

KNOW-LLEGE

[НОУЛЕДЖ]

Образовательная среда,
которая **УЧИТ**, а не образовывает

Problem



Меньше **50%** студентов образовательных платформ заканчивают обучение [↗](#)



Отсутствие персонифицированной обратной связи, что **снижает вовлеченность студента в образовательный процесс** [↗](#)



Курс **не адаптируется** под меняющиеся интересы пользователя [↗](#)



Традиционная методология образования, применяемая в офлайн обучении **не работает в формате онлайн** [↗](#)



Без геймификации и максимального вовлечения **падает уровень мотивации** слушателя [↗](#)



KNOW-LLEGE

образовательная платформа, которая позволяет пользователю раскрыть свой потенциал, подобрав **индивидуальный трек обучения** от преподавателей-практиков из диджитал и креативных индустрий



Индивидуальная среда обучения



Интерактивная карта обучения с возможностью открытия новых курсов и лекций как уровней в игре



Формат и скорость подачи контента адаптируются в зависимости от фидбека и успехов пользователя



Нативный интерфейс для полного погружения в процесс обучения



Netflix для образования



Удобный формат единой подписки на все с доступом не к одному курсу, а ко всем образовательным материалам на платформе



Обучение от лидеров индустрий



100% преподавательского состава – практики, которые делятся экспертизой и реальными инсайтами из профильных индустрий



Golden circle

Зачем

Дать возможность каждому найти идеально подходящую профессию и получить необходимые для нее навыки и компетенции

