

Meets.

Живая игра



Люди не хотят сидеть дома.

Люди хотят общаться вживую.



Почти **90 %**

Опрошенных хотели бы чаще знакомиться и общаться вживую.



ВЖИВУЮ

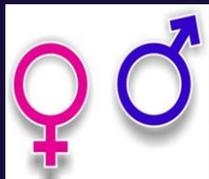


87% хотели бы чаще знакомиться вживую



Важность:

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



Уникальность:

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

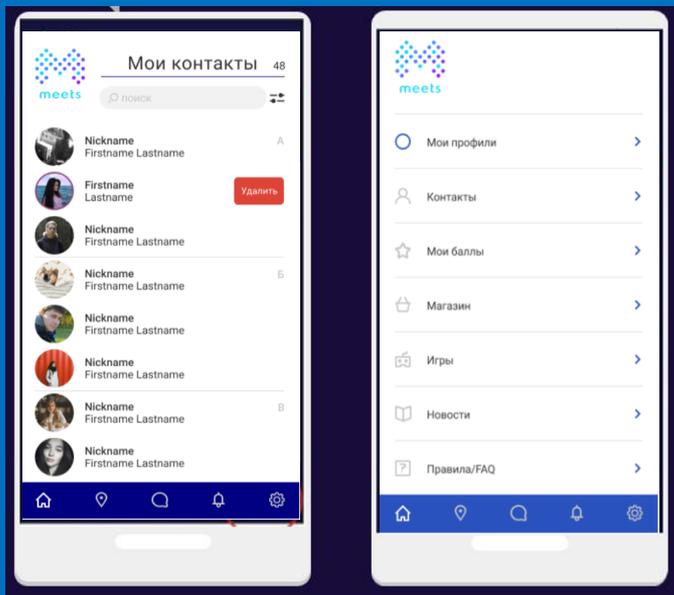
Meets даст оборот 1 млрд. руб. за 1 год в России.

ИДЕЯ ПРОЕКТА

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

Что обеспечивает постоянный интерес и масштабирование среди молодежи, которой особенно нужны и новинки 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](https://www.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!

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.

Проект уникален возможностью выхода на уставший от COVID 19 мир!



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.	30 000
<i>Предложение для инвестора на сегодня – 30 % долей нашего ООО. Возврат средств за 1 год, Все сроки и цифры обсуждаются.</i>	<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 \geq 950 млн. руб.

Общий \geq IRR 190%

Команда



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

Войтов Роман, CEO и правовое обеспечение;
Гнатюк Денис, 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



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

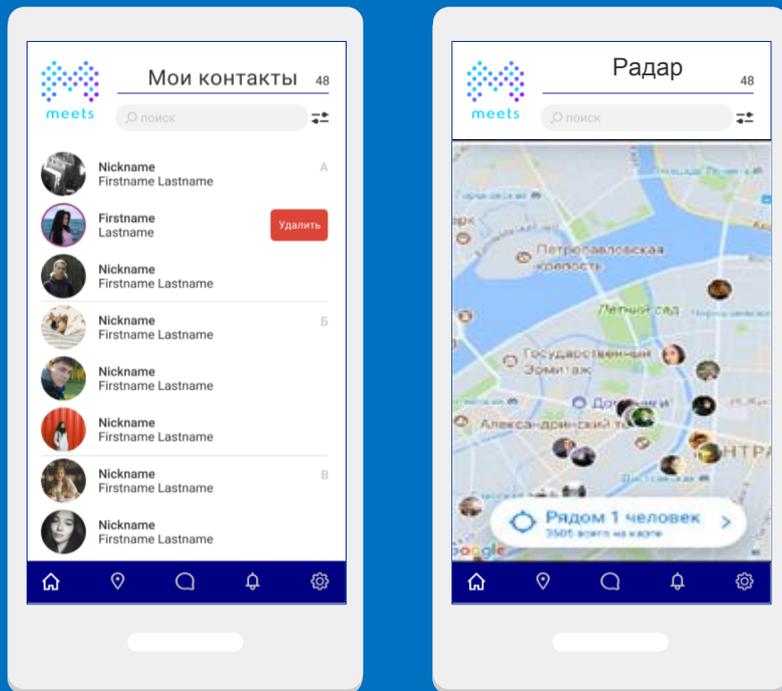


Обратная
сторона



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%**
 Top-2, Скорее + Очень нравится

Нравится название



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

Релевантность названия проекту
 Top-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
Top-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
Top-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