

Hardware vs Software: разные стартапы - разные подходы

© Игорь Рождественский

План

- Определимся с понятиями
- Различия
 - Индустрия
 - Источники проектов
 - Интеллектуальная собственность
 - Порог вхождения и инвестиции
 - Активы
 - Команда
 - Сценарии развития
- Конвергенция
 - MakerBot и Thingiverse
 - CloudMaking

Определимся с понятиями

Software

- Интернет-проекты
- Мобильные приложения
- Игры
- SaaS
- ...

Среда – цифровое,
«виртуальное»
пространство

Ингрия – 80%

Hardware

- Новые устройства
- Новые материалы
- Новые технологии переработки и обработки

Среда –
материальный мир

Ингрия – 20%

Индустрия

Software

- Развивалась в РФ так же, как и везде
- Технологический уровень соответствует мировому
- Владельцы активно вкладываются в развитие
- Глобальна

Hardware

- Пережила серьезный спад и разрушение в 1990х годах
- Ветхие и устаревшие основные фонды
- Владельцы весьма неохотно вкладываются в модернизацию
- В основном рынок РФ

Источники проектов

Software

- Индивидуальные молодые предприниматели
- Студенческие команды
- «Взрослые» менеджеры компаний индустрии

Hardware

- НИИ, КБ и университеты
- Заводы
- Редко – индивидуальные предприниматели и студенческие команды

Защита ИС

Software

- трудно по-настоящему защитить
- Копирование в РФ сделанного за рубежом – один из способов развития хорошего бизнеса
- Собственность ИС не вызывает сомнений

Hardware

- Ввиду общего упадка промышленности в РФ – **нуждается сразу в мировой защите**
- Главные «точки» защиты – Юго-Восточная Азия
- Чья ИС?

Порог вхождения и ИНВЕСТИЦИИ

Software

- На старте –
невысокие
инвестиции
- Оплата труда,
компьютеры,
каналы связи,
маркетинг

**Легкий «выход» в
случае неудачи**

Hardware

- Прототипирование
- Защита ИС
- Строительство
производства:
 - Земля
 - Проект
 - Электричество
 - Вода
 - Разрешения

**Проблема неликвидов
в случае неудачи**

АКТИВЫ

Software

- Количество пользователей
- Трафик
-

**Активы достаточно
эфемерны**

Hardware

- ИС
- Прототип
- Складские запасы
- Здания и сооружения
- Оборудование

Активы материальны

Команда

Software

- Молодежь
- Выросли в новой среде, понимают бизнес
- Англоязычны
- Мобильны и готовы строить глобальный бизнес
- Понимают важность сбалансированной команды

Hardware

- Люди в возрасте
- Психология «советского времени»
- Слабое владение языком
- Уверены, что производство должно быть в РФ
- Стремятся руководить компанией

Сценарии развития (видение команды)

Software

- Жесткая ориентация на рынок
- Быстрый рост активов (пользовательской базы)
- Продажа крупному игроку на рынке

Hardware

- ориентация на свои представления о рынке
- тщательная отработка прототипов
- Предложение отечественной промышленности
- Развитие собственного производства

Сценарии развития (на самом деле)

Software

- см. выше

Hardware

- доводка и продажа технологии
- Сопровождение технологии силами команды

Основные проблемы

Software

- Множество аналогичных команд и проектов на рынке
- «Усталость» инвесторов от таких проектов

Hardware

- взаимодействие с НИИ, КБ и университетом
- Несбалансированная команда
- Завышенные ожидания по инвестициям и продажам
- Платформа считается продуктом

Немного оптимизма

ДОК

Лучшие в мире гигабитные радиомосты

Экзоман

Новый класс экзоскелетов

Тексикс

Система домывки емкостей после нефтепродуктов

АиБи

Сенсоры на инфракрасных светодиодах

Конвергенция

- Виртуальное и реальное пространство больше не отделены стеной
- MakerBot – проект недорогих станков с ЧПУ и 3D-принтеров
- Сообщество Thingiverse
- Manufacturing in the Cloud (Crowd??)