

СТАРТАП-ПРОЕКТ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ-БРОДИЛКИ «СКАЗАНИЯ»



ВЫПОЛНИЛА СТУДЕНТКА ГРУППЫ 15.07ДИ1У/21Б
КОРНИЛОВА МАРИЯ ВЛАДИМИРОВНА

РУКОВОДИТЕЛЬ: ФЕДОРОВА АННА ВАЛЕНТИНОВНА
ДОЦЕНТ КАФЕДРЫ РЕКЛАМЫ, СВЯЗЕЙ
С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ И ДИЗАЙНА

УНИКАЛЬНОСТЬ И ПОЛЬЗА ПРОДУКТА:

СТАРТАП-ПРОЕКТ БРЕНДА НАСТОЛЬНЫХ ИГР-БРОДИЛОК «СКАЗАНИЯ» СОЗДАН В КАЧЕСТВЕ НОВОГО МЕТОДА МОТИВАЦИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ИМ ПОВЫСИТЬ НАЧИТАННОСТЬ, РАЗВИТЬ ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, А ТАКЖЕ ЗНАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ РУССКОГО НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА.

КРОМЕ ТОГО, ПРОЕКТ ПОСПОСОБСТВУЕТ ОБЩЕНИЮ И СОВМЕСТНОМУ ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЮ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ, А ТАКЖЕ БУДЕТ ПРИОБЩАТЬ К ТРАДИЦИОННЫМ СЕМЕЙНЫМ И РУССКИМ ЦЕННОСТЯМ.

КАК КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ, ИГРА-БРОДИЛКА «СКАЗАНИЯ» — ЭТО НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 5–7 ЛЕТ, КОТОРАЯ НАЦЕЛЕНА НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ЧТЕНИЯ И ОЗНАКОМЛЕНИЕ С РУССКИМ НАРОДНЫМ ФОЛЬКЛОРОМ.



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:

ДЕТИ ОТ 5 ДО 7 ЛЕТ, А ТАК ЖЕ ИХ РОДИТЕЛИ, УЧИТЕЛЯ И ВОСПИТАТЕЛИ.

ДОШКОЛЬНИКИ И МЛАДШИЕ ШКОЛЬНИКИ АКТИВНЫ, ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫ И ТОЛЬКО НАЧИНАЮТ ИЗУЧАТЬ МИР. ГЛАВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРА. В ЭТОМ ВОЗРАСТЕ ДЕТИ ХОРОШО РЕАГИРУЮТ НА ИНФОРМАЦИЮ, ПОДКРЕПЛЁННУЮ КАРТИНКАМИ И ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ. ОНИ АКТИВНО УЧАТСЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРАКТИВНЫЕ, ВИЗУАЛЬНЫЕ И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ МЕТОДЫ. У НИХ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПРОЦЕСС ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО ПРОИЗНОШЕНИЯ ЗВУКОВ, СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС РАСШИРЯЕТСЯ.

КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ЗАДУМКА

ЗА ОСНОВУ ВЗЯТО ШЕСТЬ РУССКО-НАРОДНЫХ ДЕТСКИХ СКАЗОК:

«КОЛОБОК», «ГУСИ-ЛЕБЕДИ», «МАША И МЕДВЕДЬ», «ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНЬЮ», «МОРОЗКО» И «ИВАН-ЦАРЕВИЧ И СЕРЫЙ ВОЛК».

В ИГРЕ РЕБЕНОК С ВЫБРАННЫМ ПЕРСОНАЖЕМ ИЗ СКАЗКИ ОТПРАВИТСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КАРТЕ С ШЕСТЬЮ ЛОКАЦИЯМИ – СКАЗКАМИ, ОТКУДА САМИ ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ.

