+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

# Бизнес-план создания комплексной киберспортивной организации (с финансовой моделью)

https://marketpublishers.ru/r/B95B6B8CE322RU.html
Дата: 25.11.2019
Страниц: 112
Цена: 35 000 руб. (Лицензия на одного пользователя)
Артикул: B95B6B8CE322RU

## Описание

Адаптация данного бизнес-плана возможна под любой проект на территории России, Украины и стран СНГ

К данному бизнес-плану прилагается финансовая модель в отдельном файле, которая позволяет с легкостью выстроить новый финансовый план методом ввода соответствующих данных

***

Идея проекта: создание предприятия в сегменте киберспорта, которое позволит наилучшим образом обеспечить потребности рынка по нескольким направлениям.

**Направления деятельности:**

международная лига киберспорта;

международный киберспортивный регулятор;

киберспортивная академия;

организатор киберспортивных мероприятий;

создание сети киберспортивных арен по всему миру на базе франшизы;

онлайн-платформа, позволяющая делать ставки на киберспорт, организовывать турниры на деньги, хранить статистику игроков и т. д.

**Рыночная ситуация:**

Киберспорт представляет один из наиболее активно развивающихся сегментов рынка видеоигр с неплохими перспективами. Общемировой рынок киберспорта в 2019 г. составит *** млрд. долл. в 2019 году, при этом годичный рост по сравнению с прошлым годом составит ***%. Большая часть доходов приходится на Северную Америку (***% от общемирового объема или *** млн. долл.). На втором месте по объему рынка находится Китай (*** млн. долл.), третье место по значимости принадлежит Южной Корее (около *** млн. долл.).

В 2019 году *** млн. долл., или ***% всего рынка, будут получены от инвестиций в бренд (СМИ, реклама и спонсорство). Этот показатель увеличится до *** млрд долл. к 2022 году, составив ***% от общего объема доходов от киберспорта.

Киберспортивная аудитория в целом в 2019 г. составит *** млн. человек по всему миру, при этом годовой рост составит ***%. Число поклонников данного вида спорта (к ним причисляются люди, смотрящие киберспортивные события более раза в месяц) вырастет до *** млн. человек, увеличившись на ***% в годовом исчислении. Среднегодовой темп роста данного показателя ожидается на уровне ***% до 2022 г., что даст показатель в *** млн. человек к 2022 году.

Конкурентное окружение: конкурентную среду, исходя из ключевых направлений деятельности компании, можно разделить на отдельные группы конкурентов, действующих в каждом отдельном сегменте рынка киберспорта: организаторы турниров, игровые центры и киберспортивные арены, киберспортивные академии.

**Выдержки из исследования**

Общие данные о рынке видеоигр

Рынок киберспорта является производным от индустрии видеоигр, в частности такого его сектора, как онлайн-игры. Рост доходов киберспортивного рынка напрямую коррелирует с развитием рынка традиционного гейминга, кроме того тенденции, присущие рынку видеоигр, такие как отношение между числом игроков на различных платформах (ПК / консоли / браузерные / мобильные игры), напрямую влияют на рынок киберспорта. Таким образом, вначале имеет смысл рассмотреть основные тенденции развития рынка игр в целом.

В 2019 году доход мирового игрового рынка составит *** млрд. долл., что на ***% больше, чем год назад, при этом в региональном разрезе крупнейшим рынком является Азиатско-Тихоокеанский регион. Рынки в данном регионе принесут *** млрд. долл. в 2019 году, увеличившись на ***% в годовом исчислении, что составит ***% от общих доходов от мировых игр. При этом наиболее активный рост показывают другие регионы – Северная Америка; Европа, Ближний Восток и Африка, а также Латинская Америка. Последний развивается достаточно активно несмотря на то, что пока что его объем составляет всего лишь ***% от общемирового.

Таблица 1. Сегментация мирового рынка видеоигр по регионам

***

Впервые с 2015 года США станут крупнейшим игровым рынком отдельной страны с доходом в *** млрд. долл. Благодаря росту доходов в сегменте консольных игр, данный рынок обгонит Китай. *

Диаграмма 1. Сегментация рынка видеоигр по регионам

***

Предполагаемый рост рынка по версии аналитической компании NewZoo до 2022 г. представлен на Диаграмме. Как видно из диаграммы, в ближайшие годы ожидается сохранение процентных отношений между рынками, несмотря на относительно меньшую скорость роста азиатского сегмента; при этом общий объем рынка видеоигр вырастет с сегодняшних *** до **** млрд. долл.

