

SMAR Министерство науки и высшего образования Российской
Федерации
федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»

Факультет «Высшая школа креативных индустрий»

Кафедра рекламы, связей с общественностью и дизайна

«Допустить к защите»

И.о. заведующего кафедрой
рекламы, связей
с общественностью и дизайна
В.П. Бабарыкин

«__»_____2024 г.

**Выпускная квалификационная работа
в формате стартапа**

Направление 54.03.01 "Дизайн"

профиль "Графический дизайн"

**ТЕМА: «Стартап-проект дизайн-концепта компьютерной игры жанра
визуальной новеллы “АРКОНА”»**

Выполнила обучающаяся Алимкина Аксинья Игоревна
Группа 15.02Д-ДИГ/206

Научный руководитель
выпускной квалификационной работы
Старший преподаватель с в/о
Смагин Александр Дмитриевич

(подпись)

Автор _____
(подпись)

Москва – 2024

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. БИЗНЕС-ИДЕЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА.....	7
1.1. Общая характеристика стартап-проекта.....	7
1.2. Описание продукта	10
1.3. Маркетинговый анализ, стратегия и сбыт продукта	12
ГЛАВА 2. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ СТАРТАП-ПРОЕКТА	15
2.1. Производственный план.....	15
2.2. Организационный план	18
2.3. Финансовый план	20
ГЛАВА 3. ОЦЕНКА СТАРТАП-ПРОЕКТА	23
3.1. Направленность, эффективность, конкурентоспособность	23
3.2. Проектные риски	24
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	26
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	28
ПРИЛОЖЕНИЯ	32

ВВЕДЕНИЕ

Компьютерные игры – это программы, служащие для организации игрового процесса посредством взаимодействия игрока с электронной системы. Данный вид проектов раньше считался в обществе бессмысленным развлечением, вызывающим зависимость. «Игромания» - зависимостью от игры в карты или казино. Раньше это было аналогией с зависимостью от видеоигр. Когда мы говорим о видеоиграх, обычно представляем себе развлекательный продукт, который позволяет нам отдохнуть и насладиться виртуальным миром. Однако, история видеоигр гораздо богаче и разнообразнее, чем кажется на первый взгляд. Если мы заглянем в глубины историко-культурного контекста, мы увидим, что корни компьютерных игр уходят не только в настольные развлечения, но и в спортивные состязания, детские игры и образовательные программы. Важно отметить, что сегодня видеоигры стали не просто формой развлечения, а настоящим видом искусства, сопоставимым по значимости с живописью, музыкой, литературой и кинематографом.

Например, ранние видеоигры, такие как "Понг" или "Тетрис", имели простой геймплей и ограниченные графические возможности, но они заложили основы для будущего развития индустрии. С появлением более мощных компьютеров и игровых консолей игры стали более сложными, реалистичными и захватывающими. Современные видеоигры сочетают в себе высококачественную графику, захватывающий сюжет, музыкальное сопровождение и возможность взаимодействия с другими игроками по всему миру.

Более того, видеоигры стали платформой для передачи идей, ценностей и культурных особенностей. Они способствуют развитию креативности, логического мышления и социальных навыков у игроков. Некоторые игры даже затрагивают важные социальные и политические темы, вызывая обсуждения и анализ.

Таким образом, видеоигры не просто развлечение, а целый мир, где каждый может найти что-то для себя. Их влияние на культуру и общество становится все более заметным, открывая новые горизонты для творчества и взаимодействия.

Актуальность выпускной квалификационной работы в формате стартап-проекта обусловлена значительным ростом влияния видеоигр на современную молодежь. Развитие современного информационного общества, нарастающий темп жизни привел к возрастанию роли мультимедийного опыта и доминированию аудиовизуальных образов в нашем восприятии. Развитие сюжета в пространстве жанра «советпанк», отражающего моральный упадок при компьютеризации общества.

Степень разработанности проблемы исследования. Выбор темы проекта был обусловлен несколькими причинами. Одна из них заключается в малой изученности визуальных новелл как жанра видеоигр и как особой формы искусства, воздействующего на психологию игрока, а также отсутствием серьезных исследований и научной литературы в данной сфере. Большинство источников, раскрывающих историю визуальных романов, их особенности, принципы проектирования – это электронные журналы, статьи, освещающие новости видеоигр и аниме культуры, интернет-блоги энтузиастов и форумы с 3 обсуждениями между представителями игрового комьюнити. Данные проблемы объясняются языковым и культурным барьером между Японией, где зародился жанр «визуальная новелла», Россией и странами запада.

Объект исследования: проблема разработки дизайн-концепта видеоигры.

Предмет исследования: подходы, методы, принципы разработки концепта видеоигры в жанре «визуальная новелла».

Цель работы: провести комплексное научное исследование и на его основе разработать концепт видеоигры в жанре «визуальная новелла».

В соответствии с целью проекта были поставлены следующие задачи выпускной квалификационной работы:

- изучить теоретические понятия и основы жанров видеоигр;
- рассмотреть понятие визуальной новеллы и изучить историю ее возникновения и развития как жанра видеоигр;
- исследовать психологическое влияние визуальных новелл на игрока;
- определить направленность и цели проекта, выбрать жанр видеоигры;
- провести сравнительный анализ реализованных проектов в выбранном жанре;
- выбрать название проекта, описать концепцию геймплея;
- создать концепты персонажей и локаций, разработать визуальное оформление элементов интерфейса видеоигры;
- проанализировать полученные результаты исследования и разработанную концепцию с точки зрения ее соответствия поставленным задачам.

В результате работы ожидается получение готовой демоверсии визуальной новеллы, которая поможет людям окунуться в мир игры.

Уникальность проекта заключается в мире, в который погружается игрок с помощью разработчика. Хотя он и является отсылкой на Советский союз, но в нем присутствуют свои уникальные события.

Визуальную новеллу можно проходить не только на персональных компьютерах, но и на телефонах или планшетах, что становится очень удобным для тех, кто не может себя занять в поездке.

Благодаря разным ответвлениям игры, людям будет интересно пройти все концовки, которые приведут к разным исходам.

Планируется выход на мировой рынок игровой индустрии с дальнейшей перспективой развития. Горизонт расчета финансовых показателей будет рассчитан на 12 месяцев.

Что касается источников финансирования, стартап-проект предполагает содействие инвестиционного фонда или венчурное финансирование. Также есть возможность финансирования проекта государством, так как сейчас возросла заинтересованность в развитии социально значимых проектов, а также разыгрываются гранты на реализацию

сервисов на базе цифровых технологий.

Показатели эффективности стартап-проекта предположительно должны сложиться положительные, так как приложение имеет монетизацию в виде оплаты обучающей платформы.

Любой стартап-проект сопряжен с высоким риском, поэтому подвергается тщательному анализу и расчёту перспективности. К примеру, внезапное появление конкурента с более мощным рекламным инструментом, может повлечь за собой спад интереса к данному сервису, так как сейчас идет активное продвижение детской инициативы.

В том числе и из-за рисков очень важно для защиты интеллектуальной собственности оформить авторские права на визуальную часть приложения, а также сделать патент на промышленный образец – программную часть.

ГЛАВА 1. БИЗНЕС-ИДЕЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА

1.1. Общая характеристика стартап-проекта

Стартап-проект относится к предпринимательству, в сфере развлечений. Суть бизнес-предложения заключается в разработке дизайн-концепта для видеоигры в жанре визуальная новелла. Это игра в сэттинге технофэнтези с примесью славянского фэнтези и советпанк. В жанрах присутствует детектив. [18]

Предпосылкой для вывода нового проекта является, что на рынке мало продуктов с подобным сеттингом и задумкой. Сейчас больше всего игр, завязанных на повседневности и романтике. А Фэнтези с примесью советпанк практически отсутствуют. Главная задача проекта –позволить игроку думать над своими действиями и понимать последствия каждого своего действия.

Ценности бренда: новые ощущения и эмоции, вдохновение,
Характер бренда: современный, любознательный, мобильный, креативный, коммуникабельный, внимательный, открытый, легкий, беззаботный.

RTB продукта может стать развитие собственной группы проекта, в которой люди смогут наблюдать за развитием проекта. Привлекательная реклама в соц. сетях, зазывающая людей пройти визуальную новеллу и окунуться в ее мир с головой.

Целевая аудитория: Целевая аудитория проекта - любители интерактивных историй, игровых приключений и уникальных сюжетов, а также поклонники аниме и манги.

Выгодой для выявленных пользователей станет удобность, доступность, эмоциональность – наслаждение моментом, приобретение новых впечатлений. Стартап-проект непосредственно связан с рынком видеоигр.

Объем рынка вряд ли снизится, ведь каждый год на игровых платформах появляются все новые и новые игры, которые интересны игрокам.

Общий объем рынка достигнет 184 млрд долларов в 2023 году, что на 0,6% больше, чем в предыдущем году. Подавляющая часть игровой экономики

приходится на мобильный рынок, который, несмотря на спад на 1,6%, по-прежнему покрывает 49% доходов рынка с более чем 90 миллиардами долларов.

Рынок консолей остановился на отметке 29% (+1,9% по сравнению с предыдущим годом), достигнув 53 миллиардов долларов, тогда как рынок ПК покрывает 21% с 38,4 миллиарда долларов и ростом на 5,2% по сравнению с предыдущим годом. Обратите внимание, что браузерные игры заметно снизились на 16,9% по сравнению с предыдущим годом и теперь занимают 1% рынка.[7]

Разница в доходах между цифровым и физическим рынками сейчас впечатляет, причем первый сейчас безоговорочно доминирует: с экономической точки зрения 95% рынка является цифровым в то время, как только 5% сейчас принадлежит физическому рынку.

Выручка составляет 174,5 млрд долларов для цифрового рынка, что на 0,8% больше, чем в предыдущем году, и 9,5 млрд долларов для физического рынка, дальнейшее снижение на 3,8% по сравнению с предыдущим годом.

