

Digital Factory

Первая в Казахстане фабрика
по производству цифрового контента



Что мы делаем?

В Казахстане много талантливых ребят, которые разбираются в IT, и хотят связать жизнь с этой сферой. Так как в Казахстане нету возможностей заниматься этим, они либо уезжают, либо работают на мелких проектах, разрабатывая дизайн листовок, визиток, квартир.

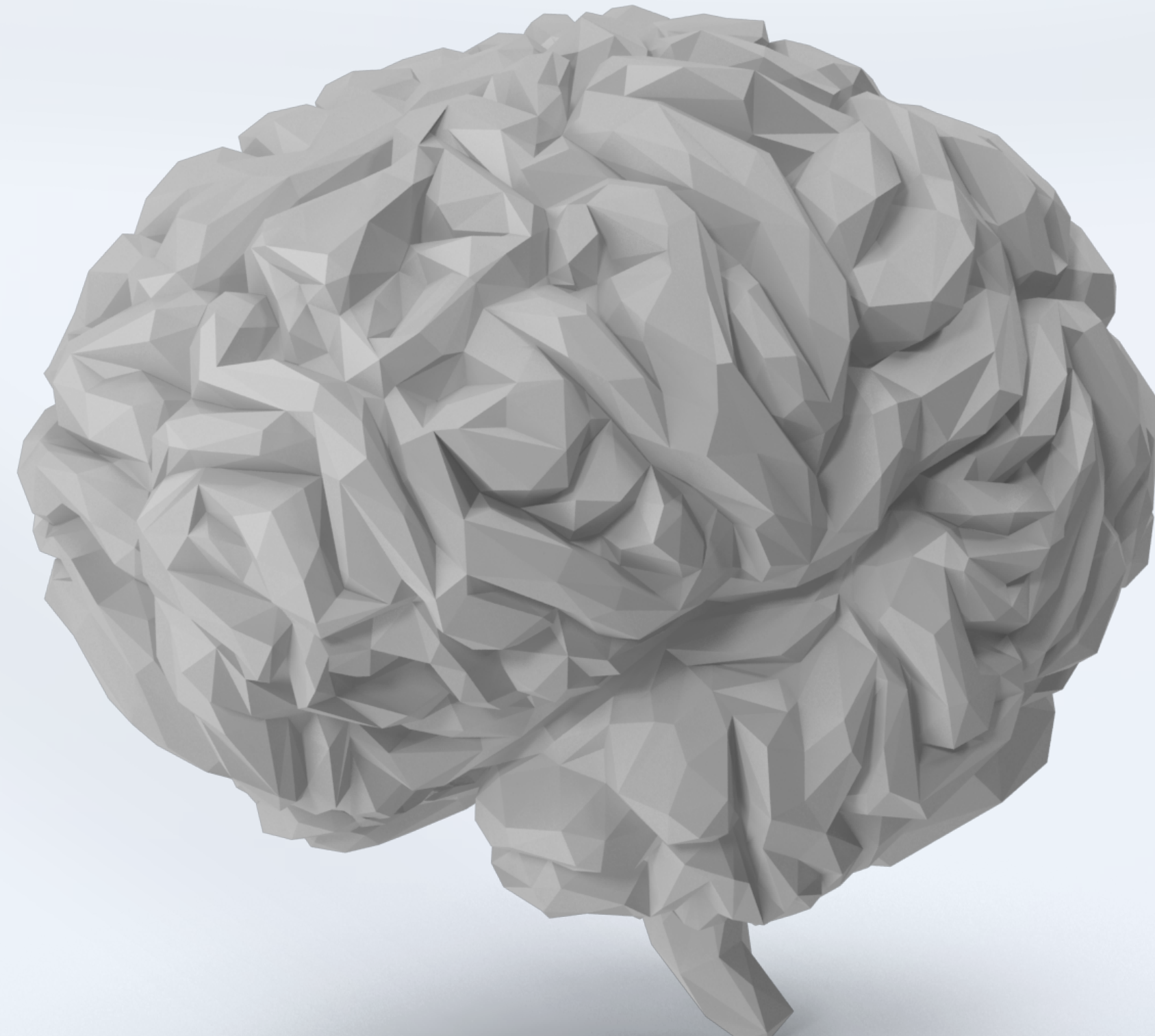
Digital Factory решили собрать молодых талантов, и создавать вместе с ними игры, попутно обучая их дизайну, 3д моделированию, программированию и маркетингу.

