюджетів та фінансова стратегія.
2. Системний адміністратор: забезпечення належної роботи всіх ІТ-систем, встановлення, налаштування та підтримка обладнання та програмного забезпечення, вирішення технічних проблем для персоналу та користувачів.
3. Адміністратори: управління та контроль за виконанням завдань, вирішення конфліктних ситуацій.
4. Охоронці: забезпечення безпеки об'єкту та учасників заходів, спостереження та вчасна реакція на потенційні загрози.
5. Контент-менеджер: розробка та редагування текстового, візуального та мультимедійного контенту, забезпечення високої якості та унікальності контенту, управління соціальними мережами:
6. Прибиральниці: прибирання та підтримка чистоти:

Таблиця 4

Купівля обладнання

Предмет	Кількість	Витрати, грн.
Геймінгові ПК	11	330 000
Система трансляції	10	15 000
Монітори	11	110 000
Камери спостереження	15	32 000
Крісла (місця) для глядачів	50	60 000
Столи комп'ютерні	10	35 000
Стіл для адміністратора	1	2 000
Офісне крісло	1	4 500
Ноутбук для адміністратора	1	21 000
Гарнітура	11	44 000
Програмне забезпечення	-	50 000
Маршрутизатори	5	10 000
Касовий апарат та термінал	1	20 000 (8 000 + 12000)
Деталі інтер'єру	-	12 000
Пуфи для відпочинкової зони	15	17 500
Офісне приладдя	-	750
Шафа для зберігання особистих речей учасників	1	20 000
Дивани	3	75 000
Гардероб	1	5 300
Всього		864 050

Таблиця 5

Організаційний план

Посада	Кількість осіб	Заробітна плата, грн
Директор	1	30 000
Адміністратор	2	30 000
Системний адміністратор	1	18 000
Охоронці	5	60 000
Контент-менеджер	1	13 500
Прибиральниця	1	8 000
Всього	11	159 500 грн.

Фінансовий план

За місяць організація «GameMaster Pro» проведе 2-3 турніри. Тривалість одного турніру, у середньому, становить 10 днів. 1 глядацький квиток коштує 200 грн. Кожного дня, орієнтовно, турнір будуть відвідувати 20-40 глядачів.

За 1 турнірний день виручка буде складати від 4000 до 8000 грн. За місяць виручка становитиме 145 000 грн. За рік виручка складатиме 1,74 млн. грн. Показ реклами онлайн-глядачам під час перегляду турніру приносить виручку орієнтовно у розмірі 280 000 грн в місяць. Загальний дохід за рік становить 5,1 млн. грн.

Інвестиційні витрати проекту: 1 254 750 грн.

Постійні витрати проекту: 314 948,8 грн / міс., або 3 779 385,6 грн. / рік.

Прибуток за місяць: 425 000 грн. – 319 948,8 грн. = 105 052 грн.

Прибуток за рік: 105 052 * 12 = 1 260 624 грн.

Рентабельність = прибуток / витрати * 100% = 105 052 / 314 948,8 * 100% = 33,36 %.

Окупність = стартові інвестиційні витрати / прибуток за місяць = 1 254 750 / 105 052 = 11,9 місяці, тобто майже 1 рік.

Ризики проекту

Проведення кіберспортивних турнірів та їх трансляція може потрапити під різноманітні ризики. Важливо ідентифікувати та управляти цими ризиками для забезпечення стійкості бізнесу. Декілька потенційних ризиків наведено у таблиці 6.

Таблиця 6

Ризики проекту

Види ризику	Особливості	Наслідки
Технічні ризики	Технічні аспекти, такі як збої мережі, проблеми з обладнанням або програмним забезпеченням	Збої в IT-інфраструктурі можуть призвести до призупинення турнірів та трансляцій, що може призвести до втрати глядачів та партнерів
Безпека та кіберзагрози	Організація може піддатися кібератакам	Кібератаки можуть призвести до витоку конфіденційної інформації, втрати репутації та відчуття безпеки серед гравців та глядачів
Фінансові ризики	Невдалі турніри, які не привернули велику аудиторію чи спонсорську підтримку, можуть вплинути на фінансову стійкість	Неуспішні турніри можуть вплинути на фінансовий стан організації, зменшити інтерес спонсорів та партнерів
Правові ризики	Країни можуть встановлювати обмеження на проведення кіберспортивних турнірів або визначати їх правовий статус, що може вплинути на діяльність	Проблеми з легітимізацією можуть вплинути на можливість проведення турнірів та трансляцій в певних юрисдикціях
Економічні ризики	Економічні труднощі чи зміни в економіці	Економічні зміни можуть призвести до скорочення інвестицій та спонсорської підтримки

Щоб зменшити вплив цих ризиків, важливо ретельно планувати, визначати стратегії управління ризиками та вносити корективи у бізнес-план у відповідь на зміни в оточенні.

Заходи з мінімізації для технічних ризиків: резервне забезпечення, використання систем моніторингу та попередження.

Для фінансових ризиків: залучення інвестицій та спонсорської підтримки з різних джерел для розподілу ризиків, систематичний моніторинг фінансового стану та вжиття заходів при необхідності.

Заходи з мінімізації правових ризиків: співпраця з юридичними експертами для забезпечення дотримання законодавства та легітимізації подій, слідкування за змінами у законодавстві та вчасне оновлення правил організації.

Заходи для економічних ризиків: розподіл фінансових ресурсів між різними джерелами та інвестиціями, слідкування за економічними тенденціями та готовність до можливих економічних коливань.