

Создание киберспортивного центра Black Hole

Отрасль: индустрия развлечений, спорт

Киберспорт (компьютерный спорт) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Sports о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Black Hole — спортивная организация по организации и проведению киберспортивных турниров и чемпионатов.

РЫНОЧНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ:

В настоящее время открытие компьютерного клуба является выгодным бизнесом, несмотря на то, что практически у каждого человека есть свой ПК. На это есть целый ряд причин. Во-первых, любители компьютерных игр предпочитают собираться в одном месте для того, чтобы поиграть в сетевые игры. Во-вторых, люди заходят в интернет-кафе для того, чтобы собрать информацию в Интернете, а также пообщаться в социальных сетях, если по какой-то причине это невозможно сделать дома. В связи со стремительно растущей популярностью киберспорта и признания его обществом, имеет смысл заниматься киберспортом серьезно и посвятить этому большую часть своего времени. Также появился смысл открывать под обывательские заведения, где киберспортсмены могут потренироваться командой, посмотреть любимые матчи в соответствующей обстановке с единомышленниками. Проанализировав работу подобных организаций, можно заключить, что спрос на данные услуги очень большой. Также это связано с тем, что таких организаций еще очень мало и они только начинают открываться по стране.

СУТЬ ПРОЕКТА:

Создание и развитие киберспортивного центра Black Hole.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА:

При создании Black Hole планируется задать высокий уровень предоставления услуг и работы организации. Создание характерной киберспортивной атмосферы и высокое качество услуг — главные факторы работы центра. Красочные открытия турниров, регулярные чемпионаты и каждый раз растущие призовые обеспечат долговременную работу организации и положительные отклики клиентов.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЙ СЕГМЕНТ:

Целевая аудитория: молодые люди от 15 до 30 лет. Хотя они и не так требовательны, но все же они хотят провести время в соответствующей атмосфере и участвовать в ярких и заметных турнирах. Более того, так они приобретают опыт участия в турнирах, т.к. игра дома и игра в турнире сильно отличается действиями, тактикой, эмоциональным напряжением и т.д. Также турниры — это возможность «засветиться» у более серьезных команд и, возможно, получить от них приглашение. Следует отметить, что круглый год проходят турниры, за которыми наблюдают все фанаты киберспорта. В свободное от турниров время, организация будет работать как площадка для тренировок команд и развлечений. На территории организации будет работать небольшое кафе и зона для просмотра матчей. Для этого будут функционировать 40 современных мощных рабочих мест, большие телевизоры и зона игровых консолей PlayStation, на которых так же будут проводиться небольшие турниры по футболу, UFC и др.



КЛЮЧЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПРОЕКТА

Расположение	г. Тюмень, ул. Широтная б, 2 эт.
Площадь помещения	300 кв.м.
Объем инвестиций	7 млн.руб.
Персонал	6 чел.
Срок реализации проекта	2 мес.
Рентабельность проекта	41%

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ИНВЕСТОРУ

Варианты участия инвесторов:

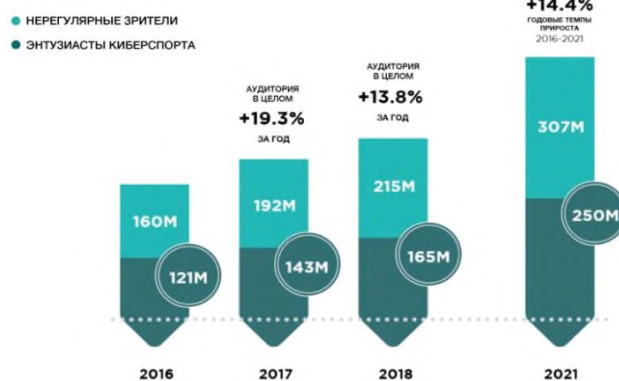
- долевое участие с полным риском инвестора;
- долевое участие с частичным риском инвестора;
- долевое участие с вкупом доли через определенное время, за оговоренную заранее сумму;
- прямые инвестиции.

ОСНОВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ТУРНИРОВ:

Dota 2
Counter-Strike

РОСТ АУДИТОРИИ КИБЕРСПОРТА

В МИРЕ | 2016, 2017, 2018, 2021



*Аудитория киберспорта в России превысила 10 млн. человек за 2018 год.

