

РАЗВОРОТ

ИНОВАЦИИ

Жизнь «игрушек»: большой побег

Окончание. Начало на стр. 1

Успехи «группы 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 ИТ.

Одна из самых «звездных» — 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, работающий 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 ИТ-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 флеш-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 кон-

цу 2015 года планирует выйти на при-

быльный уровень. «Когда будем обходи-

ться без грантов и инвесторов, тогда

можно будет говорить о том, что компа-

ния прибыльная. Но уже сейчас порядка

60% вложений в развитие — собствен-

ные ресурсы компаний», — заявляет

Дураков.

Сейчас в компании работает 20 че-

ловек, это менеджеры по продажам, про-

граммисты. «Маугри» не останавливает-

ся 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 torrentами, — 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. титлов (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, борясь 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



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