



Компании. Бренды. Экспортеры. Креативная индустрия (СМИ, медиа, кино и телевидение)

ЦЕЛЬ

Достигай больше. Расти с рождения.



ЦЕЛЬ

Достигай больше. Расти с рождения.

«ЦЕЛЬ» – это мультиформатная экосистема, вдохновляющая человека на развитие и помощь в достижении целей на всех этапах его жизни. Проект объединяет умный цифровой планер с ИИ-ассистентами для взрослых и подростков, официальное СМИ (журнал и документалистику) как идейный фундамент и линейку образовательных продуктов для детей 0+ с маскотом проекта в качестве проводника в мир больших целей.

Мы создаем бесшовную среду «ЦЕЛЬ», которая сопровождает пользователя от колыбели до взрослых амбициозных проектов, превращая скучное планирование в увлекательную игру.

Компоненты экосистемы:

1. Приложение «Умный цифровой планер» (Ядро экосистемы):

- Это проактивный помощник на базе искусственного интеллекта, а не просто список дел .

- Персональные ИИ-ассистенты: В отличие от стандартных планеров, наше приложение содержит пул специализированных ИИ-агентов. Например: «Стратег» (помогает с долгосрочным планированием), «Аналитик» (ищет взаимосвязи в ваших задачах и предлагает оптимальный график), «Мотиватор» (помогает справиться с прокрастинацией).

- Геймификация и «Охота за мечтой»: В приложение встроена уникальная система мотивации. Пользователи получают баллы и достижения за выполнение целей, регулярное ведение планера и прогресс в развитии.

- Ежемесячные розыгрыши призов: Активные пользователи, набравшие определенное количество баллов за месяц,

автоматически участвуют в розыгрыше ценных призов (мерч проекта, подписки на сервисы, полезные гаджеты). Это превращает рутину планирования в азартную гонку за успехом.

- Ассистенты анализируют загруженность пользователя, предлагают сценарии достижения целей и интегрируются с календарем и почтой.

2. Медийная составляющая (Идейный фундамент):

- Официальное СМИ «ЦЕЛЬ»: Журнал и блог-платформа, где мы публикуем истории людей, достигших выдающихся результатов, разборы кейсов, советы по продуктивности и психологии. Это формирует комьюнити и привлекает лояльную аудиторию органическим путем.

- Документальные фильмы «ЦЕЛЬ»: Серия вдохновляющих документальных фильмов о людях, преодолевающих трудности на пути к своей мечте. Это премиальный контент, формирующий имидж бренда и расширяющий воронку доверия.

3. Детская линейка «ЦЕЛЬ. 0+» (Будущие пользователи):

- Лицензионный маскот-игрушка (мягкий или интерактивный персонаж), который становится другом ребенка.

- Обучающие мультфильмы с маскотом, где в простой и увлекательной форме рассказывается о том, как ставить первые цели (собрать игрушки, помочь маме, выучить стих), дружить и добиваться успеха.

- Это долгосрочный канал лояльности: сегодня ребенок смотрит мультики про «ЦЕЛЬ», завтра он берет в руки наш планер в школе.

Бизнес-модель и монетизация

Экосистема позволяет диверсифицировать потоки дохода:

- B2C (Подписка): Freemium-модель в приложении. Базовый функционал бесплатно, доступ к пулу продвинутых ИИ-ассистентов, расширенной статистике и эксклюзивным шаблонам целей – по ежемесячной или годовой подписке. Розыгрыши стимулируют conversion rate, так как бесплатные пользователи видят ценность призов и активнее взаимодействуют с приложением.
- B2B (Корпоративный сегмент): Внедрение платформы «ЦЕЛЬ» в корпоративную культуру компаний для планирования задач сотрудников, командной работы и трекинга личных целей сотрудников (well-being) с возможностью проведения внутренних турниров и розыгрышей.
- Медийная реклама и партнерства: Нативная интеграция в СМИ и документальных фильмах (бренды одежды, спорттовары, курсы обучения). Призы для ежемесячных розыгрышей могут предоставляться партнерами, что снижает наши затраты и укрепляет связи с другими игроками рынка.
- Merchandising и лицензирование: Продажа игрушек-мascотов, печатных версий планеров, детских книг. Роялти от производства образовательного контента (мультфильмы) для стриминговых платформ.

Рынок и потенциал

Мы работаем на пересечении трех быстрорастущих рынков:

1. EdTech, геймификация и цифровая продуктивность: Рынок приложений для саморазвития и планирования растет двузначными темпами ежегодно. Внедрение игровых механик повышает LTV (пожизненную ценность клиента) в среднем на 30% по сравнению с обычными трекерами привычек.
2. Медиа и документалистика: Высокий спрос на качественный вдохновляющий контент.
3. Детские товары и образование: Рынок лицензионной игрушки + образовательного видео для детей 0+ стабилен и высокомаржинален.

TAM (Общий доступный рынок): Все взрослые пользователи смартфонов и родители детей 0+ в РФ и СНГ.

SAM (Доступный обслуживаемый рынок): Пользователи, интересующиеся саморазвитием и качественным образовательным контентом для детей.

Конкурентные преимущества

- Сила синергии: Наши конкуренты делают либо «голый» софт (Todoist), либо «просто медиа» (журналы), либо «просто игрушки». Только «ЦЕЛЬ» объединяет эти миры, создавая сообщество вокруг бренда.
- Умная ИИ-начинка: Мы ушли от концепции «пассивного списка дел» к модели «активного коучинга» с помощью специализированных ИИ-ассистентов .
- Мотивация через азарт: Ежемесячные розыгрыши создают эффект «лотереи» и эмоциональную привязку к приложению. Пользователь возвращается не только по необходимости, но и в предвкушении выигрыша. Это уникальное УТП (уникальное торговое предложение), отличающее нас от скучных productivity-приложений.
- Пожизненный цикл клиента (LTV): Мы сопровождаем человека с детского сада (игрушка, мультики) до взрослой карьеры (ИИ-планер, СМИ), что дает уникально высокий LTV.
- Импортзамещение смыслов: Российский рынок остро нуждается в своих позитивных героях и качественных историях успеха, которые мы создаем через документальное кино и СМИ.

Выход на операционную окупаемость через 12-14 месяцев после запуска полной версии приложения. Высокая активность пользователей, подкрепленная розыгрышами, позволит быстрее собирать данные для обучения ИИ и повышать конверсию в платящую аудиторию.

Команда

В команду проекта входят эксперты в области IT, психологии целеполагания, геймдизайна, журналистики и продюсирования детского контента, что позволяет профессионально развивать все направления экосистемы параллельно.





Проект «Сделано в России» – цифровая торговая и медиаплатформа. Включает агентство деловой информации «Сделано в России» на 12 языках, а также цифровой торговый дом, осуществляющий продажу и продвижение товаров и услуг за рубеж. Зарегистрированные на платформе компании получают право на использование логотипа проекта «Сделано в России», доступ к программе лояльности, услугам и сервисам.



Страница бренда

<https://monolith.madeinrussia.ru/ru/catalog/3491>

pr@madeinrussia.ru