

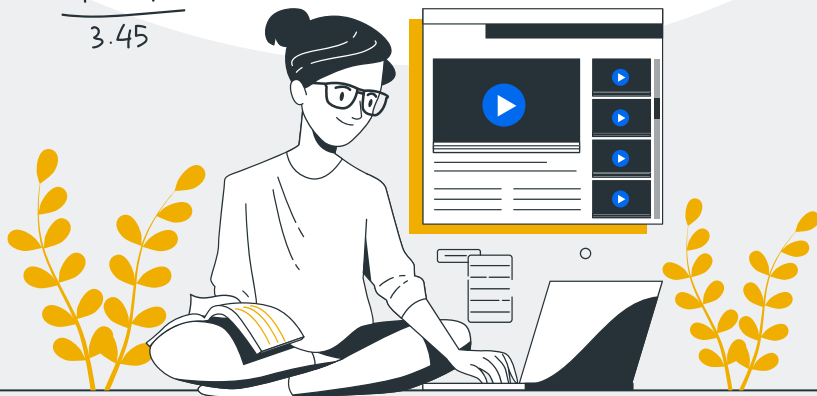
СЕКТОР EDUTECH

НАПРАВЛЕНИЕ: ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ

$$C = \frac{B^3 + C^2 + A}{3BA}$$

Состав команды:
Архангельский Семён,
Брагина Алёна,
Ломовцева Анна,
Сайфуллин Динислам

$$\frac{10+17}{3.45}$$



$$\left(\frac{C-B}{3-D} \right) = \left(\frac{A}{3B} \right) = \frac{3C(2)^4}{X+Y+C}$$

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК



Ценностное предложение

- Видео-саммари
- Удобный формат
- Разнообразие тем



Цепочка создания стоимости

- Исследование контента
- Создание видео-саммари
- Маркетинг и распространения



Механизм извлечения прибыли

- Подписка
- Реклама и спонсорство
- Кросс-продажа
- Вовлеченность аудитории



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Кто

Целевой аудиторией являются люди, желающие развиваться, меняющие карьеру

Что

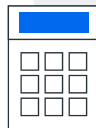
Компания предлагает клиентам курсы для обучения профессиям и лекции для развития в той или иной сфере

Как

Ценностное предложение создается из обилия лекций и курсов по гуманитарным наукам

Почему

Востребованность саморазвития, долгосрочные доходы через подписки, доступность разным типом пользователей



$$\frac{3c(2)^4}{x+y+c}$$

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ



Подписка

Доступ к библиотеке курсов, включая новые программы



Игрок одного уровня

Упор на обучение навыкам креативных профессий



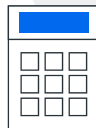
Массовая кастомизация

ИОП, курсы с учетом уровня подготовки, персонализированные рекомендации



Геймификация

Внедрение игровых элементов в образовательный процесс



$$\frac{3c(2)^4}{x+y+c}$$

МАКРОСРЕДА PEST

Р

-Изменения в
законодательстве о защите
данных и онлайн-
образовании
-Государственная
поддержка образования и
саморазвития



Е

-Снижение интереса к
платным онлайн-курсам в
пользу более дешевых
альтернатив
-Конкуренция цен

С

-Рост интереса к
саморазвитию и
личностному росту
-Популярность
интроверсии

Т

-Развитие онлайн-
платформ для
обучения
-Доступность
инструментов для
создания контента



ВЫВОД

Благодаря обилию факторов, способствующих популярности онлайн курсов, таким как

- Привлекательное ценностное предложение (разнообразие тем, удобный формат)
- Бизнес модели, способствующие обучения людей (массовая кастомизация, геймификация)
- Факторы макросреды (рост интереса к саморазвитию, развитие онлайн платформ)

Онлайн курсы становятся все более популярными с каждым годом.

$$\frac{4+6+(2\sqrt{3})}{\sqrt{276}}$$