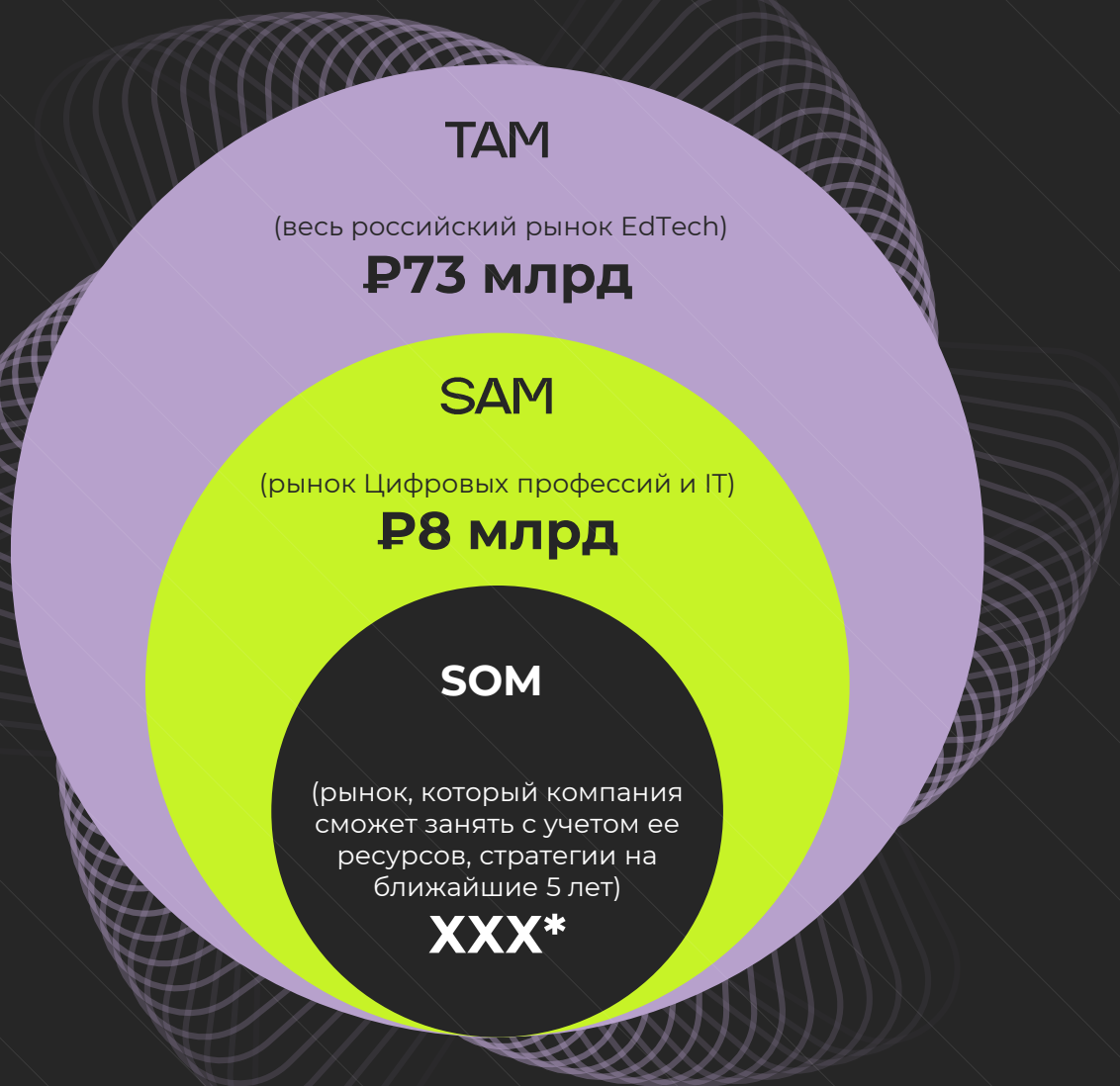
Как

Благодаря гибкому подходу к выбору образовательной траектории, комфортной среде обучения и первоклассному контенту от преподавателей-практиков

Что

Образовательная платформа с фокусом на интуитивное прохождение всех этапов погружения в профессию – от профориентации до старта карьеры

Market analysis



1

Качество обучения и работа над **возвращаемостью учеников** – основной драйвер роста для игроков рынка (РБК)

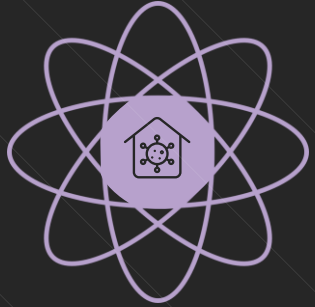
2

В период с 2019 по 2021 год значение **CAGR составило 101.85%** (Smart Ranking)

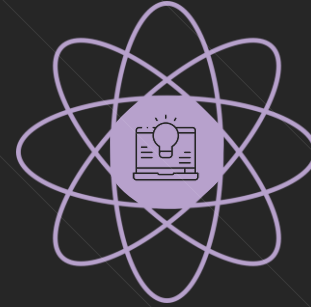
3

В 2021 году целевой сегмент проекта, Цифровые профессии и IT, показал **90% рост** (Smart Ranking)

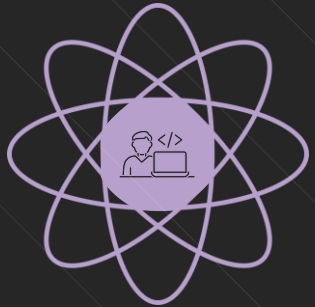
Relevance



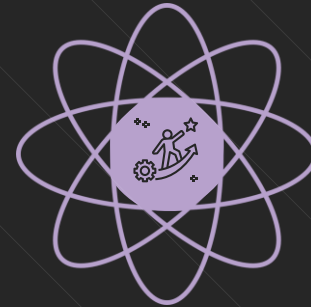
Последствия COVID-19 заложили фундамент сдвига образовательной индустрии **в пользу диджитал решений** ↗



Основным трендом 2022 года являются **персонализация материала и заданий и построение учебного опыта** ↗



Первый квартал 2022 года охарактеризовался изменениями на рынке, вызвавшими **взрывной рост спроса на молодых специалистов в сфере IT и диджитал решений** ↗



Работодатели больше ценят **реальный опыт, навыки,** в том числе гибкие ↗

Value proposition

Молодые и независимые



14-18 лет



Москва, Минск, Ереван, Ташкент
и другие крупные города СНГ



бизнес и IT



найти работу по душе
и стать независимым



выгодное соотношение стоимости
обучения и результата



Ценность



Проориентация и знакомство
с разными профессиями в удобном формате



Персональный трек, подстраивающийся
под цели пользователя



Подготовка студента к выходу на работу
сразу после завершения обучения



Удобный формат оплаты по подписке
с доступом ко всем образовательным материалам

На пути к успеху



17-24 лет



Москва, Минск, Ереван, Ташкент
и другие крупные города СНГ



бизнес и IT



зарабатывать больше, сменить текущее
место работы, повысить свою
конкурентную привлекательность



предлагаемая программа курса
и качество изложения материалов



Ценность



Образовательный трек, который меняется
по желанию пользователя

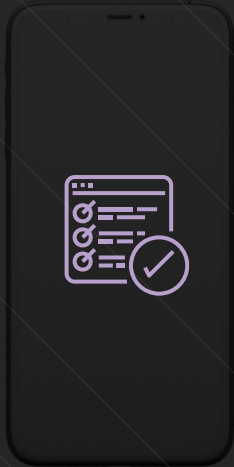


Возможность настраивать продолжительность
курса позволяет быстро обрести необходимые
знания в профессии и начать зарабатывать



