

РАЗВОРОТ

ИННОВАЦИИ

Жизнь «игрушек»: большой побег

Окончание. Начало на стр. 1

Успехи «групп товарищей»

На сегодняшний день в Пермском крае уже есть несколько ярких историй успеха, когда выпускники пермских вузов, создав собственный бизнес, быстро «стартанули» на международном рынке и стали реально востребованы в мировом пространстве. Большинство таких компаний имеет отношение к сфере IT.

Одна из самых «звёздных» — история компании AlternativaPlatform, созданной выпускниками Пермского классического университета. В 2006 году веб-студия «Группа товарищей», специализировавшаяся на разработке сайтов, создала игру «Альтернатива» (онлайн-симулятор реальной жизни, работающих на основе флеш-платформы), кото-

рая постепенно трансформировалась в популярную «игрушку» «Танки Онлайн». В 2013 году в игру «Танки Онлайн» играли уже 20 млн человек в мире. Сегодня AlternativaPlatform посвящена статья в «Википедии», однако «пермская прописка» этой компании уже не упоминается. А ведь создатели её вышли из пермского вуза.

Значительный игрок на IT-рынке, компания «Прогноз», разработчик программного обеспечения для бизнес-аналитики, имеющая штаб-квартиру в Перми, по сути, уже давно является международной. Сегодня «Прогноз» работает на рынках США, Китая, Европы, Казахстана, ОАЭ, Африки. Мало кто помнит, что «Прогноз» был основан в 1990-е годы на базе кафедры экономической кибернетики Пермского государственного университета. «Компания «Прогноз» сохранила взаимосвязь с про-

фильной для себя кафедрой и активно сотрудничает с ней», — рассказывают в университете.

Юлия Гранатова, руководитель сектора инвестиций и PR Инновационного центра «МОЗГОВО» (бизнес-инкубатор Пермского государственного национального исследовательского университета), в числе наиболее успешных компаний, зародившихся на базе классического университета, называет компанию «Альтернатива» («3D-моделирование на основе флэш-платформы сегодня впереди всех трендов, и это произведено в Перми», — говорит Гранатова); российскую инновационную компанию Macroscop, разрабатывающую программное обеспечение для IP-камер (создана выпускниками физического факультета Пермского университета); компанию «Маугри», занимающуюся разработкой мобильных приложений для музеев; компанию Pirate Pay, организующую защиту контента в сети от скачивания («Пираты платят»).

Лестница, ведущая вверх

Один из основателей компании «Маугри» Андрей Дураков рассказывает о том, как создавалась фирма: «В 2011 году у нас, преподавателей мехмата, родилась идея создать мобильное приложение для музеев. Мы проводили летние школы для студентов мехмата и каждое лето выдумывали, что бы такое интересное им предложить. Бюджет был нулевой. Опробовали идею на Пермской художественной галерее. Изначально задачу мы сформулировали так: приложение должно было распознавать музейный объект по внешнему виду».

По словам основателя, часть музеев работает с мобильным приложением по принципу внешнего распознавания до сих пор, однако в большинстве случаев действует метка с QR-кодом, расположенная рядом с объектом. Мобильное приложение распознаёт знак и выдаёт информацию о музейном экспонате.

«В 2012 году мы осознали, что для того чтобы иметь крупномасштабный бизнес, нужны инвестиции. Стали заявляться на гранты. Участвовали в конкурсе «Старт», победили», — говорит Андрей Дураков.

Сегодня, по его словам, мобильным приложением «Маугри» пользуется порядка 230 музеев России. В других странах мира пользователей пока не более 10. «Мы работаем в Италии, Эквадоре, Израиле. Там удалось найти партнёров. Расходы и доходы они делят с нами. Расходы в меньшей степени, поскольку продукт уже готов, его нужно только настроить под конкретного пользователя», — делится Дураков.

По признанию основателей, пока компания является убыточной, но к концу 2015 года планирует выйти на прибыльный уровень. «Когда будем обходиться без грантов и инвесторов, тогда можно будет говорить о том, что компания прибыльная. Но уже сейчас порядка 60% вложений в развитие — собственные ресурсы компании», — заявляет Дураков.

Сейчас в компании работает 20 человек, это менеджеры по продажам, программисты. «Маугри» не останавливается на производстве одного продукта

и уже занимается созданием аудиогидов, расширяет «навыки» приложения. Сегодня приложением «Маугри» пользуется Санкт-Петербургская «Кунсткамера» и музей космонавтики ВДНХ.

Проект Pirate Pay Андрея Клименко и Дмитрия Шуваева начался со студенческого стартапа. «Сначала нас было трое: я, брат (выпускники физического факультета ПГУ) и Дмитрий Шуваев, выпускник Высшей школы экономики. Сейчас в компании работают 10 человек — менеджеры, технические специалисты», — рассказывает Андрей Клименко.

