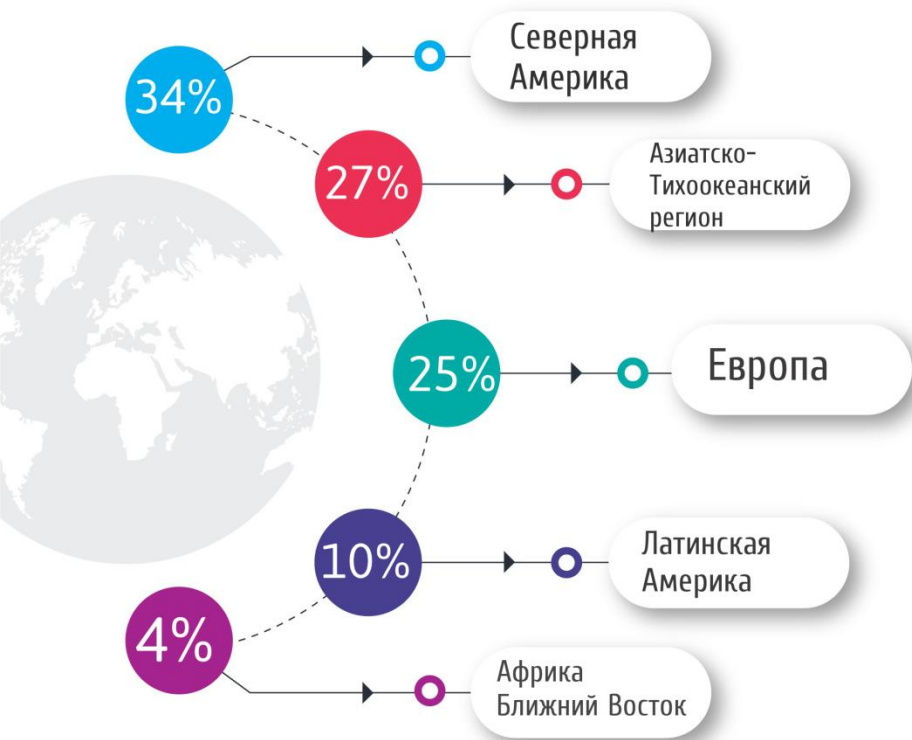


IGRUSSIA

Всероссийский
конкурс развивающих
и игровых комплексов

Стратегия развития индустрии детских товаров

Мировые тенденции развития индустрии



- Рост индустрии товаров детства: с 700.7 млрд. руб. в 2014 г. до 780.2 млрд. руб. в 2017 г.
- Рост сегмента развивающих и обучающих игр и комплексов, товаров для здоровья
- Использование новых технологий и материалов
- Применение цифровых инструментов AR и VR
- Новые подходы к продвижению, упаковке, построению моделей игр, построению игровых миров
- Поиск актуальных каналов коммуникации
- Сокращение жизненного цикла разработки продукции



IGRUSSIA

Всероссийский конкурс развивающих и игровых комплексов





● Ключевые тенденции развития отрасли в России

- Увеличение объема рынка индустрии детских товаров российского производства: с 161.2 млрд. руб. в 2014 г. до 208.8 млрд.руб. в 2017 г.
- Развитие собственных торговых марок (СТМ) и расширение номенклатуры изделий
- Лицензирование товаров
- Онлайн-продажи являются самым растущим каналом продаж в сегменте детских игрушек
- Офлайн-продажи осуществляются главным образом через гипермаркеты, а не специализированные магазины
- Инновации наиболее часто применяются в сегменте товаров для детей возраста от 0-5 лет



IGRUSSIA

Всероссийский конкурс развивающих и игровых комплексов








Дети и подростки от 0 до 15 лет

18.32% численности населения страны

Рост от 24100 тыс. чел. в 2013 г. до 26895 тыс. чел. в 2017 г.