Диаграмма 2. Ожидаемый рост рынка видеоигр до 2022 г., млрд. долл.

***

Более подробное деление рынка по регионам и странам представлено в Таблицах ниже.

Таблица 2. Деление рынка видеоигр по регионам

****

Таблица 3. Отношение числа игроков к населению по регионам

***

Таблица 4. Деление рынка видеоигр по странам

***

Около ***% всех пользователей, тратящих деньги в индустрии гейминга, проживают в США и Китае. На эти две страны приходится доля рынка в *** млрд. долл.

Мобильные игры (смартфоны и планшеты) остаются крупнейшим сегментом в 2019 году, принося доход в размере *** млрд. долл. или ***% мирового рынка игр. Из всего объема доходов от мобильных игр ***%, или *** млрд. долл., будет приходиться на игры для смартфонов, а на планшеты – *** млрд. долл.

Рост доходов от мобильных игр будет и дальше опережать рост на ПК в ближайшие годы, что приведет к сокращению доли рынка ПК к 2022 году. Мобильная связь также будет опережать рост доходов консолей; Тем не менее, доля рынка консолей останется относительно неизменной.

Стоит отметить, что на сегменте киберспорта рост влияния мобильных платформ отражается с запозданием. Ключевым регионом, где мобильные киберспортивные соревнования активно набирают поклонников, является Азия, в частности, Китай. В западных странах игры для мобильных платформ пока что существенно отстают от игр для ПК в качестве базы для проведения соревнований.

На ПК доходы от браузерных игр будут продолжать снижаться, поскольку все больше игроков переходят на мобильные игры. В 2019 году выручка сегмента снизится на ***% в годовом исчислении. Конкуренция продолжит стимулировать развитие полноценных ПК-игр, которые принесут *** млрд. долл. в 2019 году.

В целом, можно сказать, что рынок видеоигр активно растет со скоростью от *** до ***% в год в зависимости от региона, при этом его развитие, как будет видно далее, активно стимулирует рост рынка киберспорта. Многие тенденции, характерные для рынка игр в целом, отражаются на киберспортивной индустрии с запозданием, что связано с характерными особенностями данного сегмента, требующими от игр определенных особенностей, позволяющих проводить соревнования на их базе. Далеко не все многопользовательские игры как для ПК, так и для мобильных платформ на сегодняшний день отвечают необходимым требованиям и эта тенденция, очевидно, сохранится и в

будущем.

Обзор рынка киберспорта

Киберспорт представляет один из наиболее активно развивающихся сегментов рынка видеоигр с неплохими перспективами. Согласно оценкам NewZoo, 2019 год станет знаковым для мирового рынка киберспорта, поскольку он впервые превысит отметку в миллиард долларов. Суммарные доходы от киберспорта достигнут *** млрд. долл. в 2019 году, увеличившись более чем на *** миллионов (***%) по сравнению с 2018 годом. Большая часть доходов как и раньше придется на Северную Америку (***% от общемирового объема или 409,1 млн. долл.), где ключевую роль играют США. На втором месте по объему рынка находится Китай (*** млн. долл.), третье место по значимости принадлежит Южной Корее (около *** млн. долл.).

Таблица 5. Распределение доходов от киберспорта по регионам, 2019 г.

***

Наглядное сравнение регионов по значимости представлено на Диаграмме. Три региона – Северная Америка, Китай и Южная Корея в сумме обгоняют весь остальной мир по объему доходов от киберспорта более чем в полтора раза.

Отдельно следует рассмотреть развитие рынка Европы. Если в 2017 г. он составлял *** млн. долл., или около ***%, то по состоянию на 2018 г. его объем составил *** млн. евро (*** млн. долл.). При прогнозе роста в ***%, озвученным Deloitte, ожидаемый объем европейского рынка в 2019 г. составит около *** млн. или **% от общемирового объема. Данное «проседание» доходов отчасти объясняется некоторым замедлением развития рынка на *** п.п. в 2017 – 2019 гг., однако в большей степени связано с ускоренным ростом азиатских рынков. Тем не менее, рынок ЕС, генерирующий почти ***% доходов от киберспорта во «втором эшелоне» (весь мир без Северной Америки, Китая и Кореи) остается весьма перспективным в плане развития, о чем говорят и демографические показатели, представленные далее.