На ПК 99% рынка приходится на цифровые продажи и только 1% на физические игры, в то время как на консолях 83% цифрового рынка и 17% физических игр. [14]

Визуальные новеллы становятся все более популярными не только в родной Японии, но и за ее пределами. Широкий круг людей находит удовольствие в уникальном сочетании интерактивных игр, повествовательного повествования и визуальных компонентов. Рынок растет по мере того, как все больше игроков узнают об увлекательных историях и разнообразии культур, которые предоставляют визуальные новеллы. Кроме того, рынок визуальных новелл выигрывает от своей способности охватывать широкий спектр тем и жанров, удовлетворяя самые разные вкусы и склонности. В графических романах доступно множество различных сюжетов, включая тайны, ужасы, романтику и фэнтези. Такая адаптивность привлекает широкий круг клиентов и способствует неуклонному расширению рынка.

Наблюдается растущая интеграция визуальных новелл в популярную игровую культуру. Более широкая игровая аудитория знакомится с этими интерактивными историями благодаря публикации независимых спин-оффов визуальных новелл или включению компонентов визуальной новеллы некоторыми крупными игровыми франшизами. Эта интеграция стимулирует рынок, поскольку графические романы набирают все большую популярность среди геймеров. Сайты социальных сетей и онлайн-форумы являются основными факторами в расширении рынка визуальных новелл. Чувство общности поддерживается тем, что фанаты обсуждают сюжетные линии, дают рекомендации и сближаются из-за общей любви к визуальным новеллам. Участие на таких сайтах, как Reddit, Twitter, специализированных форумах помогает поддерживать интерес к отрасли и расширять его.

Технологические разработки, такие как виртуальная реальность (VR), открывают перед сектором визуальных новелл новые перспективы. Интерактивные и визуальные компоненты визуальных новелл улучшены за счет интеграции VR, что обеспечивает более захватывающий опыт повествования. Вероятно, по мере развития технологий на рынке будет появляться больше инноваций в отношении презентации и пользовательского опыта визуальных новелл. [5]

Визуальные новеллы становятся все более доступными на различных платформах, таких как мобильные устройства, ПК и игровые консоли. Доступность и наличие визуальных новелл на известных цифровых каналах дистрибуции расширяют их аудиторию и повышают удобство их использования для читателей и геймеров по всему миру. Этот элемент доступности играет важную роль в расширении рынка.

Локализация визуальных новелл для глобальной аудитории является важной составляющей расширения рынка. Эти истории теперь могут понравиться тем, кто не говорит по-японски, благодаря переводам и адаптациям, что помогает рынку визуальных новелл стать более

международным. Рынок, вероятно, будет привлекать еще больше людей, поскольку инициативы по локализации продолжают расти.

Рынок видеоигр очень насыщен, поэтому пользователи, сравнивая онлайн-продукты, становятся всё более требовательными и избирательными. Кроме того, существует несколько возможных причин спада темпа загрузок: Отсутствие интересной картинки, дизайна или сюжета.

Условиями реализации стартап-проекта станут: привлечение внешнего финансирования, материально-ресурсное обеспечение данного процесса, выход на рынок видеоигр.

1.2. Описание продукта

Данная работа репрезентирует текстовый квест «Аркона», которое предполагается быть доступным для операционных систем ПК и мобильных устройств.

Игра помогает окунуться в сюжетную составляющую игры и задуматься о том, как пройти ее до конца. Детективные составляющие весьма сильно усложняют прохождение. Игра может закончиться, даже если вы не дойдете до конца. В видеоигру можно играть где угодно, ведь она не привязана к интернету.

Идея в визуальной новелле построена так, чтобы главная героиня отыскала своего брата, который пропал, преодолевая множество трудностей. А самая главной проблемой станет ее необычная сила. Ведь конец игры может произойти ровно за четыре использования и игроку придется думать, использовать ли эту силу.

Игра будет реализована на японской программе RenPy, предназначенной специально для разработки визуальных новелл.

Далее речь пойдет о визуальном стиле и дизайн-решении визуальной новеллы.

Говоря о нейминге проекта. Было решено назвать его «АРКОНА». Такое название было выбрано для удобства. Аркона — в этом слове, кажется, даже на подсознательном уровне ощущается что-то значительное и притягательное. Название легко запоминается.

Главным героем была выбрана девушка. Ведь обычно в подобных серьезных проектах главные герои это парни. Для таких проектов это необычно и интересно. Особенно, когда можно самостоятельно выбрать имя для героя. Игрока никто не ограничивает.

Для Академической формы была выбрана пионерская форма, но с добавлением некоторых дополнительных элементов в виде серого кардигана и ботинок, необычных для пионеров. Основные цвета формы: зеленый, серый, белый, красный и черный. Внешность для главной героини была выбрана совершенно обычной. Каштановые волосы и карие глаза. Сделано это для того, чтобы игрок мог ассоциировать себя с ней.

Цветовая гамма и внешность остальных персонажей, в частности, зависит от истока, которыми они обладают. Персонаж с водным истоком похож на желе, персонаж с животным истоком похож на животное. Подобное очень помогает понять, как работает тот или иной исток. [14]

У каждого персонажа есть дополнительные эмоции и позы, которые игрок сможет наблюдать во время прохождения игры.

При запуске игрок оказывается в главном меню, где есть кнопки «Начать игру», «Настройки», «Загрузить», «Авторы» и соответственно «Выход».

В главном меню игрока встречает главная героиня, которая читает письмо, пришедшее от ее брата, в котором говорится о том, что она должна быть осторожна.

Для реализации проекта был изучен рынок визуальных новелл, чтобы создать проект, который точно поможет заинтересовать игрока.

Сюжет игры будет иметь детективную составляющую. Ведь главной героине нужно найти брата и как-то сделать так, чтобы во время поисков ее не поймали и не выгнали. А также все осложняется тем, что ее исток весьма силен и за

игру его можно использовать всего 5 раз. Так что играющему придется очень хорошо подумать, а нужно ли его использовать. Иначе игра может закончиться даже в самой середине.

Конкретно у главной героини он проявляется в виде превращения в песок.

В процессе игры девушка встретит еще не одного персонажа, которым она сможет довериться и которые наверняка захотят ей помочь в прохождении ее испытания.

1.3. Маркетинговый анализ, стратегия и сбыт продукта

По результатам маркетинговых исследований, была составлена карта конкурентов, в ядре которой располагается потребность ЦА. Прямыми конкурентами стали визуальные новеллы, которые были выпущены на рынок не только в ближайшее время, но и те, что были реализованы лет десять назад, ведь были достаточно успешны в свое время.

Дальнейшие разработки рекламы и слоганов визуальная новелла «АРКОНА» обязательно должны учитывать эти предпочтения и слабости аудитории

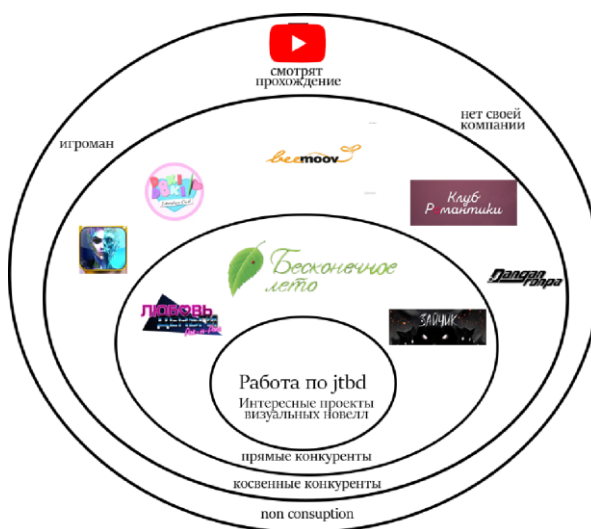


Рисунок 1.1. – Карта конкурентов

Для подробного описания и анализа были выбраны визуальные новеллы «Бесконечное лето» и «Зайчик» [8]

На рынке игровой индустрии присутствует множество игры, которые затмевают собой новые продукты. Однако на просторах игровых магазинов нет чего-то, что погружало бы в советскую атмосферу с присутствием фэнтези, а также интересных персонажей. (Приложение К)

Исходя из маркетинговых исследований были выявлены требования потребителей к видеоигре. Для многих игроков важная составляющая это визуальная составляющая игры. То, что будет приятно глазу. В особенности сейчас для многих важна именно мультяшная рисовка, или анимешная. Она выглядит намного интересней, чем тот же реализм. Каждый разработчик игр знает, как много времени занимает создание игры.

ЦА хотят получить интересный сюжет и персонажей. Вариативность является просто неотъемлемой составляющей, ведь это важно. Можно получить разные исходы сюжета. Линейную игру можно пройти один раз и забыть.

Была составлена таблица по SWOT-анализу (Приложение Л). Это элемент стратегического управления бизнесом. Методика позволяет понять свое текущее положение и выстроить стратегию развития бизнеса. Он напрямую и косвенно влияющих на бизнес. Помогает компании найти и использовать в стратегии свои сильные стороны, сформировать УТП, проанализировать свою позицию с конкурентами, обнаружить уязвимые места, выявить критические ситуации – угрозы. Опираясь на достоверную информацию, был продуман количественный тип анализа, представленный в таблице 1.3. [27]

На слабые стороны проекта можно повлиять с помощью рекламных инструментов, увеличивая узнаваемость продукта, формируя лояльность аудитории, информируя людей о появлении новой визуальной новеллы на рынке Большая часть выделенного бюджета будет направлена на привлечение аудитории видеоигре, то есть на рекламу. Это будет распределение

рекламного контента по разным онлайн сервисам, таким как ВК, Яндекс, Телеграмм и другие схожие сети. Оценка рынка важна с точки зрения количества потребителей и количества денег, которые можно заработать в выбранной нише. Разработка визуальной новеллы подразумевает под собой бесплатную демоверсию игры, а в дальнейшем уже платную версию законченной.