Студенческая идея оформилась в проект Pirate Pay в 2010 году. Андрей Клименко поясняет, что заинтересованность в продукции их фирмы имеют прежде всего продюсеры, выпускающие в интернет фильмы и музыкальные альбомы. Они заинтересованы в том, чтобы их продукт не скачивался нелегально.

«На этом рынке в России работают ещё два крупных игрока — Web Control и Group-IB, однако они работают с соцсетями и специализированными сайтами. Мы же работаем с торрентами, — рассказывает Клименко. — Мы не стали работать с соцсетями, поскольку поняли, что эта ниша достаточно укомплектована».

По признанию Андрея Клименко, уже два года компания окупает себя, 90% её заказчиков — зарубежные. Ежегодно Pirate Pay осуществляет защиту 3 тыс. title (наименований) кино/аудио/видео-продуктов в интернете.

«Раскрутку» собственной продукции на начальном этапе компания проводила путём прямых контактов с потенциальными клиентами. «Мы выходили на возможных покупателей и предлагали такую защиту». Сегодня раскрученные компании, предоставляющие пакет «защитных» услуг, зачастую предлагают продукцию Pirate Pay в дополнение к своему пакету услуг.

Сейчас у Pirate Pay есть клиенты в России, Японии, США, Индии. Среди известных фильмов, торрент-защиту которых производил Pirate Pay, — «Высоцкий. Спасибо, что живой» и «Батальон». «Как сказал один музыкальный продюсер, бороться с пиратскими скачиваниями — всё равно что расчищать снег в то время, как он падает, — полной защиты гарантировать нельзя. Однако иногда это удаётся», — шутит Клименко.

«Мы хотели улучшить мир»

Сегодня Пермский классический университет работает с 15 собственными инновационными компаниями, имеет в разработке порядка 30 новых технологий. «Пытаемся запускать порядка 20 молодёжных стартапов в год», — рассказывает Николай Косвинцев, руководитель инновационного центра «МОЗГОВО». Как отмечают в «МОЗГОВО», первоначальный бюджет стартапов, как правило, равен нулю, и хорошая идея порой даже важнее, чем финансовое сопровождение проекта.

Среди активно развивающихся сейчас стартап-проектов бизнес-инкубатора — проект Be Pod, в рамках которого студенты создают мобильное расписание для университета, в которое

«Всё, что делается сейчас в IT, — ради соцсетей»

Александр Трусов, директор Пермского ЦНТИ:

— Всё, что делается сейчас среди так называемых IT-инноваций, — это «игрушки». Да, они талантливо сделаны, ребята — настоящие фанаты, очень умны и грамотны. Однако применение их идей — это «игрушки», сделанные для соцсетей.

IT вообще предназначен для обслуживания, чтобы облегчить жизнь, — например, если раньше инженеры делали расчёты с помощью логарифмической линейки, сейчас это делают программы. Но, к сожалению, программы в большинстве своём не российского производства. Как правило, американские. Вот если бы кто-то из этих ребят сделал систему моделирования динамических и статических процессов в любом изделии — будь то здание или двигатель, — то на российском уровне это будет инновация.

Есть потребность в IT-разработках в реальном секторе. Но для таких разработок нужен большой опыт работы, представление обо всех происходящих на производстве процессах. И я не знаю ни одной пермской IT-разработки для реального сектора. Я читаю курс АСУ в политехническом университете и могу рассуждать предметно.

Сегодня мы, ЦНТИ, создаём для российского ТЭК по заказу минэнерго базу данных, в которой будет информация о российских предприятиях, которые в рамках импортозамещения могут что-то производить, в том числе о том, на каких стадиях развития они находятся — у кого-то это проект, у кого-то идея, а у кого-то уже серийное производство. В этой информационной системе можно будет закладывать информацию о предприятиях, а предприятия ТЭК будут закладывать информацию о своих потребностях. И эта система сможет выстраивать цепочки от потребности к предложению, производить анализ.

Для того чтобы быть готовым делать эту работу, мне понадобилось 15–17 лет жизни, знание процессов и взаимосвязей в реальном секторе. И я не могу сказать, что мы делаем что-то инновационное.

Виртуальный стол — это тот же плёночный экран, что и у смартфона, и стандартный набор программ. Где тут инновация? Расписание — обычная система, и это тоже ремесло. В ЦНТИ — штат программистов, мы разрабатываем информационные системы. Но и это тоже только ремесло, требующее высокого уровня знаний. Создание «Яндекса» — вот это инновация. Создание искусственного интеллекта — вот инновация. А то, что делается у нас, — ремесло.

Я знаком со студенческими работами в политехе. Уровень, может быть, и интересен, но они не имеют промышленного применения. Всё, что делается сейчас в IT, — делается ради соцсетей.

ФОТО СЕРГЕЙ КОПЫШКО



Компания AlternativaPlatform создала игру «Танки Онлайн». В 2013 году в неё играли уже 20 млн человек в мире