Диаграмма 3. Распределение доходов от киберспорта по регионам, 2019 г/

***

Согласно прогнозам, рынок киберспорта имеет также очень неплохие перспективы роста. Они оцениваются в *** млрд. долл. к 2020 году и *** млрд. долл. к 2022 г..

Диаграмма 4. Общемировой рост доходов рынка киберспорта в 2017-2022 гг., млн. долл. США

***

В 2019 году *** млн. долл. США, или ***% всего рынка, будут получены от инвестиций в бренд (СМИ, реклама и спонсорство). Этот показатель увеличится до *** млрд. долл. к 2022 году, составив ***% от общего объема доходов от киберспорта. Наиболее кассовым источником доходов является спонсорство, которое в 2019 году принесет *** млн. долл. по сравнению с *** млн. долл. в 2018 году (рост ***%).

Самым быстрорастущим источником доходов от киберспорта в мире на сегодняшний день являются права на СМИ (среднегодовой темп роста в периоде 2017-2022 составляет ***%). Аналогичный показатель для спонсорства составляет ***%. В 2019 году доходы от продажи билетов и сопутствующих товаров превысят доходы издателей игр (наименьший поток доходов в отрасли со среднегодовым темпом роста ***% в 2017-2022 гг.). Подробности представлены в Таблице ниже.

Таблица 6. Сегментация доходов от киберспорта в 2019 г.

****

В наглядном виде данные о сегментации доходов рынка представлены на Диаграмме. Следует отметить, что для такого нового и быстрорастущего сегмента, как киберспорт, характерна высокая доля неэндемичных инвестиций, т.е. инвестиций компаний, ранее не связанных с киберспортом, разработкой игр и т.д.

Диаграмма 5. Сегментация доходов от киберспорта в 2019 г

***

Прогнозы относительно прироста аудитории также являются позитивными.

При этом следует разделять понятия, касающиеся киберспортивной аудитории:

- поклонники киберспорта (к ним относятся люди, смотрящие киберспортивные события более раза в месяц);

нерегулярные зрители (т.е. зрители, просматривающие киберспортивные трансляции мнее раза в месяц);

аудитория в целом, включающая в себя первые две категории;

люди, имеющие представление о киберспорте (но не смотрящие киберспортивные события).

Так, в глобальном масштабе ожидаемый объем киберспортивной аудитории в 2019 г. составит *** млн. человек (годовой рост достиг ***%).

Число поклонников данного вида спорта (к ним причисляются люди, смотрящие киберспортивные события более раза в месяц) в 2019 г. составит *** млн. человек, увеличившись на ***% в годовом исчислении.

Среднегодовой темп роста последнего показателя в периоде 2017-2022 гг. ожидается на несколько более низком уровне ***% до 2022 г., что даст показатель в *** млн. человек к 2022 году. Число случайных зрителей, просматривающих соревнования менее раза в месяц также увеличится в 2019 г. до **** млн. человек по сравнению с *** млн. человек в 2018 году. Прогнозы среднегодового роста до 2022 года составляют ***% с итоговым показателем в *** млн в 2022 году.

Общее число людей, имеющих представление о киберспорте в 2019 г. увеличится на *** млн. человек по сравнению с 2018 г., составив *** млрд. человек. Основным локомотивом данного процесса будет оставаться Китай, где число людей знающих о киберспорте составляет 500,2 млн. человек.

Основными источниками распространения информации о киберспорте являются мейнстримные развлечения, стриминговые видео платформы и другие медиа. В графическом изображении данные представлены на Диаграмме.

Диаграмма 6. Рост киберспортивной аудитории

***

Деление аудитории по регионам представлено на Диаграмме. Как видно на Диаграмме, Юго-Восточная Азия (включая Китай и Южную Корею) существенно опережает все остальные регионы по количеству населения, так или иначе вовлеченного в киберспортивные

мероприятия).

Число поклонников киберспорта в Китае составляет *** млн. человек, что является наивысшим показателем в мире. На втором и третьем местах находятся США и Бразилия. Самая высокая доля поклонников данного вида спорта по отношению к числу населения, пользующегося интернетом (плотность киберспорта) наблюдается в Южной Корее – ***%.