ГЛАВА 2. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ СТАРТАП-ПРОЕКТА

2.1. Производственный план

Любая компания, вне зависимости от своего масштаба, имеет производственную систему, в которой задействованы различные факторы производства (земля, капитал, труд, предпринимательские способности, информация), преобразуемые в дальнейшем в товары, работы или услуги. В ходе формирования производственного плана компании определяют этапы и особенности будущего технологического процесса, необходимые для производства и реализации продукта.

Визуальная новелла будет реализована в виде видеоигры на ПК, а также мобильных платформах. Это означает, что программный код, на котором написана новелла, будет одинаково работать сразу на двух платформах – IOS, Android и ПК. Программой для разработки будет являться RenPy. Самая удобная программа для разработки визуальных новелл, которую использует большинство разработчиков визуальных новелл. Кроме того, данный инструмент поддерживает несколько стеков (языков программирования), среди которых представлены как IOS, так и Android и на ПК.

Ren'Py распространяется бесплатно и является программой с открытым исходным кодом и может быть свободно модифицирован и использован как для некоммерческих, так и коммерческих целей. Созданным на нём играм быть с открытыми исходными кодами не обязательно.

Создание простых игр в данном конструкторе по сложности доступно для любого желающего, но для более сложных игр необходимо изучить и применять скриптовый язык Python: есть возможности для создания оригинальной манги, в том числе подключение видео и использование различных спецэффектов на движке; также можно подключать мини-игры, системы подсчёта параметров для усложнения игрового процесса. Есть возможность редактировать нетекстовый скрипт проекта прямо из игры при помощи внутриигрового инструмента Интерактивный Директор.

По умолчанию Ren'Py уже настроен на создание типичной игры жанра визуальных романов содержащей:

- главное меню с возможностью настройки, сохранения и загрузки игры;
- автоматическое сохранение игры;
- откат, для возвращения ранее показанного экрана;
- интеллектуальную загрузку изображений, которая загружает изображения в фоновом режиме, что предотвращает задержки во время игры;
- поддержку управления игрой при помощи мыши, клавиатуры или геймпада (джойстика);
- полноэкранный и оконный режим;
- возможность пропускать текст при воспроизведении, в том числе возможность показывать только текст, который не был показан ранее;
- автоматическую прокрутку текста без использования клавиатуры, что может быть удобно при больших объёмах текста;
- возможность скрывать текст так, что пользователь может видеть изображения за ним;
- способность самостоятельно изменить музыку, звуковые эффекты, и громкость голоса.

Также при использовании новой версии GUI 7 доступно множество нововведений:

- история, позволяющая просматривать уже прочитанные диалоги;
- экран помощи, показывающий при вызове основные клавиши управления на клавиатуре, мыши и геймпаде;
- настраиваемый экран «Об игре», изначально содержащий название и версию игры, версию Ren'Py и лицензию;
- оптимизация под мобильные устройства по умолчанию.

Графика и качество игры, созданной в данном конструкторе, зависит в большей степени от авторских умений рисовать.

Также движок даёт возможность:

- представлять текст как в ADV, так и в NVL-стиле;
- настроить практически любой элемент интерфейса.

Интерфейс движка переведён на русский язык, а также имеется русскоязычное обучение.

После внесения в код всего необходимого программист отдаёт новеллу на тест команде, для проверки на баги.[10]

Таблица 2.1.

Производственные издержки

Наименование затрат	Сумма, руб
Дизайн проект	100 000
UX/UI дизайн	150 000
Анимация	150 000
Написание сценария	100 000
Программирование RenPy	200 000
Продюсирование	100 000
Тестирование	100 000
Итого	900 000

Вышеперечисленные производственные этапы формируют собой производственные издержки. Производственные издержки обусловлены затратами на работу команды, участвующей в разработке. Описанный в выпускной квалификационной работе дизайн-проект выполнялся силами дизайнера, поэтому в таблицу 2.1 входят услуги дизайнера от команды разработчика. Калькуляция себестоимости была произведена по формуле 2.1, представленной ниже по тексту, на основе полученных цифр из таблицы 2.2 и таблицы 1.5, так, полные издержки были поделены на количество

предполагаемых приобретённых платных тарифов предприятиями из сферы онлайн-образования. Общие издержки при этом составили 930 900 рублей. Таким образом себестоимость одного реклама-места позволяет понять, что получаемая прибыль с одной покупки в размере 500 рублей покрывает издержки.

Таблица 2.2

Полные издержки

Наименование затрат	Сумма, руб.
Публикация в AppStore	9 900
Публикация в GooglePlay	2 500
Страховые взносы	2 500
Расчетный счет в банке	1 000
Слот Steam	15 000
Производственные издержки	900 000
Итого	930 900

Себестоимость = $930\,900/500 = 1861,8$ рублей

(2.1)

2.2. Организационный план

Любой проект, вне зависимости от своей специфики, требует организационно-правовое оформление. В качестве организационно-правовой формы юридического лица для образовательной платформы было выбрано общество с ограниченной ответственностью (ООО), так как эта форма является идеальной возможностью для бизнеса привлекать инвестиции и взаимодействовать с другими участниками рынка. Преимуществами данной формы являются снижение имущественных и законодательных рисков, а также возможность перехода с общей системы налогообложения на

упрощенную. Упрощенная система налогообложения, в свою очередь, одним взносом замещает взносы по НДС и налогу на прибыль. В практике российского предпринимательства и инвестирования существует несколько форм финансирования стартапа, но визуальная новелла рассматривает для себя привлечение инвестиций на классических условиях, подразумевающих под собой оформление договора инвестиционного займа, когда индивидуальный предприниматель получает деньги от инвестора на определенный срок. Согласно статье 810 ГК РФ, заемщик обязан вернуть всю сумму займа в течение 30 дней по требованию инвестора. Безусловно, такие условия обуславливают собой ряд рисков, которые могут быть отражены на развитии компании. Так как данная игра является проектом сферы информационных технологий (ИТ), то может рассчитывать на поддержку от государства. Поддержка от государства подразумевает под собой выделение 26 грантов на конкурсной основе в денежном выражении до 20 млн рублей для ООО, поэтому проектом рассматривается возможность использования данной формы государственной поддержки бизнеса. [6]

Компьютерная игра является инновационной разработкой и, согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1259, оно является результатом интеллектуальной деятельности и объектом, на который распространяется авторские права. В том числе это распространяется и на иконку-логотип как товарный знак. Его необходимо зарегистрировать на сайте Роспатента и получить свидетельство и его уникальный номер. Согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1484, никто не вправе использовать товарный знак без разрешения правообладателя. Интерфейс приложения охраняется нормативно-правовыми актами как промышленный образец, согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1354, как нашедший отражение на изображениях внешнего вида. [29]

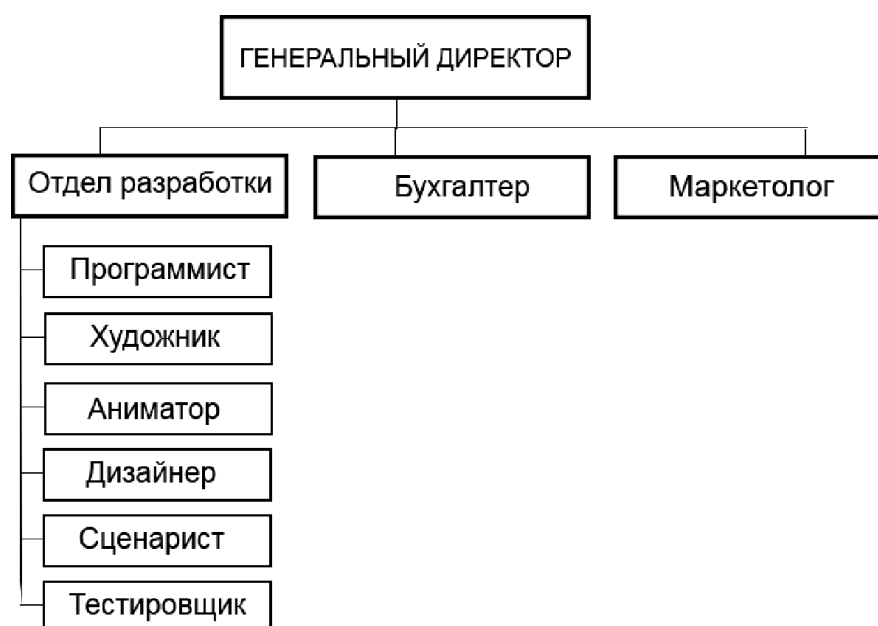


Рисунок 2.1. Структура управленческой команды

В данном разделе бизнес-модели стартап-проекта важно описать персонал, их доли в управлении, квалификацию и оплату. Проект, связанный со сферой высоких технологий, прежде всего нуждается в большом числе квалифицированных технических специалистов и грамотной бухгалтерии. Так, была сформирована структура организации, которая делится на управленческую команду и основной штаб сотрудников. Подробная информация изложена в рисунке 2.1. и таблице 2.3(Приложение М)

2.3. Финансовый план

По данным издания, по состоянию на начало 2023 года общая аудитория видеоигр составляет **3,7 млрд человек** — это 46% от всего населения Земли. В DFC отмечают, что речь идёт вообще обо всех людях, которые играют в игры — в списке с большим отрывом лидируют мобильные геймеры. Только 10% от общего числа входят в понятие так называемой хардкорной аудитории, которая покупает игровые ПК и консоли для того, чтобы играть в блокбастеры и другие новинки.

При этом даже эти 370 млн стоит разделить на подкатегории: кто-то предпочитает исключительно PlayStation, кто-то играет только на Xbox, а другие предпочитают ПК и Nintendo Switch. Основная хардкорная аудитория сосредоточена в Северной Америке и Европе.



Рисунок 2.2. – Воронка продаж

С учетом полученных данных мы сможем рассчитать выручку в первый месяц продаж готового продукта. Так как продукт предоставляется клиенту в магазине видеоигр, мы можем приступить к расчету по формуле 2.2.