НА ПУТИ МОГУТ ПОПАСТЬСЯ ЗАДАНИЯ РАЗНОГО УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ, СВЯЗАННЫЕ СОДЕРЖАНИЕМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ. ДЛЯ ПОМОЩИ В РЕШЕНИИ ЗАДАНИЙ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ РАСПОЛОЖЕНЫ QR-КОДЫ С ТЕКСТОМ И АУДИО КАЖДОЙ СКАЗКИ.

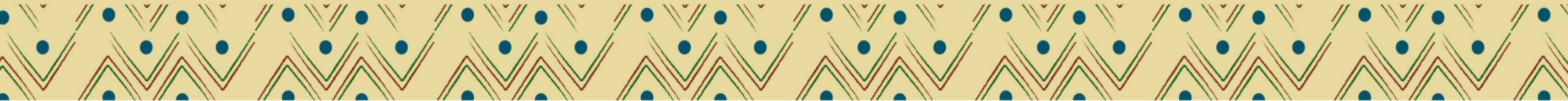


ЛОГОТИП И НАЗВАНИЕ

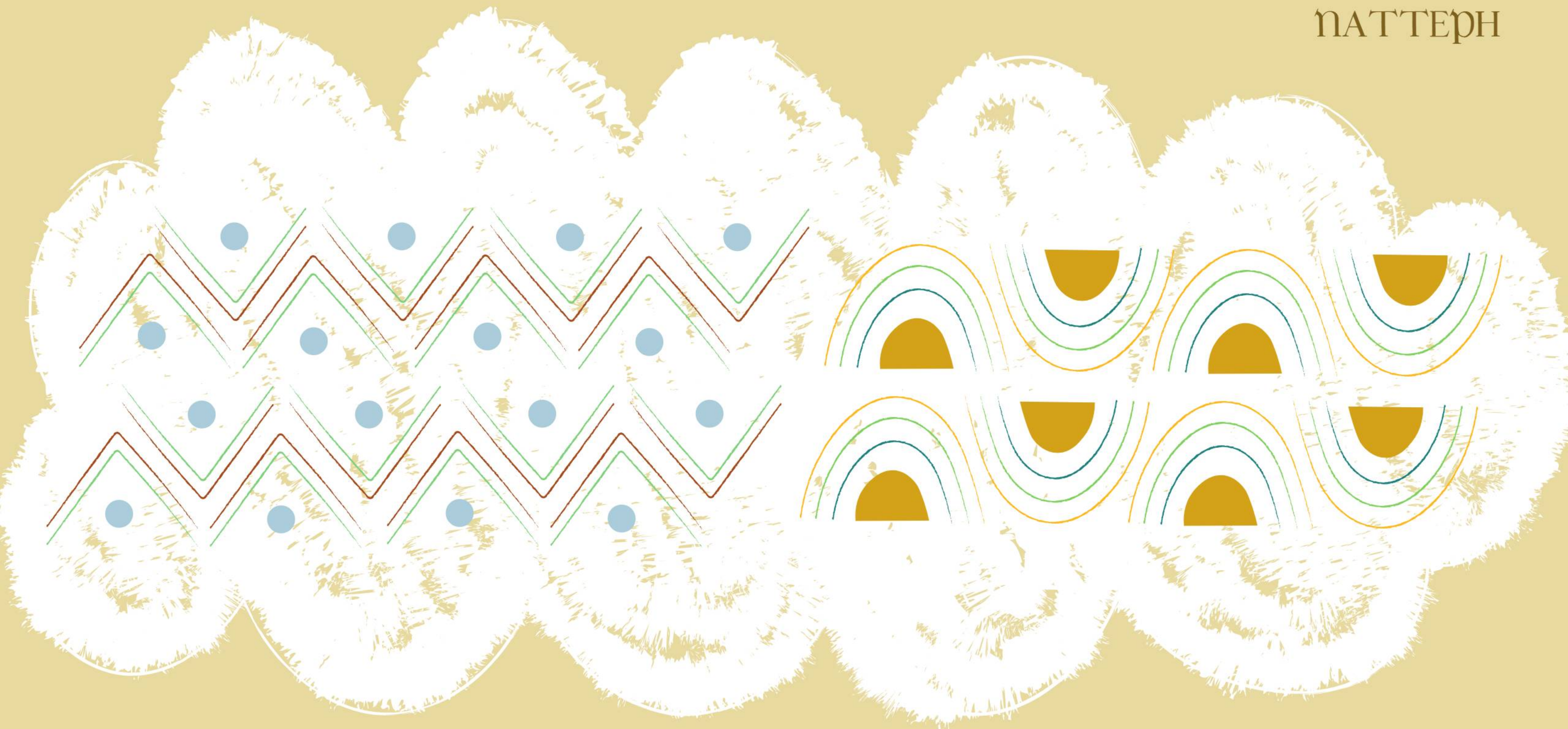
Сказания

ШРИФТ РАЗРАБОТАН, ОПИРАЯСЬ НА ДРЕВНЕРУССКИЙ УСТАВ И ПРЕОБРАЗОВАН
ДЛЯ УДОБОЧИТАЕМОСТИ ДЕТЬМИ.

«СКАЗАНИЯ» - ЭТО НЕКАЯ ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА, ПО КОТОРОЙ ПУТЕШЕСТВУЮТ
ГЕРОИ СКАЗОК.



НАТТЕРН



ПЕРСОНАЖИ СКАЗОК





СКАЗКА: «МАША И МЕДВЕДЬ» ПЕРСОНАЖ: МАША

МАША — УМНАЯ, ХРАБРАЯ И ДОБРАЯ ДЕВОЧКА, КОТОРАЯ, НЕСМОТРЯ НА СВОЙ ЮНЫЙ ВОЗРАСТ, УМЕЕТ НАХОДИТЬ ВЫХОД ИЗ СЛОЖНЫХ СИТУАЦИЙ. ЕЁ СМЕКАЛКА ПОМОГАЕТ ЕЙ ПЕРЕХИТРИТЬ МЕДВЕДЯ И БЛАГОПОЛУЧНО ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ.