Киберспортивная аудитория ЕС в целом составляет *** млн. человек, что делает это регион весьма важным для развития индустрии киберспорта.

Таблица 7. Деление рынка киберспорта в Европе по регионам

***

В контексте числа поклонников киберспорта, важным мезорегиональным рынком является Южная Европа, в особенности региональный лидер – Испания. Число поклонников тут составляет внушительные ***% пользующегося интернетом населения в масштабе страны и *** в масштабе целого мезорегиона.

При этом не следует сбрасывать со счетов наиболее устоявшийся мезорегиональный рынок – Западную Европу с общим числом поклонников в *** млн. чел. Догоняет ее по числу фанов и Восточная Европа, где число поклонников киберспорта достигает *** млн. человек, а региональный лидер (Польша) близка по относительным значениям показателей к Германии.

Северная Америка занимает лишь третье место в общемировом делении, пропуская вперед ЕС. При этом, как было отмечено выше, на данный рынок приходится на *** п.п. доходов больше, чем на страны Юго-Восточной Азии в совокупности, что говорит о большей платежеспособности местной аудитории. Согласно данным Deloitte, в США ***% зрителей в киберспорте имеют доход более *** долл. в год.

Диаграмма 7. Сегментация киберспортивной аудитории по регионам, 2019 г/

***

Надо отметить, что принадлежность к определенному региону, в частности, азиатскому, не накладывает автоматически отпечатка на активность развития рынка конкретной страны. Так, несмотря на высокую численность населения, рынок киберспорта Индии находится в зачаточном состоянии, что особенно хорошо заметно на фоне Китая. Если в 2017 г.

суммарная аудитория составляла примерно *** млн. человек, то к 2021 г. хотя и прогнозируется рост в *** раз, до *** млн. человек, эта цифра все равно остается крайне низкой на фоне общей численности населения в *** млрд. человек.

Рынок киберспорта в Южной Америке также не показывает выдающихся результатов. В 2017 г. его объем составлял *** млн. долл., или ***% от мирового рынка на тот момент. На одного фаната киберспорта приходится всего *** долл., что в *** раз меньше, чем в Северной Америке, и указывает на невысокую платежеспособность спроса в данном регионе.

Несмотря на рост числа поклонников в мире, доходы отрасли растут опережающими темпами - средний доход на одного поклонника киберспорта в этом году составит *** долл., что на ***% больше по сравнению с 2018 годом (*** долл.).

С точки зрения возраста, ***% общемировой аудитории это мужчины в возрасте от 21 до 35 лет, ***% - женщины в возрасте от 21 до 35 лет. Возрастное деление аудитории в целом представлено на Диаграмме. Как видно из диаграммы, ***% аудитории имеют возраст от 18 до 34 лет, по статистике ***% из них имеют высокую зарплату, при этом ***% зрителей не играют в игры, трансляции которых они смотрят.

Диаграмма 8. Возрастное деление аудитории киберспорта

***

Ставки в данном виде спорта растут не только для инвесторов. Так, в 2018 году состоялось *** крупных спортивных событий, суммарный доход от которых составил *** млн. долл. по сравнению с *** млн. долл. в 2017 году. При этом общий призовой фонд в 2018 году достиг *** млн. долл. по сравнению со *** млн. долл. в 2017 году.

Популярность того или иного мероприятия в киберспорте определяется в первую очередь показателем числа просмотров данного турнира. Так, чемпионат мира League of Legends стал крупнейшим турниром 2018 года по количеству зрительских трансляций на Twitch, с *** миллионами часов просмотров. Этот турнир принес *** млн. долл. дохода от билетов. Лига Overwatch стала самой популярной лигой по количеству просмотров в прямом эфире на Twitch, с показателем *** млн. часов.

В целом, можно сказать, что рынок киберспорта, безусловно, заслуживает пристального внимания со стороны потенциальных инвесторов благодаря своим масштабным перспективам. Его темпы роста существенно превышают темпы роста материнского рынка

видеоигр. Как будет показано в Разделе 3, на данном рынке есть место как для крупных игроков с большим опытом, так и для новых компаний. При этом данный рынок в силу своего взрывного роста требует постоянного притока капитала. Подробнее особенности инвестирования в рынок киберспорта будут рассмотрены в следующем подразделе.