Выручка = стоимость * продажи = $500 * 7456 = 3\,728\,000$ (2.2) Таким образом, зная сумму выручки за первый месяц продаж мы можем составить план доходов и расходов проекта, высчитав при этом чистую прибыль. Таковой план представлен в таблице 2.5

В результате расчетов из таблицы 2.5 (Приложение Н) мы получили чистую прибыль, равную 1 966 000 руб. Однако, здесь может возникнуть ложное представление о том, что чистая прибыль за первый месяц вместе с выручкой за второй месяц не смогу покрыть дальнейшие постоянные издержки. Здесь стоит также добавить, что во втором месяце охват целевой аудитории, очевидно, увеличиться хотя бы за счет эффекта «сарафанного радио». Такая ситуация приведет к повышению охвата до 1%, в связи с чем

выручка возрастет до значения в 5 158 000 руб. За год увеличится на 5% подписки. В качестве подтверждения обратной гипотезы составим план доходов и расходов за второй месяц в таблице 2.6, добавив при этом статью нераспределенной прибыли, которая налогом облагаться уже не будет.

Так, из таблицы 2.6 (Приложение О) видно, что теоретически нераспределенная прибыль прошлого периода сможет покрыть такие статьи расходов как постоянные издержки и уплата НДФЛ. Однако, в нашем случае данные статьи расходов покрываются за счет выручки от продаж подписок на использование внутри платформенного контента. По прошествии двух месяцев активной продажи экземпляров общая чистая прибыль составит 7 611 000 руб. Если учитывать, что стоимость разработки продукта составила 930 900 руб., становится очевиден факт того, что срок окупаемости проекта составляет 2 месяца. В дальнейшем сумма со счета нераспределенной прибыли, которая не будет потрачена на покрытие постоянных издержек, может быть направлена на масштабирование рекламной кампании или разработку дополнительного контента для повышения спроса. Благодаря приведенным выше расчетам можно увидеть оптимистичную динамику стартап-проекта, в связи с чем можно уверенно говорить о его инвестиционной привлекательности для государственных инвесторов в лице учреждений и фондов и для частных инвесторов в лице физических и юридических лиц.

ГЛАВА 3. ОЦЕНКА СТАРТАП-ПРОЕКТА

3.1. Направленность, эффективность, конкурентоспособность

В данной оценке рассмотрим ключевые аспекты эффективности проекта. Проект ориентирован молодых людей. Эффективность будет зависеть от того, насколько людям понравится стилистическая и сюжетная составляющая. Необходимо добавить внутрь игры множество интересных квестов, концовок и скрытых достижений, чтобы заинтересовать игрока. Стартап должен обеспечить стабильную и безопасную технологическую инфраструктуру. Эффективность игры зависит от удобства использования, доступности для различных устройств и надежности в обработке данных. Важным фактором является вовлеченность игрока в сюжет и его желание проходить игру до конца. Игровые магазины, в которых будет выставлена, игра должна будет предоставлять информацию о купленных копиях, а также прогресс каждого игрока и достижения, которые игроки смогли получить за прохождением. Однако, успех проекта будет зависеть от учёта особенностей целевой аудитории, качества контента, технологической базы и взаимодействия с участниками образовательного процесса. Регулярное добавление дополнительного контента может сделать этот стартап успешным на долгосрочной перспективе. Оценка проекта учитывает множество факторов. Важно помнить, что мониторинг стартапа без готового продукта всегда ниже уже вышедшего на рынок аналога. Поэтому выпуск продукта и начало монетизации должны стать ближайшими целями, чтобы доказать эффективность выбранной стратегии и показать на деле грамотный подход к управлению бизнесом. Учтем совокупные проектные затраты, включая разработку самой игры, маркетинг, обучение персонала и технологическую инфраструктуру. Эти затраты подлежат коррекции с учетом инфляции. Оценим потенциальные поступления доходов от продаж самой игры и дополнительного контента. Прогнозируемые доходы также должны быть

скорректированы с учетом инфляции. Определение рисков, связанных с конкуренцией, технологическими проблемами, изменениями в регулировании и другими факторами. Разработка стратегии управления рисками. Произведем дисконтирование будущих денежных потоков для учета временной стоимости денег. Это позволит оценить текущую стоимость будущих доходов и расходов. Применим инфляционные коррекции к затратам и доходам для актуализации их стоимости в будущем. Сложим скорректированные денежные потоки для получения прогнозной стоимости компании в будущем. Разработаем несколько сценариев, учитывая различные уровни рисков и варианты развития событий. [16]

3.2. Проектные риски

У каждого стартап-проекта существует свой «набор рисков», которые на современном глобальном рынке становятся все менее предсказуемыми. В таблице 3.1. перечислены возможные угрозы по методу анализа рисков. (Приложение П)

При перечисленных угрозах проект всегда можно видоизменить или подстроить под новую ситуацию. Управление и минимизация этих рисков требует тщательного планирования, мониторинга и реагирования на изменения в окружающей среде и внутренних условиях проекта.

Риски подразделяются на несколько групп в зависимости от их влияния на проект, причин, допустимости и размера возможных потерь. Влияние на проект подчеркивает негативные и позитивные риски:

Негативные риски — это события, которые оказывают негативное влияние на проект. Они могут повлечь за собой штраф за невыполнение обязательств, несоблюдение сроков или другие неприятные последствия.

Например, молочной компании пришлось заплатить штраф в размере 500 тысяч рублей за то, что она не смогла вовремя доставить товар покупателю

в другом регионе. Логистическая компания, с которой был заключен контракт, потерпела крах.

Позитивные риски — это неожиданные события, которые не были учтены в плане, но негативных последствий не несут. Наоборот, они положительно влияют на проект, дают дополнительные возможности, о которых заранее не было известно.

Например, компания запланировала выпустить новые модели зимних курток. Когда она стала заказывать ткань, оказалось, что фабрика готова сделать скидку на материалы.

При разработке плана проекта важно выявить возможные риски и провести их оценку — насколько вероятно возникновение тех или иных проблем, как они могут повлиять на реализацию проекта, к каким последствиям приведут.

Для оценки рисков используют количественный и качественный анализ.

Количественный анализ определяет, сколько денег потеряет компания при наступлении того или иного риска. При этом методе чаще учитывают риски средней и высокой степени вероятности.

В качественном анализе описывают, что может произойти, когда, какие могут быть последствия и какая вероятность наступления такого риска. Такой анализ проводят с помощью нескольких методов:

Метод экспертных оценок. Можно провести мозговой штурм с командой проекта. Лучше, если в нём примут участие сотрудники разных подразделений: у каждого есть опыт и знание тонкостей в своей сфере. Тогда вероятность выявить все важные риски будет выше.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, в выпускной квалификационной работе в формате стартапа был составлен бизнес-план и создано графическое оформление для разработки визуальной новеллы «АРКОНА». В результате были проработаны следующие темы:

- Общая характеристика проекта, включающая изучение сферы деятельности и сбор статистических данных рынка сбыта, выделение специфики ЦА и конкурентов, предположения о динамике развития проекта.
- Описание продукта и его уникальности с приложенным дизайн оформлением.
- Маркетинговые исследования с подсчетами объема рынка, картой конкурентов, определением сильных и слабых сторон проекта, SWOT-анализ.
- Производственный план с расчётами производственных издержек и калькуляция себестоимости одной единицы продукта.
- Организационный план со сформированной организационно-правовой частью и структурой организации.
- Финансовый план, содержащий воронку-продаж, план «доходы-расходы» и расчет срока окупаемости проекта.
- Эффективность направленности и дисконтированный показатель.
- Описание возможных проектных рисков.

При анализе конкурентов выяснилось, что на рынке множество интересных проектов визуальных новелл. Но опять же, конкурентоспособность зависит от интересного сюжета и внутреннего наполнения. А также от дополнительного контента, который будет предоставляться после выпуска основной игры.

Актуальность проекта, его преимущества и оригинальная сюжетная составляющая позволит команде разработчиков занять лидирующее место на игровом рынке. Проект имеет всего одну целевую аудиторию: молодые люди от 16 до 35 лет.

Визуальная новелла рассчитана на то, чтобы погрузить игрока в атмосферу игры и позволить разгадать множество тайн, которые находятся внутри. Новелла будет реализована не только на ПК, но и на мобильные устройства, что значительно в будущем увеличит охват аудитории.

Визуальная новелла будет располагаться в Steam и других подобных платформах. Полная версия игры будет стоить 500 рублей, а за дополнительный контент будет взиматься доп. плата.

Исследование рынка показало, что ниша, которую может занять проект наряду с конкурентами, составляет 1 500 000 единиц.

Ниже представлена краткая выжимка финансовых расчётов:

- Себестоимость онлайн-продукта – 1861,8 рублей, получаемая прибыль с одной продажи покрывает все издержки.
- Выручка за 2 месяца – 7 611 000 руб.
- Чистая прибыль за год – 4 243 818 Р

Проект заинтересован в привлечении инвестиций в размере 930 900 Р, которые планируются окупиться за 2 месяца. По итогам проделанной работы задача разработки бизнес-идеи и бизнес-плана проекта выпускной квалификационной работы в формате стартапа полностью выполнена, результаты получены и проанализированы, выводы сформированы в виде таблиц в тексте и в главе «заключение». На данный момент кроме бизнес-плана также завершена работа по визуальному комплексу: были разработаны главные и второстепенные персонажи, макеты экранов, интерфейс.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бюджетный кодекс Российской Федерации от 31.07.1998 № 145 - ФЗ (принят ГД ФС РФ 17.07. 1998) (ред. от 02.02.2006)
2. Льготы и меры поддержки для IT-компаний в России // [Электронный ресурс] // T Adviser.ru – 2023. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://clck.ru/38Qmxh> (дата обращения: 10.05.2024)
3. Статья 1259. Объекты авторских прав. [Электронный ресурс] // Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 №230-ФЗ (действующая редакция с 29.05.2023). – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://legalacts.ru/kodeks/GK-RF-chast-4/razdel-vii/glava-70/statja-1259/> (дата обращения: 10.05.2024)
4. Статья 1354. Патент на изобретение, полезную модель или промышленный образец. [Электронный ресурс] // Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 №230-ФЗ (действующая редакция с 29.05.2023). – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://legalacts.ru/kodeks/GK-RF-chast-4/razdel-vii/glava-72/ss-1/statja1354/> (дата обращения: 11.05.2024)
5. Алтухова, А.Т. Факторы повышения конкурентоспособности предприятия // А. Т. Алтухова – М.: Ника-Центр, –2017.–№ 9.– С.35–38.
6. Бланк, С. Стартап. Настольная книга основателя: перевод с английского / С.М. Бланк, Б. Дорф., 3-е изд. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 616 с.
7. Богданова А. С., Оценка эффективности инвестиционных проектов, имеющих социальную направленность. // А. С. Богданова. – Мурманск: Научный форум, 2012.
8. Буров, В. П. Бизнес-план фирмы. Теория и практика: учебное пособие / В. П. Буров, А. Л. Ломакин, В. А. Морошкин. – М.: ИНФРА-М, 2022. – 192 с.
9. Бизнес-инкубатор Управления цифровой трансформации URL: <https://www.xn--p1ag3a.xn--p1ai/structure/departments/upravlenie->

