

ROK:
2023/24
UČITEL:
Mgr. Eva Wolfová



ARTIGO

office@artigo.sk 

@Imaginix_sk 

Artigo.sk 

office@artigo.sk

@Imaginix_sk

Artigo.sk

PROBLÉM

Mnohým rodinám s deťmi chýba platforma, ktorá by ich vedela spojiť a zároveň zabaviť. V období COVID-19 sme boli svedkami prehĺbenia generačného rozdielu v domácnostiach, medzi mladšou a staršou generáciou. Deti hrali videohry a rodičia sa mohli tak maximálne prizerat' ako plynie čas.

VÝSLEDKY

Pridaná hodnota vo forme AI, ktorá zabezpečuje pri každom hraní unikátny priebeh, nás oddeľuje na trhu stolových hier. AI využívame aj na rýchlu adaptáciu na potreby našich už existujúcich zákazníkov, vďaka čomu sme získali skvelé odporúčania na trhu. Na základe výsledkov jednáme s firmami ako Panta Rhei, Ihrysko ohľadom budúcej spolupráce.

1. Dôvera

Je pre nás dôležité vytvoriť dôveryhodný produkt. Dôvera je základným princípom, ktorý zabezpečuje stabilný vzťah medzi firmou a zákazníkom nakoľko ponúka pocit istoty a komfortu.

ZHRNUTIE

OPERÁCIE

Po predaji 100 akcií s nominálnou hodnotou 5€ a sponzorských daroch bol náš počiatočný kapitál 530€. Po analýze potenciálnych výrobcov hracích dosiek, škatúl, kartičiek a pravidiel sme vybrali reklamnú agentúru Sedem ktorá pri náklade všetkých materiálov poskytla výhodnú cenu pri vysokej kvalite výrobkov.

Jednotková výrobná cena je 12,14€. Analýzou trhu sme stanovili maloobchodnú predajnú cenu na 29.99€ čo znamená hrubú maržu na úrovni 59.51%.

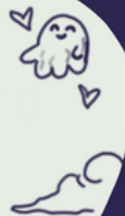
HODNOTY

2. Neustále inovácie

V Artigu veríme, že inovácie majú potenciál spájať rodiny a snažíme sa ich využívať v prospech našich zákazníkov. Našu aplikáciu neustále aktualizujeme, aby bol zážitok z hrania vždy atraktívny.

RIEŠENIE

Spoločenská hra tvorená hracou doskou figúrkami, kartičkami a webovou aplikáciou prepojenou s AI, spája aspekty tradičných „stoloviek“ s technológiami. Hráči spolu trávia čas v realite ale zároveň využívajú našu user-friendly, aplikáciu prepojenú s AI. S víziou generačnej syntézy vytvárame stolové hry ktoré spoja Gen Z, Millennials ale aj Baby Boomers za jedným stolom. Spájanie generácií vzniká využitím inovácií a tradícií.

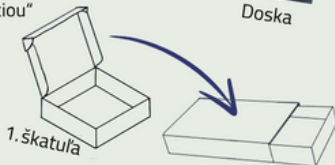


PRODUKT

Imaginix je inteligentná stolová hra, ktorá prepája tradičný koncept stolových hier s umelou inteligenciou, to pomáha prekonať generáčné rozdiely a zblížovať rodiny. Neodmysliteľnou súčasťou našej hry je webová aplikácia, ktorá ponúka jednoduché užívateľské rozhranie. Aplikácia slúži na navigovanie pri hraní hry, hráč dostáva rôzne informácie na základe ktorých „bojuje s umelou inteligenciou“ (nepriateľmi ktorých generuje). Appka je naprogramovaná našimi programátormi, ktorí do nej zakomponovali umelú inteligenciu čím sme zabezpečili vždy unikátny dej.



Doska



3.

Jednoduchosť a prístupnosť

Nakoľko je náš produkt sústredený na deti a seniorov, je nevyhnutné, aby bol jednoduchý na pochopenie. Na YouTube je prístupné video s vysvetlením pravidiel a procesom hry



VÝROBA

Fyzickú časť hry vyrábame externe. Naša grafička pripravuje dizajn, oddelenie výroby navrhlo šikovné balenie produktu. Po zlúčení grafiky a technických nákresov, ktoré obsahujú presné rozmery sme posielali objednávky na výrobu do reklamnej agentúry Sedem.