Особенности инвестиций в киберспорт

За последние несколько лет инвестиции в киберспорт значительно возросли. В 2018 г. в отрасль было инвестировано около *** млрд. долл. В целом основной объем инвестиций приходится на сектор медиаплатформ и рекламу, а также на разработку софта. Основными инвесторами являются венчурные компании, семейные офисы (компании, обеспечивающие управление частными активами), частные капиталовложения от отдельных инвесторов и бизнес-ангелов в активы киберспортивных компаний, не размещаемые на фондовых биржах, а также стратегические инвесторы. Наглядно структура инвестиций в отрасль по типам инвесторов представлена на Диаграмме.

Диаграмма 9. Инвестиции в киберспорт в 2018 г. по типу инвестора

***

Венчурные инвестиции вкладываются в киберспортивные разработки, команды и игровые центры на ранней стадии развития.

Большая часть частных капиталовложений инвестируется в уже состоявшиеся компании, сроком на 5 лет, при этом приобретается как правило менее ***% бизнеса. Это делается для того, чтобы менеджеры не покидали фирму и оставались заинтересованы в ее развитии.

Инвестиции семейных офисов как правило не привязаны к конкретным долям и срокам.

Стратегические инвестиции вкладываются преимущественно эндемичными компаниями, в роли которых чаще всего выступают разработчики игр.

Доля частных капиталовложений постоянно растет, так с 2014 по 2017 гг. было заключено всего*** инвестиционных сделок в киберспортивный бизнес с участием частного инвестиционного капитала, в то время как в 2018 г. их уже было ****. Тем не менее, венчурный капитал не сдает позиции, таких сделок пока что больше, чем сделок любого другого типа вместе взятых. Так, в 2018 г. их было ***. Инвестиционных сделок, заключенных семейными офисами было **, стратегическими компаниями – ***.

Что касается распределений по подотраслям, венчурный капитал вкладывался в медиаплатформы и рекламу (***%), разработку софта (***%) и в киберспортивные команды (***%).

Инвестиции семейных офисов в 2018 г. были в основном направлены в команды (***%) и в разработку (***%).

Основными категориями вложений частных инвестиционных фондов были медиаплатформы и реклама (***%), координация киберспортивных мероприятий (***%) и инвестиции в команды (***%).

Стратегические инвесторы преимущественно вкладываются в медиаплатформы и рекламу.

Традиционные инвесторы видят в отрасли, среднегодовой темп роста которой приближается к 35%, а аудитория весьма обширна и обеспечена, средство диверсификации собственных активов. На данный момент этот рынок находится на стадии, когда он уже способен привлекать средства неэндемичных инвесторов благодаря своей широкой известности (еще менее пяти лет назад отрасль была интересна только небольшому количеству венчурных инвесторов, так или иначе связанных с игровой индустрией). С другой стороны, активный рост сегмента требует от компаний-участников значительных вложений в развитие или хотя бы поддержание актуальности собственных технологий, что делает присутствие крупных инвестиционных фондов на нем необходимым.

Рост числа инвестиционных сделок с 2014 по 2018 гг., составлявший в среднем ***% в год.

Диаграмма 10. Число крупных инвестиционных сделок

***

Отдельно следует рассмотреть инвестиции в разработку – подсектор, отличающий киберспорт от обычных видов спорта.

В отличие от других подсекторов киберспортивной экосистемы, подсектор разработки представляет собой наиболее зрелую отрасль с несколькими крупными разработчиками, рыночная капитализация которых достигает миллиардов долларов. Они неизменно доминируют на рынке - на долю **- ведущих компаний приходилось ***% всего мирового игрового рынка в 2017 году.

Диаграмма 11. Инвестиции в разработку в 2018 г. по подкатегориям

***

Диаграмма 12. Инвестиции в разработку, 2014 – 2017 гг.

***

Начиная с 2015 г. наибольшая доля такого рода инвестиций приходится на крупные слияния и поглощения разработчиков игр. Такого рода вложения окупаются – разработчики игр традиционно показывают отличные результаты мультипликатора EV/EBITDA. Так, в 2018 г. согласно S&P 500 он составлял *** для компаний такого рода.

Данные результаты не являются чем-то необычным, поскольку фундаментом доходов компаний-разработчиков являются микротранзакции игроков, число которыхможет составлять сотни миллионов. Микротранзакции выгодны разработчикам, поскольку они позволяют уменьшить затраты на разработку и позволяют поддерживать постоянный поток доходов от одной и той же базы игроков.