- tsifrovoy-transformatsii/biznes-inkubator/o-podrazdelenii?ysclid=lwdrk64pl6519676212 (дата обращения: 11.05.2024)
10. Бесконечное лето [Электронный ресурс] URL: <https://everlastingsummer.su/ru/> (дата обращения: 15.05.2024)
11. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации / Каманкина М.В., – М.: ГИИ – 340 с.
12. Всё о Ren'Py — конструкторе для разработки визуальных новелл URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/vsye-o-renpy-konstrukto-re-dlya-razrabotki-vizualnykh-novell/> (дата обращение: 11.05.2024)
13. Войнова. Ю.А. Классификация рисков стартапа – 2017. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiyariskovstartapa/viewer> (дата обращения: 24.05.2024)
14. Графический дизайн. Базовые концепции / Э. Луптон, Дж. Филлипс, пер. Римицан. – СПб.: Питер, 2017. – 256 с.
15. Гусев, А. А. Средства и методы организации контроля качества обслуживания / А. А. Гусев // Научный Лидер. – 2022. – № 39(84). – С. 22–29. – EDN FHWOGЕ.
16. Зайчик [Электронный ресурс] URL: <https://tiny-bunny.com/?ysclid=lwyxfe2zn2618238255> (дата обращения: 25.05.2024)
17. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИНСТРУМЕНТОВ МЕНЕДЖМЕНТА КАЧЕСТВА ДЛЯ ПРИНЯТИЯ ЭФФЕКТИВНЫХ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ/ Т.С. Сальникова, Н.Н. Матненко // Экономические системы: [Электронный ресурс].-2022.URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sovremennyh-instrumentov-menedzhmenta-kachestva-dlya-prinyatiya-effektivnyh-upravlencheskihresheniy/viewer> (дата обращения: 16.05.2024)
18. Искусство иллюстрации / Эндрю Лумис, – М.: КоЛибри, 2015. – 300 с.
19. Как сделать иконку приложения правильно// [Электронный ресурс] // Appbooster.ru – 2021. – Электрон. дан. – Режим доступа:

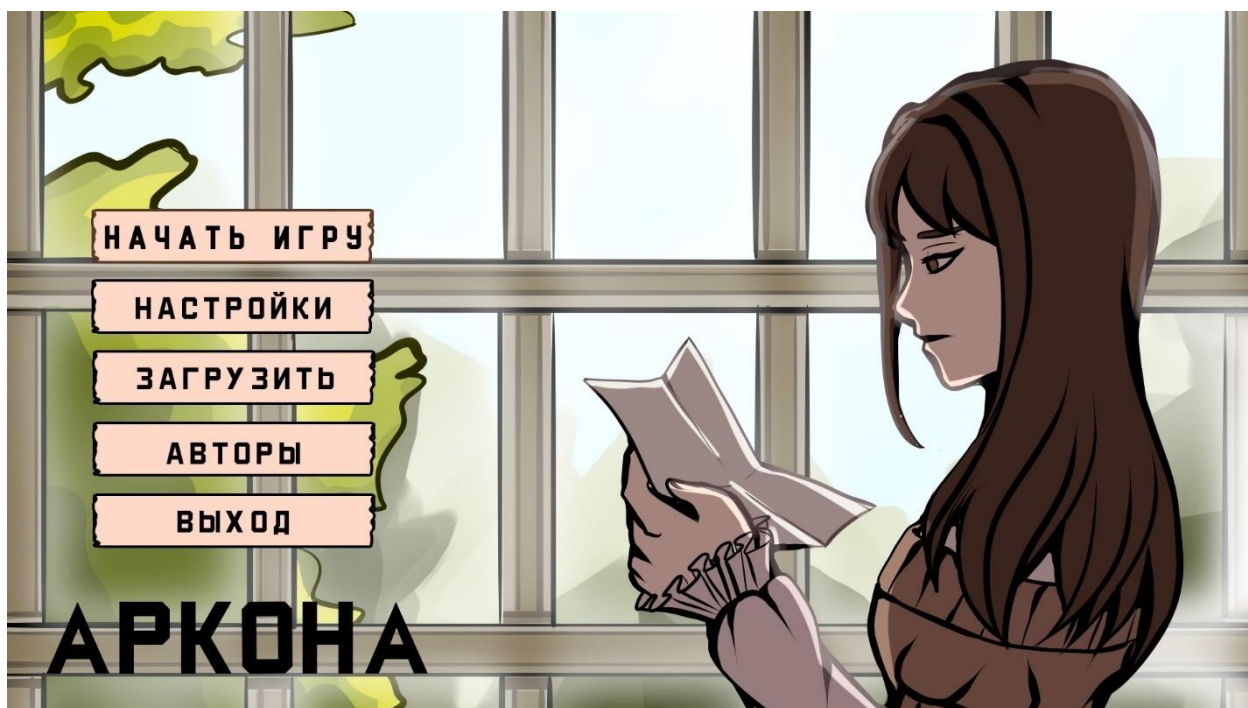
- <https://appbooster.com/blog/kak-sdielat-ikonku-prilozhieniia-pravilno/> (дата обращения: 10.04.2024)
20. Купер А., Носсел К., Кнонин Д. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия: Учебник/под ред. Н. Ремицана – 4-е изд. – СПб.: Питер – 2022. – 434 с
21. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки персонажа в рамках геймдизайна / Н. Ю. Казакова / Вестник КЕМГУКИ. – 2016. – № 35. – С. 146–157.
22. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках гейм-дизайна / Н. Ю. Казакова / Дизайн. Материалы. Технология. – 2016. – № 4. – С. 89–95.
23. Петров К.Н. Как разработать бизнес-план: монография / К.Н. Петров. – М.: Издательский дом Вильямс, 2011. – 123 с.
24. Проектирование виртуальных миров. Теория и практика дизайна уровней / М. Кадилов – М.: Издательские решения, 2020. – 208 с
25. Раева И. В., Стартап: понятие, особенности, методы оценки. // Имущественные отношения в Российской Федерации. – 2021. – №6(237). – С. 45–55.
26. Рындина, С. В. Р95 Бизнес-процессы цифрового предприятия : учеб.-метод. пособие / С. В. Рындина. – Пенза: Изд-во ПГУ, 2020. – 80 с.
27. Семочкин В. Н. Гибкое развитие предприятия: Анализ и планирование. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Дело, 2000. - 376 с.7
28. Самылин А. И. Корпоративные финансы. Финансовые расчеты: учебник / А. И. Самылин. – М.: ИНФРА-М, 2022. – 472 с.
29. Сторчак Е.Ю. Прибыль как основной финансовый результат деятельности коммерческой организации – 2018. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/pribyl-kak-osnovnoyfinansovyyrezultat-deyatelnosti-kommercheskoy-organizatsii> (дата обращения: 23.04.2024)