 **Более 9.5 млн. чел.**
Малыши от 0 до 4 лет

 **Более 8.5 млн. чел.**
Дети 5 – 9 лет

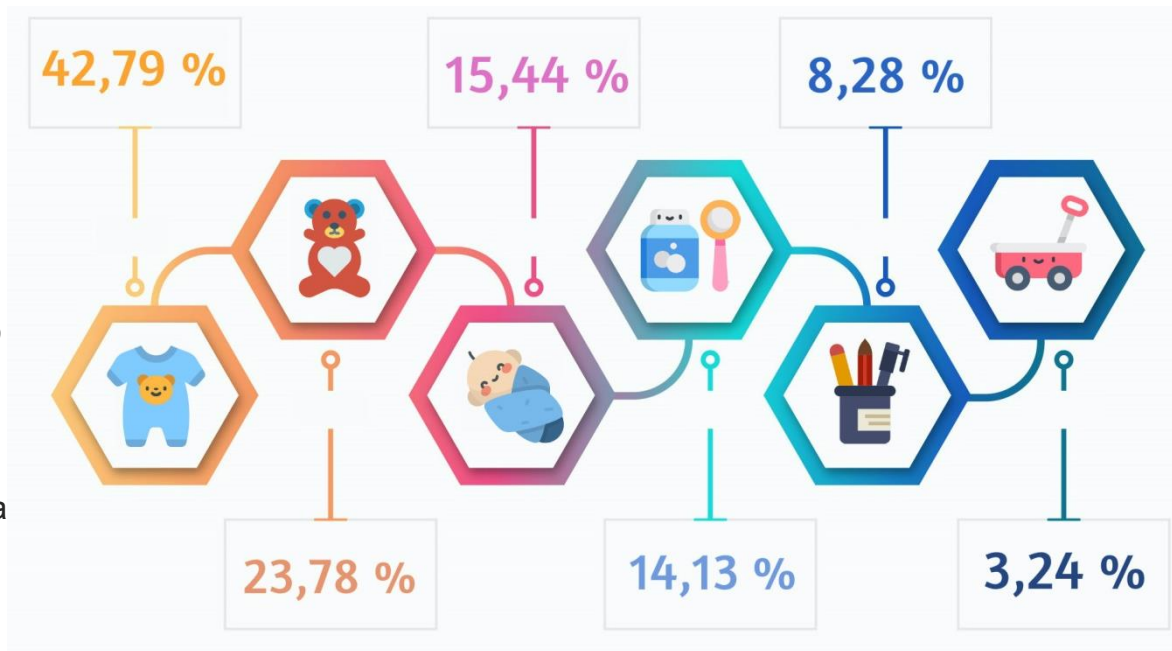
 **Более 7.4 млн. чел.**
Подростки 10-14 лет





Ключевые сегменты рынка товаров для детей

- Рост потребительских расходов, включая товары индустрии детства
- Производители товаров длительного спроса, в том числе и товаров для детей, конкурируют за 4,7 тыс. рублей в месяц или 56,4 тыс. рублей в год
- Доля товаров для детей отечественного производства на внутреннем рынке в 2017 г. составила лишь 26,7%, остальное товарное наполнение идет за счет импорта









IGRUSSIA

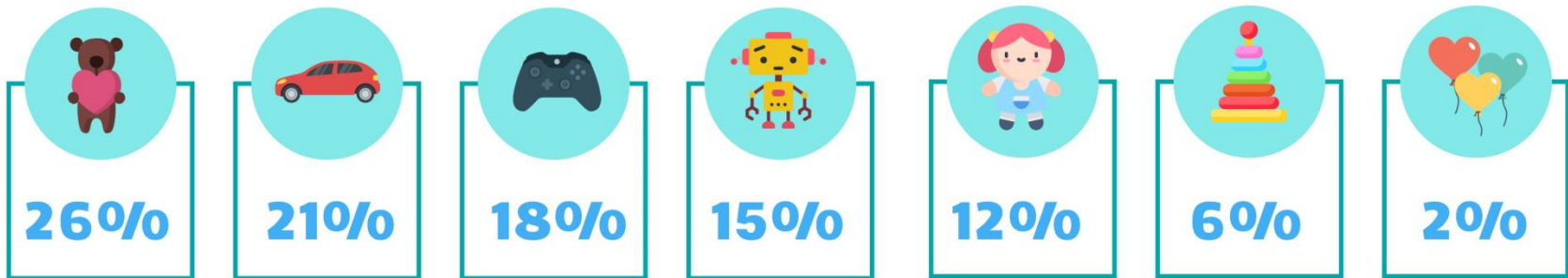
Всероссийский конкурс развивающих и игровых комплексов





Структура сегмента игрушек

-  Объем сегмента игрушек оценивается примерно в 107 млрд. руб.
-  В сегменте игрушек российские производители заняли от **10** до **20%** рынка
-  Расширение ассортимента товаров и услуг для обслуживания инфраструктуры детства
-  Формирование нового поколения игровой индустрии, построенного на использовании цифровых технологий, виртуальной и дополненной реальности.
-  Продажи электронных игр выросли с 4,5% в 2014 году до 6,3% в 2015 году, кукол – с 10,6% до 13%.
-  Снижение продаж мягких игрушек и игрушечного транспорта.



