

Meets.

Живая игра



Люди не хотят сидеть дома.

Люди хотят общаться вживую.



Почти **90 %**

Опрошенных хотели бы чаще
знакомиться и общаться вживую.



ВЖИВУЮ

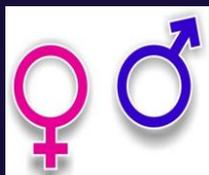


87% хотели бы чаще знакомиться вживую



Важность:

- ❖ Запрос на живое общение в обществе растет.
- ❖ Денег у молодежи всегда не хватает.
- ❖ Социальные сети не помогают ни с тем, ни с другим.



Уникальность:

Meets соединит сети и живое общение с игрой – мотивируя деньгами.

Meets даст оборот 1 млрд. руб. за 1 год в России.

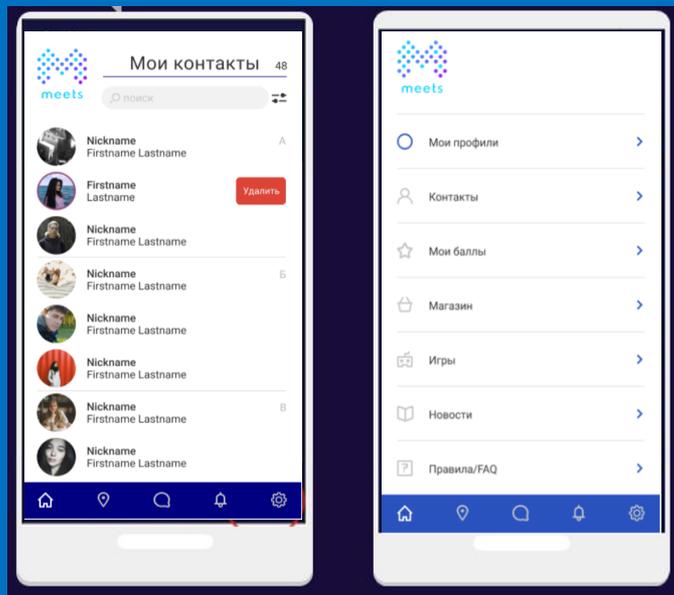
Отличная игра для уставшего от COVID мира

ИДЕЯ ПРОЕКТА

Совместить игру и живое общение с получением денежных премий + призов.

Что обеспечивает постоянный интерес и масштабирование среди молодежи, которой особенно нужны новые активности и возможность заработка.

Мобильное приложение



Девайс

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



Покупаешь девайс,
носишь с собой



Общаешься,
получаешь MEET



Получаешь новые
контакты



Получаешь баллы



Получаешь премии. Просто деньги за общение
раз в 2 недели. А баллы меняешь на призы.



ПОТЕНЦИАЛ РЫНКА



	1-ый год	2-ой год	3-ий год
Объем сегмента рынка (Москва, СПб)	4 млрд. руб.	4 млрд. руб.	4 млрд. руб.
Потенциальное количество участников Meets (молодежь 16-23, столицы)	1 млн.	2 млн.	2,5 млн.
Потенциальная количество продаж Meets (тыс. шт.):	155	300	500
Выручка от реализации продукции, млн. руб.:	340	660	1 800

По данным statista.com, российский рынок только онлайн-знакомств оценивается в **\$ 66 млн./год.**

Но Meets это не про знакомства на один раз. Это - игра, общение, деньги!



ОКУПАЕМОСТЬ ИНВЕСТИЦИЙ

Первый год проекта	тыс. руб.
Переменные затраты	155 000
Постоянные затраты	75 000
Выручка от реализации (первые 4 квартала продаж)	250 000
Потребность в инвестициях. <i>Предложение для инвестора на сегодня – 30 % долей нашего ООО. Возврат средств за 1 год,</i>	30 000 <i>Включает доработку девайса и ПО, расходы на производство на 2 квартала, ФОТ и маркетинг при запуске.</i>
Точка безубыточности : 80 тыс. штук (9 мес. от старта продаж)	
Общий NPV ≥ 950 млн. руб.	Общий ≥ IRR 190%

Команда



<http://www.meets.systems/>

Войтов Роман, к.ю.н., CEO и правовое
обеспечение;

Гнатюк Денис, к.э.н., маркетинг;

Кистев Дмитрий, директор по развитию;

Скляр Вячеслав, информационные технологии;

Яцук Ирина, разработка и производство.

+7 921 945 42 39

meetssystem@mail.ru

Meets - возврат инвестиций за 1 год!

*Удачный момент для выхода в
мир после COVID-19*

<http://www.meets.systems/>

Роман Войтов и команда
+7 921 945 42 39

meetssystem@mail.ru



Предложение для инвестора



Предлагаем долю в предприятии в размере 30 %,и возможность назначения финансового директора, при инвестициях

в размере 30 млн. руб.:

10 - производство, 10 - маркетинг, 5 – доработка и техническое оснащение, 5 – административные расходы 1-го года

Возврат инвестиций - 4 кв. 2021 г.