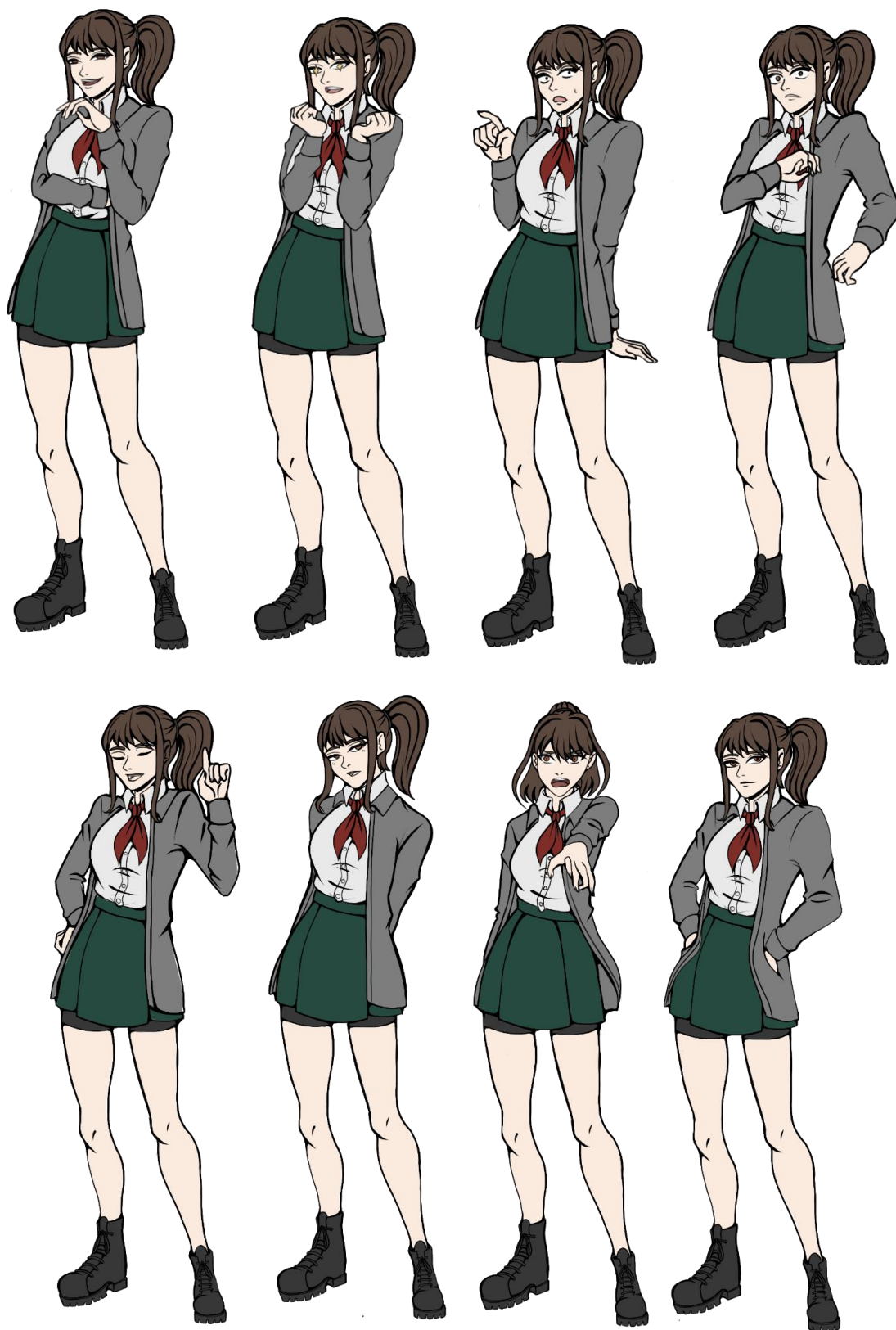
30. Управление персоналом: учебник / И.Б. Дуракова, Л.П. Волкова, Е.Н. Кобцева; под ред. И.Б. Дураковой. — Москва: ИНФРА-М, 2023. — 570 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-003563-5
31. Чернышева Ю. Г. Бизнес-анализ: учебник / Ю. Г. Чернышева. — М.: ИНФРА-М, 2023. — 648 с
32. Шеремет А.Д., Сайфулин Р.С., Негашев Е.В. Методика финансового анализа. - М.: «ИНФРА-М». 2000. -208 с.11
33. Skillbox X геймдейв: как написать персонажа для игры / Д. Логинова, Д. Земляникин. — 2019. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/kak-napisat-personazha-dlya-igry-bazovyeshagi/> (дата обращения: 21.05. 2024)

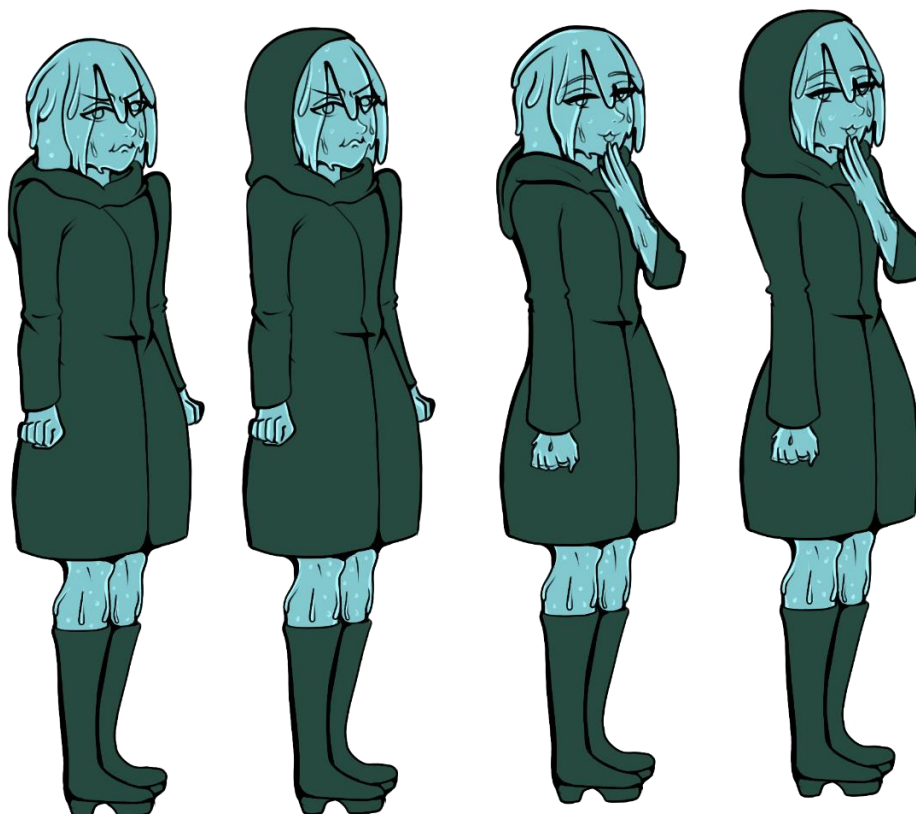
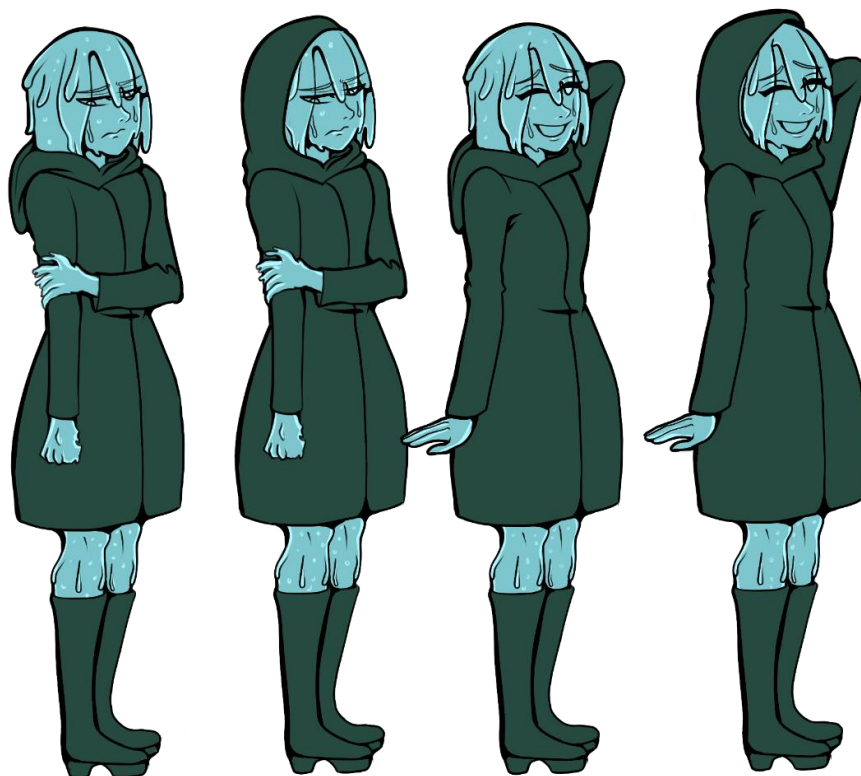
ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

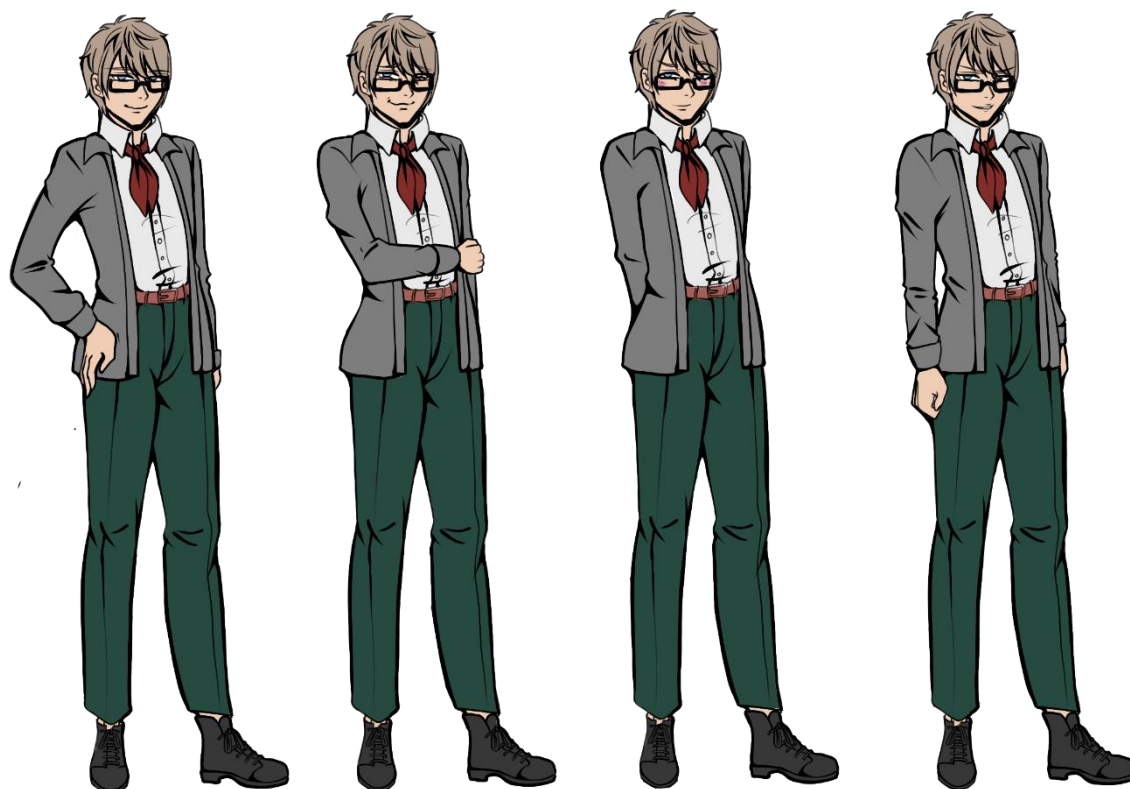
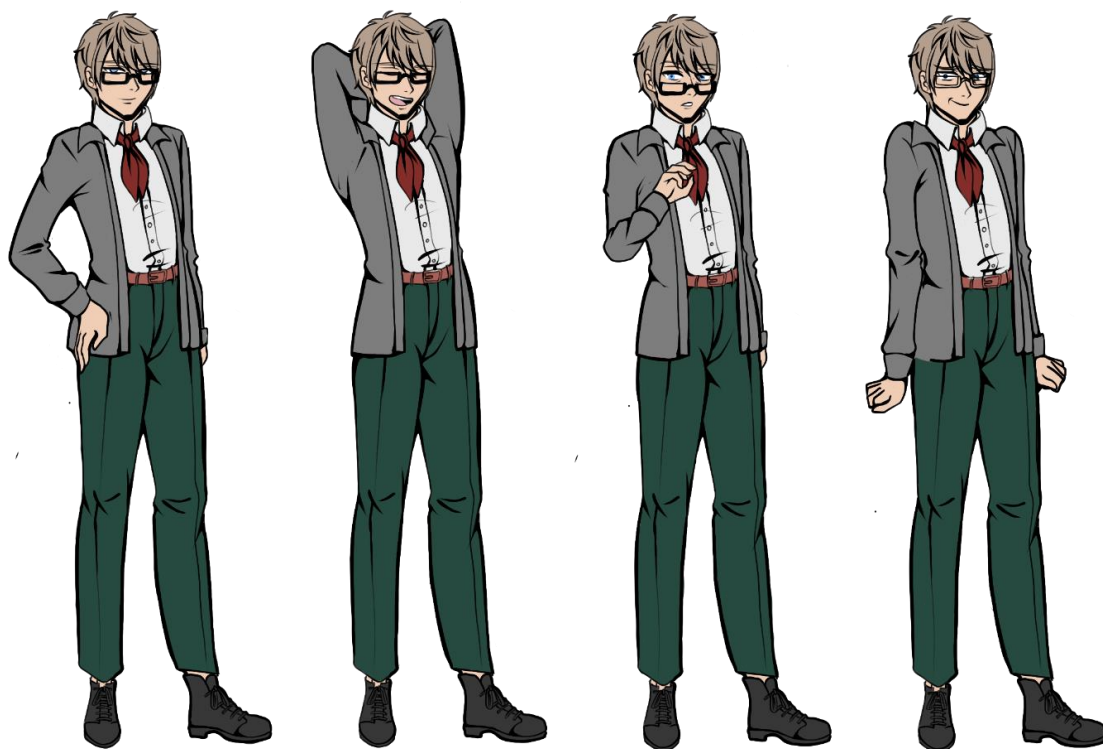
Главное меню игры