Благодаря реальным проектам - человеку легче разобраться в IT, и стать востребованным специалистом.



Никто в Казахстане

Масштабно не разрабатывает компьютерные игры, игровые движки, или занимается серьезной анимацией. Талантливой молодежи сложно собираться в группы и разрабатывать что то масштабное.



Востребованность в компьютерных играх



За последние 20 лет, во всем мире возросла потребность к развивающим программам и играм. Только на платформе “Steam”, число игроков превысило за 125млн человек, а его годовой оборот исчисляется в 180 млрд долларов.

Пример наших коллег из Беларуси

Компания Wargaming начала свое существование благодаря Группе студентов - энтузиастов, которые увлеклись разработкой игр, и начали создавать масштабные проекты. В дальнейшем их скупали крупные мировые компании, такие как Yahoo.

Сейчас у компании более 5000 сотрудников, а годовой бюджет около 400 млн долларов. В их успехе участвовало государство, которое поддерживала проекты начинающей компании.



Digital Factory

уже есть

История первой игры

Один год назад, имея 1 млн. тенге, не имея большого опыта в разработке и продвижении IT-продуктов, три наших специалиста – программист, художница и руководитель проекта – создали игру в стиле визуальной новеллы и выпустили её на платформе Steam. За первые два месяца игру уже купили более 1200 раз, таким образом, мы не только окупили наши затраты, но и запустили отсчет чистой прибыли

Прибыль

По нашим расчетам, время окупаемости компьютерной игры составляет 6-8 месяцев. Далее начинается период, когда продукт должен приносить чистую прибыль. При этом для продвижения продукта дополнительно, делать ничего не нужно. То есть, можно рассматривать инвестиции в проект, как возможность получать пассивный доход. В зависимости от типа игры и степени увлекательности сценария, продукт может приносить прибыль годами.

**Сейчас в Digital
Factory** ведется
2 проекта

Первый

Экономическая стратегия

компьютерная игра сочетает визуальные новеллы с экономической стратегией. Работы в общей сложности рассчитаны на три-четыре месяца. Ожидаемая дата выхода игры – конец апреля 2022 года.



Второй

Синергия RPG и выживания

К работе привлечены три программиста и графический дизайнер. Бюджет игры 8 млн. тенге. Планируемая дата выхода проекта в Steam в июне-июле 2022 года.

