



# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

Рынок НТИ: «Технет»

Сквозная технология: «Искусственный интеллект»

---

**Акселерационная программа Югорского государственного университета**

---

2022, Югорский государственный университет

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## Профиль проекта



### Цель проекта

Создание масштабируемого программного продукта, обеспечивающего возможность дешево и качественно озвучивать малобюджетные проект



### Результаты проекта

Создание масштабируемого программного продукта, обеспечивающего возможность дешево и качественно озвучивать малобюджетные проект



Общая стоимость проекта (тыс. рублей)

**200 000**

Собственные средства  
**200 000**

Привлекаемые средства  
**0**

Грант  
**0**

### Команда проекта

#### Кулиев Эмир

Руководитель проекта

Студент 4 курса по направлению  
“Информатика и  
вычислительная техника”

#### Бабин Даниил

Разработчик

Студент 4 курса по направлению  
“Информатика и  
вычислительная техника”

### Компания-инициатор



ФГБОУ югу

### Компании-соисполнители



Лаборатория VR-разработки

Данная организация занимается разработкой VR-тренажеров, производственных объектов, а также разработкой разработкой VR-двойника для проведения конференция



### Сроки проекта

Этап 1. Пилот: 2022-2023

Этап 2. Развитие: 2023

Этап 3. Тираж: 2023

Основные причины актуальности проекта:  
необходимость импортозамещения в связи с  
политической ситуацией,  
рост рынка озвучки фильмов, игр,  
образовательных проектов

Наш пользователь хочет дешево и качественно озвучить проект, но не может, потому что ему мешает отсутствие актеров озвучки, а существующие автоматические решения низкого качества, или не доступны на данный момент из-за политической ситуации

Существующих вариантов решения не достаточно, потому что они:

1. дорогие
2. недоступные
3. если и доступны то некачественные

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## Описание продукта и технологии

### Описание продукта

Сильные стороны проекта:

1. Отечественная разработка
2. Специально создано для русского языка

### Технология проекта

Искусственный интеллект  
Nvidia (Audio2Face)

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## Рынок проекта

### Целевые рынки

- Озвучка книг, фильмов, анимации
- Дубляж фильмов, анимации, рекламы

На 2017 российский рынок озвучки и перевода популярных англоязычных сериалов. Его объем уже превысил 1,3 млрд рублей и продолжает расти.

140M BOOKS  
IN THE WORLD



+2.2M

UNIQUE TITLES EACH YEAR

11

### Доли стран-производителей сериалов на российском рынке

#### Лицензионные



#### Нелицензионные



Стоимость работы над проектом:  
минимальная цена минуты – 250 рублей,  
максимальная – 700-800 рублей. В среднем  
– 400 рублей.

Это стоимость полной локализации, в  
которую входят услуги всех участников  
процесса – от переводчиков до  
звукоинженеров.

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## Конкуренты

Название конкурентов/ аналогов	Название компании/ продукта проекта	качество	стоимость
ABC Dubbing and Subtitles	Сериалы ближнего зарубежья	высокое	высокое
Speechki	Аудиокниги	низкое	низкое
Mafilm Audio	Дубляж зарубежных фильмов	высокое	среднее
Vista India	Дубляж фильмов	среднее	низкое

### Конкурентные преимущества продукта

- масштабируемость
- возможность доработки

Ценностное предложение: получение текстовой информации в виде аудио файла

Целевые клиенты: студии дубляжа

Каналы продвижения: E-mail рассылки, конференции, выставки

Партнеры: студии аудиозаписи

Взаимоотношения с клиентами: Прямые продажи

Получение доходов: подписка

Ключевые виды деятельности: разработка ИИ, реклама

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## Финансовые показатели

---

Модель коммерциализации проекта:

поэтапная, монетизация каждого этапа разработки

Бюджетные деньги, ранее привлекавшиеся для финансирования проекта: 0

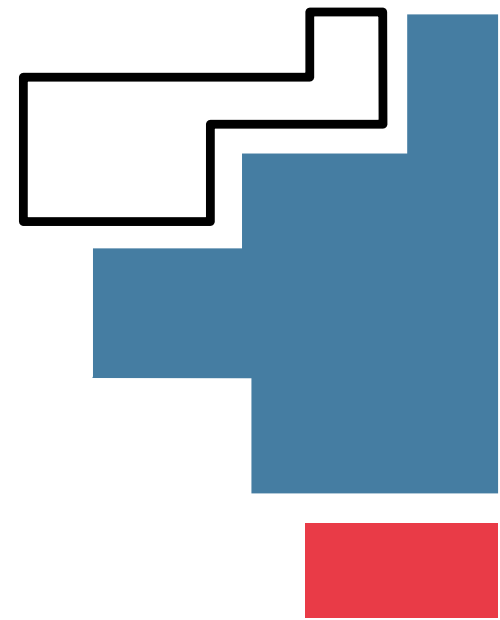
Целевые показатели проекта	Единицы измерения	Плановое значение по периодам				
		2025г.	2026г.	2027 г.	2028г.	20__г.
Объем выручки	млн. руб	1	2	4	6	20

---

# Система озвучивания анимации персонажей компьютерных игр и анимационных фильмов

## План по расходам

№	Вид расходов	Объем финансового обеспечения реализации проекта (рублей)	
		за счет средств федерального бюджета	за счет внебюджетных источников
1	расходы на оплату труда	0	20 000
2	материально-технические расходы	0	50 000
3	технологические работы и услуги	0	0
4	заказ исследований	0	0
5	расходы на патентование	0	30 000
6	расходы на сертификацию	0	30 000
7	патенты и ноу-хау	0	0
8	лицензионные платежи	0	30 000
9	программное обеспечение	0	0
10	консультационные услуги	0	10 000
11	капитальное строительство	0	0
12	приобретение недвижимого имущества	0	0
13	аренда имущества	0	0
14	организационные расходы	0	0
15	командировочные расходы	0	0
16	прочие расходы	0	30 000
Всего		0	



# Спасибо за внимание!