Приложение Г
Спрайты Ярослава

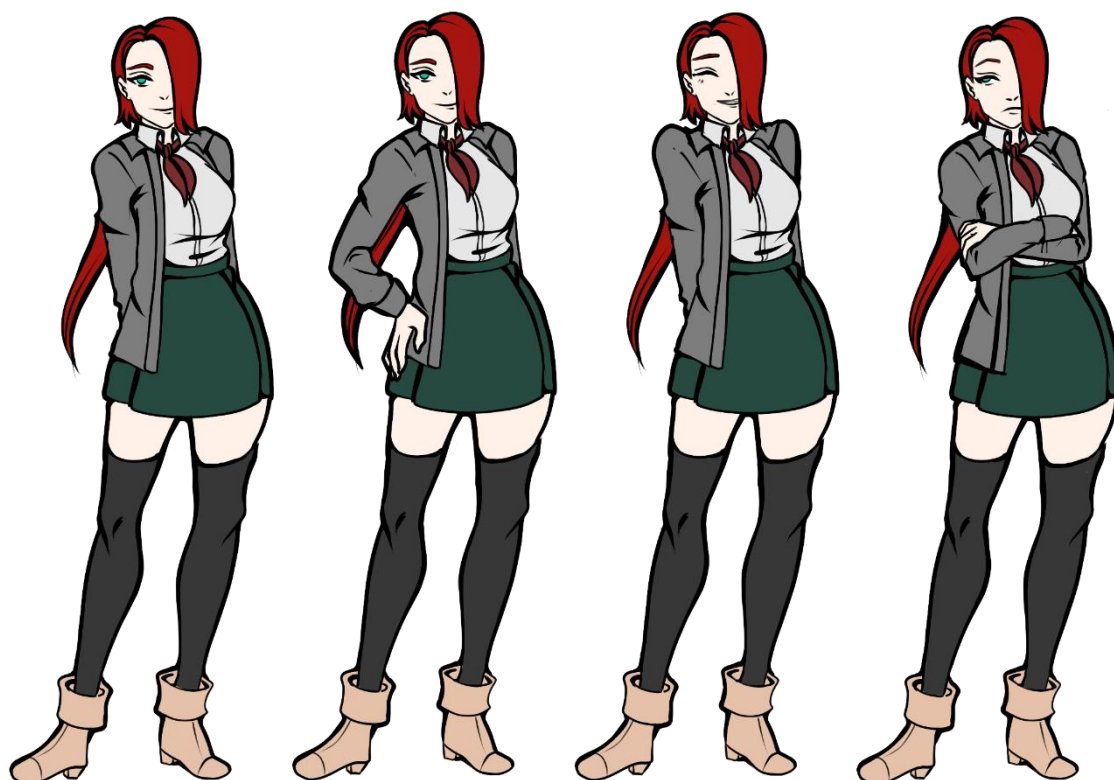
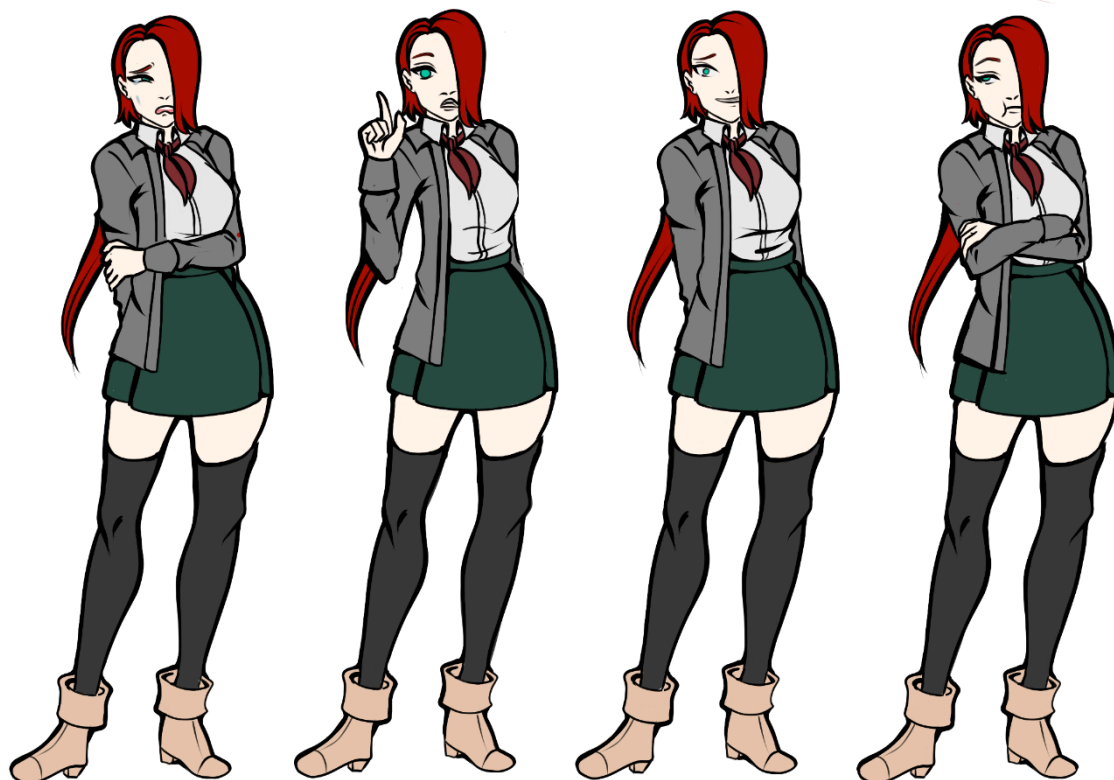