В целом, можно констатировать, что мировой рынок киберспорта сегодня не страдает от отсутствия внимания инвесторов. Несмотря на то, что на нем пока что преобладает венчурный капитал, характерный для молодых рынков, число частных капиталовложений постоянно растет, также увеличивается и число инвесторов, не связанных непосредственно с отраслью, что свидетельствует о росте доверия со стороны держателей капитала, подкрепленным отличными финансовыми показателями непосредственных участников рынка.

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

# Содержание

Перечень таблиц, диаграмм, рисунков
Резюме проекта

**РАЗДЕЛ 1. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА**

1.1. Суть и идея проекта
1.2. Особенности развития киберспорта
1.3. Спектр услуг проекта

**РАЗДЕЛ 2. АНАЛИЗ РЫНКА**

2.1. Общие данные о рынке видеоигр
2.2. Обзор рынка киберспорта
2.3. Особенности инвестиций в киберспорт
Рекомендации

**РАЗДЕЛ 3. КОНКУРЕНТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ**

3.1. Организаторы турниров
3.2. Игровые центры и киберспортивные арены
3.3. Киберспортивные академии

**РАЗДЕЛ 4. МАРКЕТИНГОВАЯ СТРАТЕГИЯ**

4.1. SEO и контекстная реклама
4.2. SMM
Инфлюенс-маркетинг
Вирусный маркетинг
4.3. Каналы прямой коммуникации с клиентами

**РАЗДЕЛ 5. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

5.1. Киберспортивные арены
5.2. Академии
5.3. Персонал

**РАЗДЕЛ 6. ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН**

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

6.1. Допущения, использованные при расчетах
6.2. Выручка
6.3. Персонал
6.4. Затраты
6.5. Налоги
6.6. Собственный оборотный капитал
6.7. Инвестиции
6.8. Капитальные вложения
6.9. Амортизационные отчисления
6.10. Отчет о прибыли и убытках
6.11. Отчет о движении денежных средств
6.12. Прогнозный баланс
6.13. Расчет ставки дисконтирования по методу WACC
6.14. Показатели экономической эффективности проекта

**РАЗДЕЛ 7. АНАЛИЗ РИСКОВ ПО ПРОЕКТУ**

7.1. Анализ чувствительности
7.2. Анализ безубыточности

**РАЗДЕЛ 8. ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА БИЗНЕСА (МОДЕЛЬ ГОРДОНА)**

ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ «VTSConsulting»

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

# Диаграммы

## ДИАГРАММЫ

Диаграмма 1. Сегментация рынка видеоигр по регионам
Диаграмма 2. Ожидаемый рост рынка видеоигр до 2022 г., млрд. долл.
Диаграмма 3. Распределение доходов от киберспорта по регионам, 2019 г.
Диаграмма 4. Общемировой рост доходов рынка киберспорта в 2017-2022 гг., млн. долл. США
Диаграмма 5. Сегментация доходов от киберспорта в 2019 г.
Диаграмма 6. Рост киберспортивной аудитории
Диаграмма 7. Сегментация киберспортивной аудитории по регионам, 2019 г.
Диаграмма 8. Возрастное деление аудитории киберспорта
Диаграмма 9. Инвестиции в киберспорт в 2018 г. по типу инвестора
Диаграмма 10. Число крупных инвестиционных сделок.
Диаграмма 11. Инвестиции в разработку в 2018 г. по подкатегориям
Диаграмма 12. Инвестиции в разработку, 2014 – 2017 гг.
Диаграмма 13. Динамика чистой прибыли (убытка) по проекту, тыс. $
Диаграмма 14. EBITDA по проекту и чистая прибыль (убыток), тыс. $
Диаграмма 15. Расчетный денежный и расчетный дисконтированный денежный потоки (накопленным итогом), тыс. $
Диаграмма 16. Расчет точки безубыточности по проекту