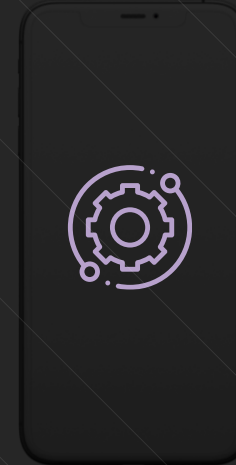
Плавное погружение в новые профессии
для безболезненной смены профиля

Product presentation



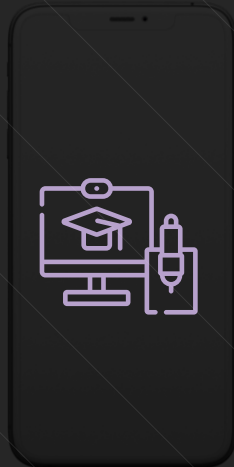
Подбор трека, который будет интересен пользователю

Пользователь проходит бесплатное психометрическое тестирование, которое оценивает личностные качества, а также формирует данные для профорientации и предлагает оптимальный трек






Адаптивный контент и формат обучения

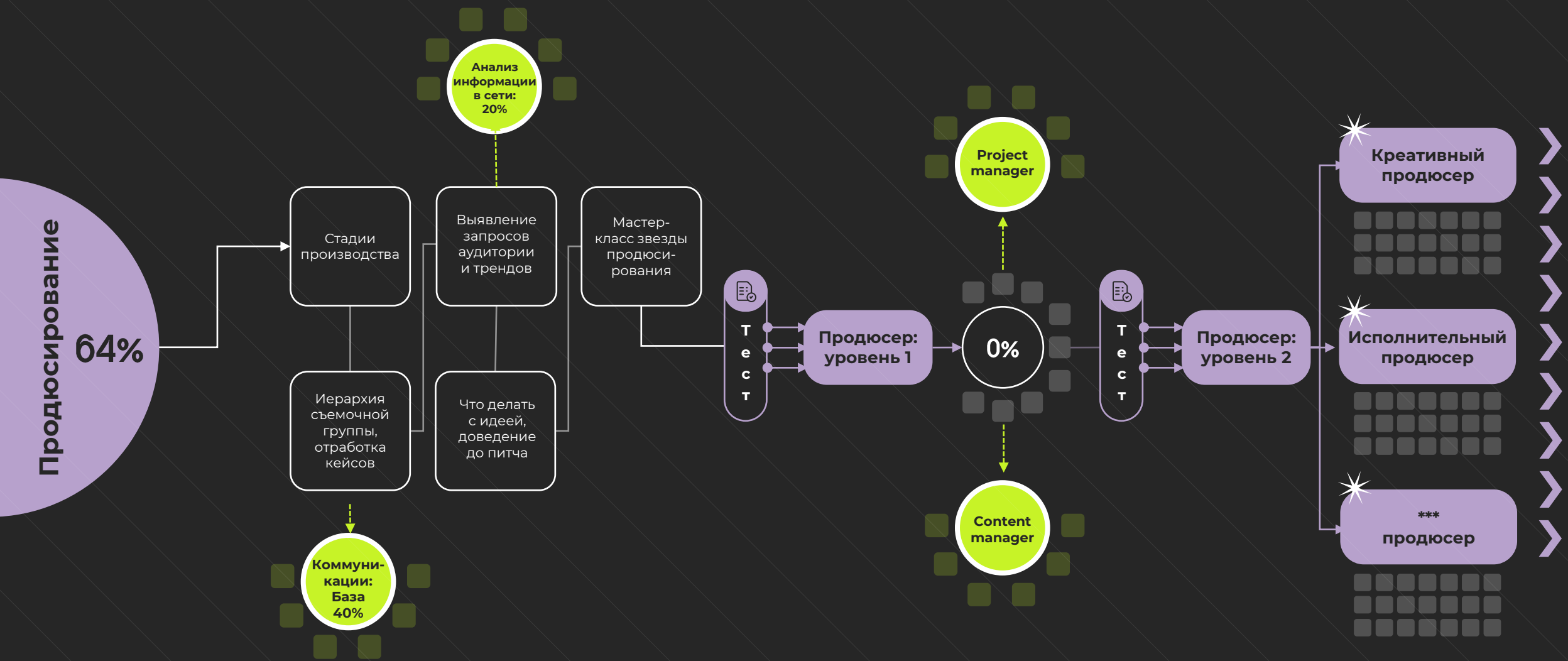
Образовательный процесс устроен таким образом, что в зависимости от реакции и успехов пользователя контент может подаваться в различных форматах: лекция, текст + изображения, интерактивные борды и прочее. По мере продвижения, пользователю будут предлагаться дополнительные ветки смежных дисциплин и софт-скиллз