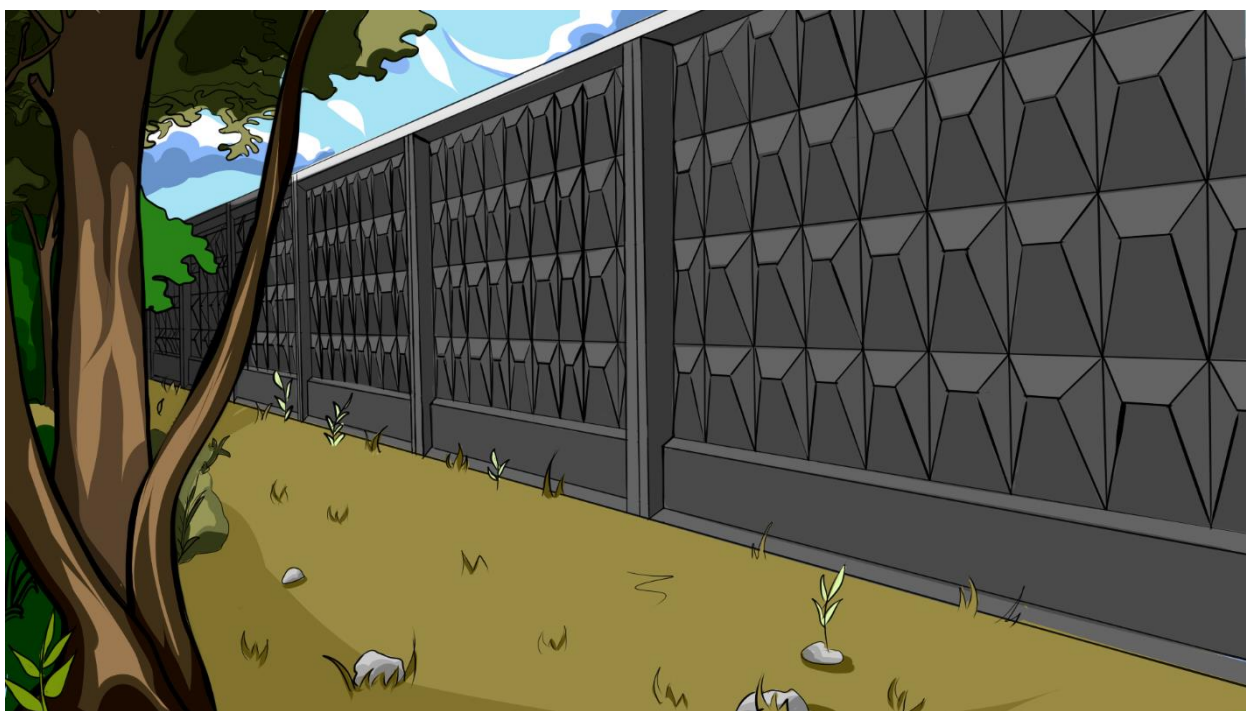
Приложение Д
Спрайты Янки

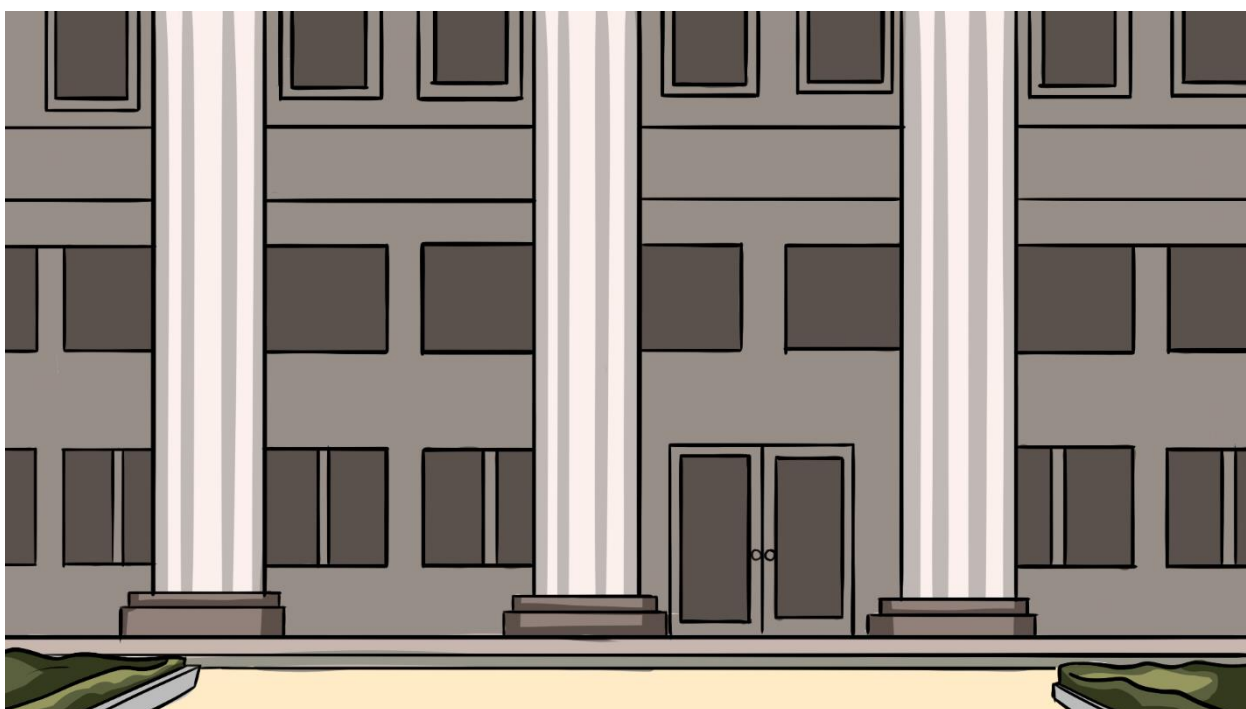
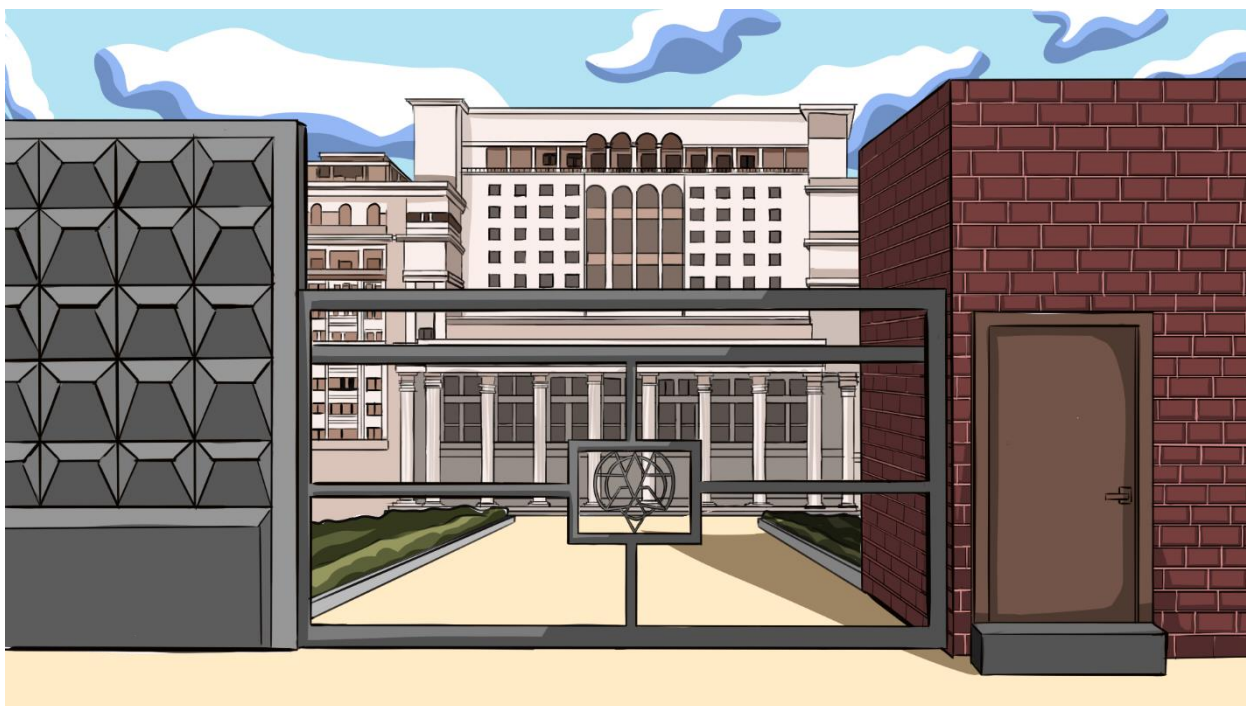


Приложение Е
Спрайты Вито













Подробный анализ конкурентов

Параметры оценки	«Бесконечное лето»	«Зайчик»
Охват	Проект имеет большой медиа охват Свыше 150к прохождений	Проект имеет большой медиа охват
Цена	Бесплатно	349 рублей
Сбыт	Steam, ani visual, vk	Steam
Продвижение	Группа VK, Youtube	Группа VK, Youtube
ЦА	Россия, Зарубежные игроки	Россия, Зарубежные игроки
Платформа	ПК, IOS	ПК

Таблица 1.3.
SWOT-анализ

Сильные стороны -Качественный дизайн -Доступная бесплатная демоверсия -Разработка новеллы в жанре, который редко используют	Слабые стороны -Высокая конкуренция -Разное программирование для разных устройств. -Отсутствует стаж и репутация на рынке
Возможности -Возможность государственной поддержки -Привлечение инвесторов -Опыт работы и завоевание имиджа на рынке	Угрозы -Наличие более сильных конкурентов -Перенасыщение рынка

Приложение М

Таблица 2.3.

Штаб сотрудников

Специальность	Численность	Требуемый стаж	Ежемесячная заработная плата
Ген.Директор	1	От 3 лет	150 000 рублей
Глав. Бух	1	От 3 лет	120 000 рублей
Художник	1	От 3 лет	100 000 рублей
Аниматор	1	От 3 лет	150 000 рублей
Программист	1	От 3 лет	200 000 рублей
Дизайнер	1	От 3 лет	150 000 рублей
Сценарист	1	От 3 лет	100 000 рублей
Маркетолог	1	От 3 лет	100 000 рублей
Тестировщик	2	От 3 лет	60 000 рублей

Приложение Н

Таблица 2.5.

План доходов

Статья	Доход	Расход
Выручка	3 728 000	
Фонд оплаты труда		1 130 000
Организационные расходы		500 000
НДФЛ		102 000
Налог на УСН		30 000
Чистая прибыль	1 966 000	

План доходов и расходов 1-го месяца

Статья	Доход	Расход
Выручка	7 382 000	
Фонд оплаты труда		1 130 000
Постоянные издержки		270 000
НДФЛ		250 000
Налог на УСН		86 000
Нераспределенная прибыль	1 966 000	
Чистая прибыль	5 646 000	

Внешние факторы	Угрозы
Политические	-Нарушение патентных или авторских прав -Непредвиденные правовые проблемы или конфликты
Экономические	-Воздействие экономических кризисов на финансовое состояние проекта -Замедление разработки из-за отсутствия финансирования -Неудачи в привлечении инвестиций
Социальные	-Появление конкурирующих проектов - Недостаточная уникальность -Сложности в продвижение -Сложности в поиске необходимых сотрудников -Недостаточный отклик аудитории -Проблемы в командной работе -Низкая удовлетворенность пользователей
Технологические	-Баги во время разработки игры -Потеря файлов разработки