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

# Таблицы

## ТАБЛИЦЫ

Таблица 1. Ожидаема выручка компании по направлениям деятельности в 2023 г.
Таблица 2. Сегментация мирового рынка видеоигр по регионам
Таблица 3. Деление рынка видеоигр по регионам
Таблица 4. Отношение числа игроков к населению по регионам
Таблица 5. Деление рынка видеоигр по странам
Таблица 6. Распределение доходов от киберспорта по регионам, 2019 г.
Таблица 7. Сегментация доходов от киберспорта в 2019 г.
Таблица 8. Деление рынка киберспорта в Европе по регионам
Таблица 9. Крупнейшие организаторы турниров в 2018 г.
Таблица 10. Профиль конкурентной компании Dreamhack
Таблица 11. Профиль конкурентной компании ESL
Таблица 12. Профиль конкурентной компании FACEIT
Таблица 13. Профиль конкурентной компании Eleague
Таблица 14. Профиль конкурентной компании Major League Gaming
Таблица 15. Профиль конкурентной компании PGL
Таблица 16. Профиль конкурентной компании StarCityGames
Таблица 17. Профиль конкурентной компании StarLadder
Таблица 18. Профиль конкурентной компании Beyond The Summit
Таблица 19. Профиль конкурентной компании Simplicity Esports
Таблица 20. Профиль конкурентной компании Allied Esports
Таблица 21. Профиль конкурентной компании Meltdown
Таблица 22. Профиль конкурентной компании Respawn
Таблица 23. Профиль конкурентной компании WarpZone
Таблица 24. Профиль конкурентной компании CGA
Таблица 25. Профиль конкурентной компании MCES France
Таблица 26. Профиль конкурентной компании GameCoach
Таблица 27. Профиль конкурентной компании Australia’s Esports Academy
Таблица 28. Профиль конкурентной компании The Academy of Esports
Таблица 29. Профиль конкурентной компании Windigo Academy
Таблица 30. Предполагаемые затраты на маркетинг, долл.
Таблица 31. Примеры посадочных страницы по ключевым словам
Таблица 32. Параметры разработанных киберспортивных арен.
Таблица 33. Каналы монетизации киберспортивной арены
Таблица 34. Описание образовательной программы киберспортивной академии
Таблица 35. Предполагаемая нагрузка и стоимость занятий в академии в месяц

Таблица 36. Административный и технический персонал проекта в расчете на одну игровую арену
Таблица 37. Обслуживающий персонал проекта в расчете на одну игровую арену
Таблица 38. Прогнозные допущения по проекту
Таблица 39. Этапы запуска проекта
Таблица 40. Числовые допущения по проекту
Таблица 41. Предполагаемая выручка по проекту
Таблица 42. Количество персонала и оклад
Таблица 43. ФОТ и налоги на ФОТ, тыс. $
Таблица 44. Макроиндексы, принятые для увеличения оклада
Таблица 45. Затраты, тыс. $ без НДС
Таблица 46. Макроиндексы, принятые для увеличения затрат
Таблица 47. Распределение налогов, тыс. $
Таблица 48. Норматив СОК, дней
Таблица 49. Расчет СОК, тыс. $ без НДС
Таблица 50. Оценка первоначальных инвестиций в проект, тыс. $ с НДС
Таблица 51. График вложения первоначальных инвестиций
Таблица 52. Срок пролезного использования, мес.
Таблица 53. Амортизационные отчисления, тыс. $ без НДС
Таблица 54. Отчет о прибылях и убытках, тыс. $
Таблица 55. Движение денежных средств по проекту, тыс. $

+7 (495) 9692718
info@marketpublishers.ru

## Оформление заказа

Product name: Бизнес-план создания комплексной киберспортивной организации (с финансовой моделью)

Product link: https://marketpublishers.ru/r/B95B6B8CE322RU.html

Цена: 35 000 руб. (Single User License / Electronic Delivery)

If you want to order Corporate License or Hard Copy, please, contact our Customer Service: info@marketpublishers.ru

## Payment

To pay by Credit Card (Visa, MasterCard, American Express, PayPal), please, click button on product page https://marketpublishers.ru/r/B95B6B8CE322RU.html

## To pay by Wire Transfer, please, fill in your contact details in the form below:

Имя:

Фамилия:

Email:

Компания:

Адрес:

Город:

Zip code:

Страна:

Tel:

Факс:

Your message:

**All fields are required

Custumer signature _____

Please, note that by ordering from marketpublishers.com you are agreeing to our Terms & Conditions at https://marketpublishers.com/docs/terms.html

To place an order via fax simply print this form, fill in the information below and fax the completed form to +44 20 7900 3970