VÝVOJ

Dávame si záležať na spätnej väzbe, vďaka ktorej sme našu hru neustále prispôbujeme potrebám zákazníkov. Rýchlo sa adaptujeme vďaka umelej inteligencii, preto pre nás nie je problém konkurovať v kvalite hrania úspešným spoločenským hrám. V hre sa stále nachádza veľký potenciál, ktorý odomykáme aj vďaka našim zákazníkom. Koncept hry nie je vyčerpaný to pre nás znamená priestor na zlepšovanie.

APLIKÁCIA

Aplikácia bola rozdelená na dve časti – Front End a Back End. Front end majú na starosti dvaja naši programátori ktorých cieľom je poskytnúť hráčovi jednoduchý a pútavý user interface (UI). Back end ma na starosti náš najskúsenejší programátor, ktorý rieši komunikáciu serverov medzi hráčom a umelou inteligenciou. Jeho hlavnou úlohou je zabezpečiť správny a efektívny prenos dát.

Hra obsahuje hraciu dosku, kartičky a pravidlá, ktoré sú tlačené v lokálnej reklamnej agentúre a farebné drevené figúrky. V pravidlách je link a webovú aplikáciu (imaginix.artigo.sk).

CHYBY KONKURENCIE

- Repetatívnosť stolných hier
- Neatraktívnosť pre mladších zákazníkov
- Zložité herné pravidlá
- Dlhý čas hrania



NAŠE RIEŠENIA

- Prvky AI zabezpečujú vždy nový dej
- Jednoduchý princíp v interaktívnom prostredí
- Video manuál s vysvetlením pravidiel a priebehu hry
- Dĺžka hrania 15-20 minút



3



MARKETING A ANALÝZA TRHU

E-SHOP

Náš web s e-shopom je pohodlnou platformou pre zákazníkov mimo našej oblasti. Umožňuje im jednoducho nakupovať hru **Imaginix** a poskytuje bezproblémový nákupný zážitok. Webová stránka prezentuje detaily produktu, jeho výhody a cenové informácie. S užívateľsky **prívetivým** rozhraním a bezpečnými platobnými možnosťami zabezpečujeme hladký online nákupný proces.

SOCIÁLNE SIETE

Zameriavame sa na aktívne využívanie sociálnych médií na propagáciu nášho produktu. Hlavné úsilie sme venovali platformám ako Instagram, Facebook, **Youtube**, TikTok ale aj LinkedIn. Využívali sme rôzne formy obsahu, vrátane príspevkov, príbehov a videí, aby sme oslovili našu cieľovú skupinu. Napriek tomu, že sme investovali 20€ do platenej reklamy na týchto platformách, zistili sme, že účinnosť nebola taká vysoká, ako sme očakávali. **Propagovali** sme príspevky, v ktorých sme videli najväčší potenciál, avšak po dokopy **20 dňovej** propagácii sme z toho mali iba približne 120 kliknutí na náš web, z čoho takto našu hru kúpil iba jeden zákazník. Analýza údajov ukázala, že najväčší úspech sme dosiahli prostredníctvom prezenčného predaja, kde sme mohli výnimočnosť nášho produktu predat' ľuďom naživo.

PREDAJNÉ DNI

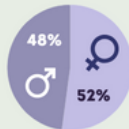
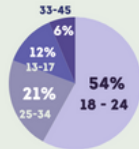
Jedným z našich úspešných marketingových podujatí boli predajné dni v dvoch najväčších obchodných centrách, v Košiciach (Aupark, Optima). Uzavreli sme dohodu, vďaka ktorej sme mohli náš produkt predávať a propagovať na mieste kde sme **očakávali** našu cieľovú skupinu. Tieto podujatia nám poskytli priame možnosti interakcie s našimi zákazníkmi. Vytvorili sme atraktívny stánok, kde sme demonštrovali našu hru **IMAGINIX** a umožnili zákazníkovi si ju vyskúšať. Táto forma osobného kontaktu výrazne prispela k zvýšeniu predaja a povedomia o našom produkte.