SWOT-анализ



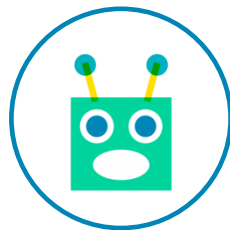
СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- Госпрограммы поддержки и продвижения российских брендов
- Рост влияния профессионального сообщества
- Использование передовых технологий



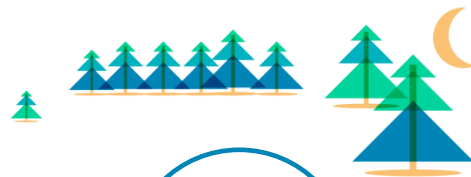
СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

- Переход к сберегающей модели потребления
- Низкий темп роста зарегистрированных отечественных патентов и технологий
- Большая доля импортных товаров
- Отсутствие механизма контроля за качеством и безопасностью товаров



ВОЗМОЖНОСТИ

- Формирование инновационных рыночных ниш – товаров с применением цифровых технологий
- Разработка и производство товаров по обеспечению доступной среды для детей с ОВЗ
- Реализация программ формирования стремления к здоровому питанию и здоровому образу жизни



РИСКИ

- Рост цен на сырье, комплектующие и оборудование из-за колебания курса рубля
- Изменение демографических трендов
- Высокая доля незаконного оборота товаров на российском рынке
- Низкий уровень инновационной активности предприятий индустрии





Инновационные ниши

Товары с применением цифровых технологий:

- оборудование для обучения
- обращение к анимационным, литературным образам национальным брендам
- интерактивные игровые среды
- приспособления и мебель со встроенными датчиками контроля физического состояния
- современная детская литература с новыми технологиями макетирования и иллюстрирования
- культурно-исторические медиа-проекты
- инструменты для профориентации, адаптации детей к будущей трудовой деятельности

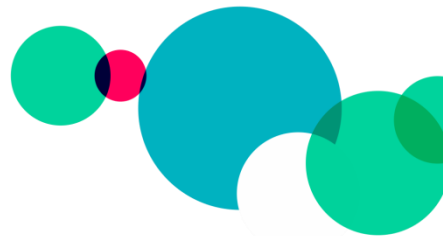
Товары для обеспечения доступной среды:

- учебное оборудование для инклюзивного образования
- реабилитационное оборудование
- адаптивная мебель
- оборудование для игровых площадок



IGRUSSIA

Всероссийский конкурс развивающих и игровых комплексов



Конкурс «IGRUSSIA»



Аналоговые развивающие и игровые комплексы

Аналоговые развивающие и игровые комплексы с электронными компонентами



Цифровые развивающие и игровые комплексы

Наборы для развивающих занятий и организации игр

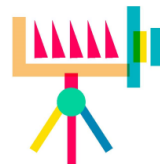
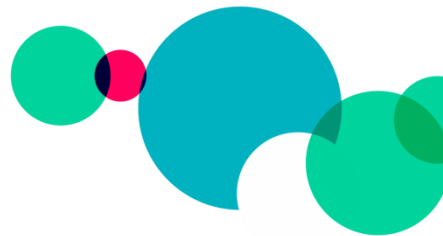


“Игровой мир”

“Игрушка из прошлого”



Конструкторы



Конкурс «IGRUSSIA»

PEAKTOP

Онлайн-система сервисов для организации проектной деятельности «Реактор»: reactor.su



Всероссийский конкурс игровых и развивающих комплексов «IGRUSSIA»: reactor.su/event/6



Группы конкурса:
facebook.com/igrussia



vk.com/igrussia2019
instagram.com/igrussia2019



IGRUSSIA

Всероссийский конкурс
развивающих и игровых комплексов



СПАСИБО!



IGRUSSIA

Всероссийский конкурс
развивающих и игровых
комплексов



[igrussia2019](https://vk.com/igrussia2019)



[igrussia](https://www.facebook.com/igrussia)



[igrussia2019](https://www.instagram.com/igrussia2019)