Выбор специализации в рамках курса

-  Пользователь заходит на платформу, где ему доступна большая майндкарта
-  Сначала открыты несколько точек-уроков, проходя которые ему открываются другие
-  В зависимости от целей пользователю ему будут даваться рекомендации, по какой траектории двигаться: что-то по желанию, что-то обязательно

Non-linear learning track



Competitive advantage matrix

	Skillbox	нетология	Яндекс Практикум	GeekBrains	SKILLFACTORY	XYZ SCHOOL	kodland	Know-llege
 Поступательный подход к определению образовательной траектории	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
 Гибкая система обучения	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
 Доля преподавателей-практиков	60%	40-50%	70%	30%	30%	50%	80%	100%
 Тип оплаты	●————— За курс —————●							Подписка
 Доступ к курсам	●————— Только к приобретенным —————●							Ко всем
 Нацеленность на получение повышения, выход на работу	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Strategic Roadmap

Wave 1

MVP

- 1 Проверка эффективности психометрического теста как самостоятельного продукта
- 2 Запуск MVP образовательной платформы:
 - Личный кабинет
 - Интерактивная карта пользователя
 - Адаптивные интерфейсы
- 3 Запуск 3 собственных учебных направлений
- 4 50-100 профилей профессий с рекомендованными онлайн-курсами

Wave 2

Core product

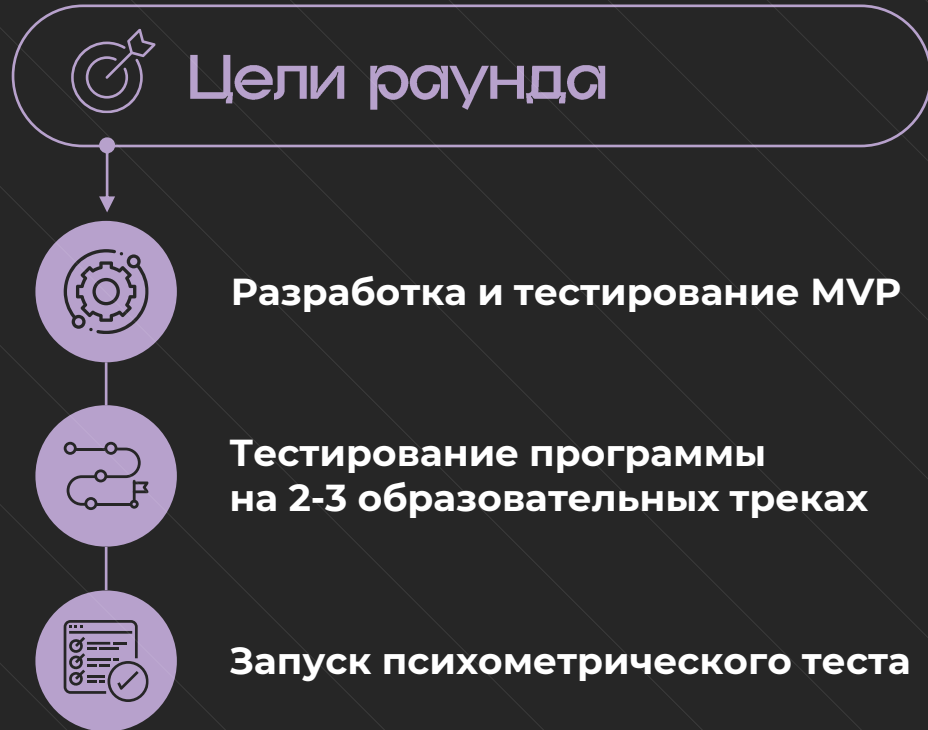
- 5 Отработка полного цикла продукта на массовом пользователе
- 6 Оценка знаний пользователя с возможностью получения электронного сертификата
- 7 Расширение собственных курсов до 5-10 направлений


Wave 3


Full-scale product


- 8 Разработка образовательных программ уровня бакалавриата для специалистов среднего звена
- 9 Применение ML-моделей для анализа поведения студента с целью более точной персонализации образовательного контента
- 10 Разработка и внедрение B2B решений, проведение R&D для предоставления дополнительной ценности пользователям и партнерам
- 11 Трансформация платформы в образовательную эко-систему

Investments needed



50% 
Фонд оплаты труда

25% 
Производство контента

25% 
Исследования и реклама

10M ₺



Мы с радостью
расскажем больше
о нашем проекте!