VÝSLEDKY

Na sociálnych sieťach sme dosiahli desaťtisíce zobrazení a interakcií s naším obsahom, čo naznačuje vysoký záujem o našu hru **IMAGINIX**. Predajné dni v obchodných centrách boli mimoriadne úspešné, a to nielen z hľadiska predaných hier, ale aj z hľadiska vytvorenia pozitívneho dojmu o našej značke medzi zákazníkmi. Na týchto akciách sa nám podarilo predat' (číslo, musím zistiť všetci spia) kusov našej hry. Vystúpenie v **médiách** nám prinieslo ďalšiu viditeľnosť a povedomie o našej firme a produkte v širšej verejnosti, krátko po reportážach nám stúpili návštevy instagramu v priemere o 23%, Facebooku o 14% a s tým aj návštevy webu na insatgrame o 13% a na Facebooku o 10%.

MÉDIÁ

Naše úsilie o propagáciu sme rozšírili aj do tradičných médií. Boli sme súčasťou reportáže v televízii Markíza (20.2.) na kanáli TelKE (25.2.) či denníku Standard, čo nám prinieslo ďalšiu viditeľnosť a zvýšilo povedomie o našej hre medzi širším publikom, ktoré nie je na sociálnych sieťach.



Inovatívny koncept: IMAGINIX je inovatívna spoločenská hra s umelou inteligenciou, čo ju robí unikátnou na trhu.

Interaktivita medzi generáciami: Schopnosť spájať mladšie a staršie generácie prostredníctvom rôznych herných prvkov.

Rastúca popularita: Pozitívne ohlasy od zákazníkov a rastúce predaje svedčia o záujme a potenciáli hry.

Obmedzené skúsenosti vo vývoji aplikácií: Naša firma zahŕňa začínajúcich programátorov, čo môže ovplyvniť našu schopnosť dodržať termíny a kvalitu vývoja aplikácie.

Omeškaný marketingový potenciál: Naša reklamná stratégia môže byť nedostatočná na dosiahnutie maximálneho dosahu vzhľadom na obmedzené zdroje.

Vynikajúci vzťah so zákazníkmi: Schopnosť efektívne pracovať so spätou väzbou od zákazníkov a prispôbiť sa ich potrebám a požiadavkám.

Rastúci trh spoločenských hier: S rastúcim záujmom o spoločenské hry existuje príležitosť na expanziu na nové trhy a získavanie nových zákazníkov.

Online platformy: Rozvoj online platformy môže umožniť hre IMAGINIX dosiahnuť širšiu verejnosť a ponúknuť nové formy interakcie a zábavy.

Konkurencia: Prítomnosť iných spoločenských hier a herných aplikácií môže konkurovať o pozornosť našich potenciálnych zákazníkov.

Technologický pokrok: Rýchle zmeny v technológii môžu viesť k novým konkurenčným produktom alebo spôsobom zábavy, ktoré by mohli ohroziť trvalosť hry IMAGINIX.

Vplyv vonkajších faktorov na webovú aplikáciu: Hackerské útoky, spadnutie webhostingu alebo vypnutie Chatgpt



ANALÝZA CENY

Na základe prieskumu trhu sme zistili, že priemerná cena konkurenčných produktov sa pohybuje okolo 30 eur za kus. Aby sme mohli konkurovať iným predajcom, stanovili sme pôvodnú cenu nášho produktu na 25,50 eur. Vzhľadom na dopyt a zlepšenie štandardu kvality sme sa rozhodli zvýšiť cenu na 29,99 eur. Naše náklady na jednotlivý kus sa výrazne menili v dôsledku vývoja produktu a úpravy veľkosti balenia, čo nám umožnilo dosiahnuť nižšie výrobné náklady pri každom výrobku. Náš produkt ponúka pridanú hodnotu v porovnaní s konkurenciou v podobe pravidelných aktualizácií na základe spätnej väzby od zákazníkov.

PÔVOD ZISKOV

Predaj nášho produktu IMAGINIX s maržou vo výške 50%, spolu s nákladmi na dopravu.