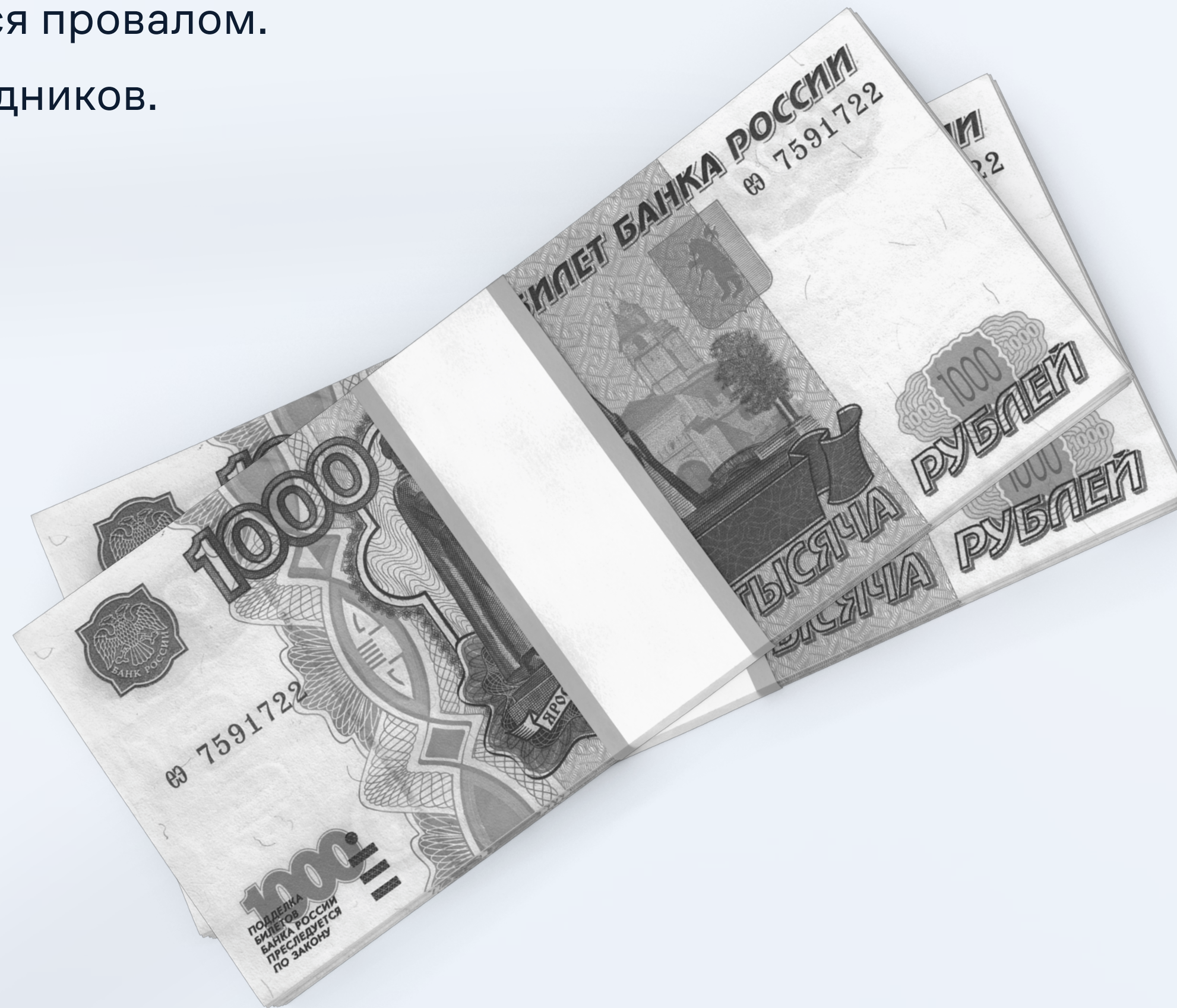


Бюджеты проектов

В Казахстане, по сравнению с мировыми гигантами IT, самый низкий бюджет для разработки игр, 18 000\$.

Но и доход в 15 000\$ на западе, будет считаться провалом.

У нас на эти деньги, можно содержать 15 сотрудников.



Проблемы обучения 3D в Казахстане

3D одна из востребованных и высокооплачиваемых работ в мире, но в Казахстане мало специалистов из этой сферы. Из-за дефицита кадров, нашим студиям по созданию кинофильмов приходится обращаться зарубеж.

На базе Digital Factory есть обучение 3D, но что бы оно проходило эффективнее необходимо:

- Программное обеспечение Motion Capture и специальный костюм с датчиками
- Приглашение зарубежных специалистов для повышения квалификации





Развитие

В наших планах Digital Factory – это успешная компания, которая создает высокотехнологичные IT- продукты, новые рабочие места, растит квалифицированные национальные кадры по востребованным во всем мире специальностям, связанным с IT, и интегрируется в международный рынок компьютерных технологий

Расходы на зарботную плату

специалистов на 1 месяц, из расчета средней
зарплаты в 200 000 тенге каждому.

1 000 000

5 Программистов Unity

600 000

3 дизайнера 3D

400 000

2 дизайнера уровней

200 000

звукорежиссер

200 000

game дизайнер

200 000

motion дизайнер

200 000

дизайнер

400 000

2 Smm менеджера

200 000

сценарист

Расходы на **Оборудование**

специалистов на 1 месяц, из расчета средней зарплаты в 200 000 тенге каждому.

12 900 000

Компьютер Core i7 10700/ddr4 32gb
ram/ssd 512 gb/hdd 4 tb/3060ti монитор32

2 525 000

Компьютер Core i3 10100/ddr4 8gb
ram/ssd 256 gb hdd 1 tb/1050ti монитор 24

4 400 000

Motion Capture

Дополнительно ежемесячно необходимо

- расходы на офисное помещение от 250-300 кв. м., 2 000 000 тенге
- расходы на административный персонал и прочие расходы, 1 000 000 тенге

Таким образом, стоимость первого инвестиционного пакета Digital Factory
на один год составляет 96 625 000 тенге

**Через 20-23 месяца после старта,
коллектив перейдет на полное
самообеспечение и **проект начнет
приносить доход инвесторам.****

Контакты

Алишер

📍 Казахстан, Алматы, 050000, луганского 54/11

✉ alisher323@mail.ru

📞 +77072626220