Дивиденды 2022 г. - 75 млн. руб.

Дивиденды 2023 г. - 200 млн. руб.

!

Конкуренты

(?)

www.meets.systems/



Создаваемый продукт

www.poken.com/



www.itsme.team/



Социальные сети
Сайты знакомств



План по охвату на
старте
500 тыс. шт.

Охват ок. 2 млн. шт.

Охват – нет данных.
Очевидно
ограничен в росте.

Охват – миллионы.

Активное
устройство, NFC и
Bluetooth.

Используется
только на
выставках, бейдж
(ранее – гаджет).

Использует метку,
наклеиваемую на
смартфон.

Потенциально – не
конкуренты, а
партнеры

Протокол NFC.

Протокол NFC.



Девайс.

- ❖ Контакт с другим таким же устройством (передача профиля).
- ❖ Связь со смартфоном.
- ❖ Обозначение принадлежности к сообществу.
- ❖ Убирает стеснительность – ведь ты в ИГРЕ!



Лицевая
сторона

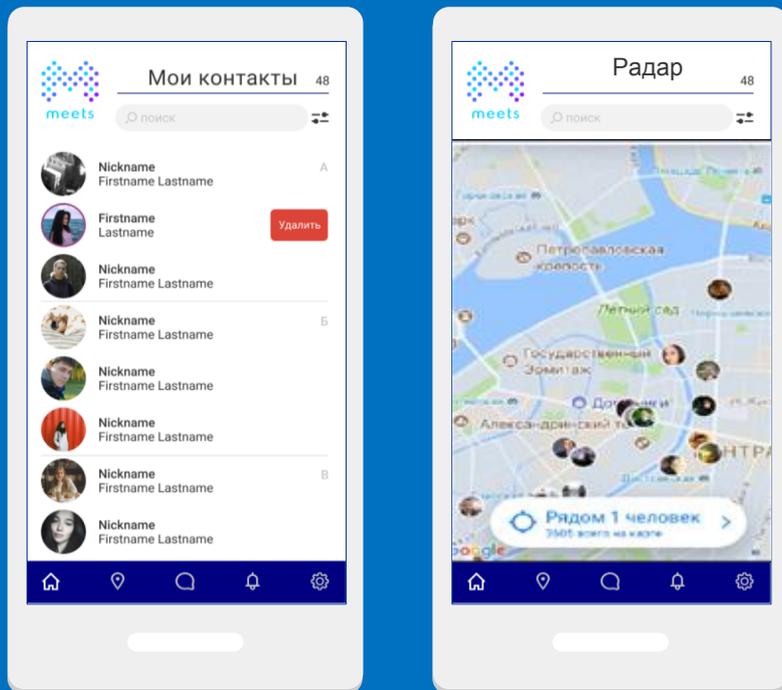


Обратная
сторона



Уже работает!

ПРИЛОЖЕНИЕ



Уже работает!

- ❖ Регистрация.
- ❖ Управление профилями Meets: 2 разных профиля для передачи.
- ❖ Книга контактов Meets.
- ❖ Управление баллами /наградами.
- ❖ Радар - поиск на карте города владельцев Meets.
- ❖ Чат для участников.

ДАННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



Отношение к идее

Отношение к идее совместить игру, знакомства и живое общение с получением призов и денежных премий **69%**
Тор-2, Скорее + Очень нравится

Нравится название



Оценка названия
Тор-2, Скорее + Полностью нравится **73%**

Релевантность названия проекту
Тор-2, Скорее + Полностью подходит **79%**

Уникальность идеи

79% посчитали идею скорее / очень **уникальной**

88% посчитали идею проекта скорее / полностью **понятной**

Будут точно участвовать

Намерение пользоваться сервисом Meets

	Total	16-23 года	
		Мужчины	Женщины
Точно НЕ стану пользоваться	13	12	12
Скорее НЕ стану пользоваться	15	25	18
Может стану пользоваться, а может нет	33	36	41
Скорее стану пользоваться	27	20	22
Точно стану пользоваться	12	7	7
Тор-2	39%	56%	29%
База	303	75	76

Купят гаджет

	ПО ПРИЕМЛЕМОЙ ЦЕНЕ		
	Total	16-23 лет	30-40 лет
Точно НЕ куплю	11	7	15
Скорее НЕ куплю	15	15	14
Может куплю, а может нет	33	31	34
Скорее куплю	27	30	24
Точно куплю	14	16	12
Тор-2	41%	46%	36%
База	303	151	152

Чаще среди тех, кто не состоит в отношениях (36%)

Привлекательность игры

86%

База 303

считают, что начисление баллов и возможность обменивать их на подарки делает проект более **интересным и привлекательным**

Будут носить брелок

45%

скорее или точно стали бы носить брелок с собой или при себе постоянно