PREDAJE


Počiatočný kapitál nášho podniku bol získaný predajom 100 akcií po 5 eur za kus.

Náš výrobok je dostupný na našom e-shope, osobne, počas predajných dní, ktoré sme organizovali v troch najväčších obchodných centrách.

Najúspešnejší predajný deň, ktorý sme zaznamenali bol v OC Aupark, kde predali sme 12 kusov.

ZÁKAZNÍCI

Našu cieľovú skupinu rozdeľujeme do týchto troch kategórií: Študenti 15 - 25 rokov, vieme ich zaujať technologickými a modernými aspektmi v našej hre. Stredná generácia 25-40 rokov, táto veková skupina býva často časovo vyťažená a žije rýchly spôsob života, preto sme pre nich atraktívni ako moderný spôsob relaxu, ktorý im navše nezaberie veľa času. Staršia generácia nad 40 rokov Rodičia a starí rodičia v tomto vekovom rozpätí hľadajú spôsoby na spoločné zábavné aktivity so svojimi deťmi a vnúčatami. Zároveň si uchovávajú záujem o tradičné hry a hodnoty. Presne preto pre nich poskytujeme perfektný spôsob ako sa zabaviť s mladšou generáciou v ich rodine.



FINANCIE

ÚČTOVNÁ SÚVAHA

Zásoby	225 €
Hotovosť	0 €
Peniaze v banke	603,81 €
Celkové aktíva	828,81 €
Pasíva	0 €
Pôžičky	0 €
Daň z príjmu	62 €
Celkové pasíva	62 €
Súvaha	62€

VÝKAZ ZISKOV A STRÁT

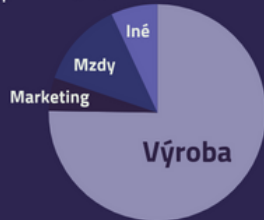
Obrat	1330,27 €
Náklady	798,61 €
Mzdy	118,00€
Hrubý zisk	413,66 €
Bonusy	- €
Registračné poplatky	20,00 €
Iné náklady spolu	20,00 €
Prevádzkový zisk	393,66 €
Iné príjmy	30,00 €
Čistý zisk	423,66 €
Daň z príjmu	62,00 €
Zisk po zdanení	361,66 €
Z toho: Dividendy	361,66 €
Donácie	- €
Donácie	- €

BREAK EVEN ANALÝZA

Kúpna cena (50ks)	607,06 €
Predajná cena (1ks)	25,50 €
Nulový bod	24

Výroba	76 %
Marketing	5 %
Mzdy	13 %
Iné	7 %

VÝDAVKY



VÝVOJ CENY NA 1 HRU

	1.várka	2.várka	3.várka
Kartičky	1,80 €	1,80 €	1,80 €
Pravidlá	0,66 €	0,66 €	0,66 €
Doska	6,29 €	5,99€	6,29 €
Figúrky	0,54 €	0,54 €	3,11€
Balenie kartičiek	0,03 €	0,03 €	0,03 €
Mzdy	3,75€	3,75 €	3,75 €
Predajná cena	25,50 €	25,50 €	29,99 €
Marža	30%	32%	50%



MANAŽMENT

Firma sa skládá z 12 zamestnancov a 4 výkonných manažerov a prezidenta.

4 oddelenia:

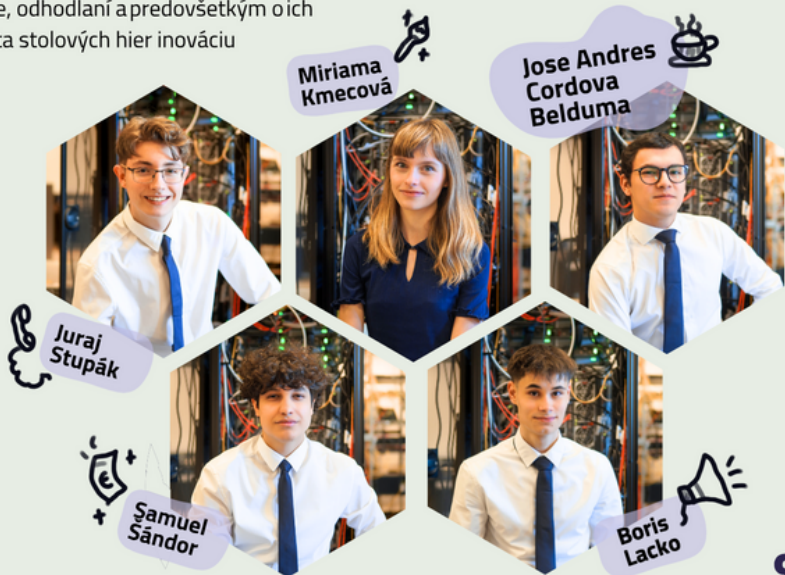
Každé oddelenie má manažéra, ktorý zabezpečuje efektívnu prácu a prehľadnú komunikáciu. Na čele firmy je prezident, ktorý riadi a organizuje meetings, dohliada na plnenie úloh v časových termínoch ale hlavne motivuje tím a vytvára prostredie pre rast každého zamestnanca.



- Marketing
- Ľudské zdroje
- Výroba
- Financie

No príbeh manažérskeho tímu nie je len o číslach a strategických rozhodnutiach. Je to príbeh o skupine študentov, o ich snahe, odhodlaní a predovšetkým o ich túžbe priniesť do sveta stolových hier inováciu a modernizáciu.

Na čele nášho tímu je prezident firmy Artigo Jose Andres Cordova Belduma, marketing má pod palcom viceprezident marketingu Boris Lacko, o financie sa poctivo stará viceprezident financií Samuel Šandor, na čele ľudských zdrojov je Juraj Stupák, výrobu nášho produktu má na starosti viceprezident Tomáš Jurčík a grafiku navrhla Miriama Kmecová.



BUDÚCNOSŤ

V priebehu tohto mesiaca uzavriete dohodu s internetovým obchodom Ihrysko a s **Panta Rhei** na komisionálny predaj. Pred likvidáciou zabezpečíte právne poradenstvo v oblasti duševného vlastníctva. Presúvať pozornosť na založenie s.r.o. pre plynulý prechod.

Príprava **offline verzie**, aplikácie na stiahnutie. Preklad do viacerých jazykov a rozšírenie predaja do zahraničia. Plánujeme ďalej rozvíjať naše aktivity na sociálnych sieťach a zdokonaľovať naše stratégie obsahu a angažovanosti. Rovnako budeme pokračovať v organizovaní predajných dní a hľadať nové príležitosti na osobný **kontakt** s našimi zákazníkmi. Zároveň budeme monitorovať účinnosť našich marketingových opatrení a pružne reagovať na zmeny v správaní a preferenciách našej cieľovej skupiny.



VÝZVY

Manažment: Na základe neefektívnej komunikácie, odovzdávania úloh po termínoch a napätí v oddelení výroby sme vymenili manažéra za Tomáša Jurcika ktorý presvedčil jeho komunikačnými a organizačnými schopnosťami ako office manažér. Bez tejto zmeny by sme neboli schopní stihnúť náš launch date na školskej akcii a tak by sme prišli o značnú časť z nášho predaja.

Programovanie: Precenili sme naše schopnosti aj kvôli problémom v oddelení výroby, snažili sme sa vytvoriť perfektnú aplikáciu bez jasného plánu ako to spraviť. Programátori boli demotivovaní, nedarilo sa im vytvoriť kostru aplikácie ale zároveň dostávali nové úlohy ktoré ďalej komplikovali vývoj appky. Riešením boli konzultácie so skúsenými programátormi ktorí nám ukázali ako plánovať a organizovať budovanie aplikácie. Erik Kocurek náš hlavný programátor od konzultácii získal pozíciu manažéra vývoja aplikácie, čo urýchlilo vývoj ale aj následne spustenie appky.

ŠPECIÁLNE POĎAKOVANIE:

Eva Wolfová

Peter Wolf

Gymnázium Poštová

JA Slovensko

Fluf

Pavol Drotár

Dusan Schiffel – Mojhosting

Reklamná agentúra SEDEM

Laura Monika Hlebašková



@Imaginix_sk



office@artigo.sk



Artigo.sk