СКАЗКА: «КОЛОБОК»

ПЕРСОНАЖ: КОЛОБОК



КОЛОБОК — ВЕСЁЛЫЙ И ОЗОРНОЙ ПЕРСОНАЖ, КОТОРЫЙ ЛЮБИТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ И ПЕТЬ ПЕСНИ. ОДНАКО ОН ЧАСТО НЕДООЦЕНИВАЕТ ОПАСНОСТЬ, ЧТО ПРИВОДИТ К НЕПРИЯТНОСТЯМ.





СКАЗКА: «ГУСИ-ЛЕБЕДИ» ПЕРСОНАЖ: СЕСТРИЦА

СЕСТРИЦА — ДОБРАЯ И ЗАБОТЛИВАЯ ДЕВОЧКА, КОТОРАЯ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ, ЧТОБЫ СПАСТИ СВОЕГО МЛАДШЕГО БРАТА. ЕЁ СМЕЛОСТЬ И УПОРСТВО ПОМОГАЮТ ПРЕОДОЛЕТЬ ВСЕ ПРЕГРАДЫ.





СКАЗКА: «МОРОЗКО» ПЕРСОНАЖ: НАСТЕНЬКА

НАСТЕНЬКА — ТРУДОЛЮБИВАЯ,
ДОБРАЯ И ТЕРПЕЛИВАЯ ДЕВУШКА,
КОТОРУЮ ВОЗНАГРАЖДАЕТ
МОРОЗКО ЗА ЕЁ ХОРОШИЕ КАЧЕСТВА.
ОНА ПРОТИВОСТОИТ ЗЛОЙ МАЧЕХЕ
И ЗАВИСТЛИВОЙ СЕСТРЕ, ПРОЯВЛЯЯ
СТОЙКОСТЬ И ВЕРУ
В СПРАВЕДЛИВОСТЬ.





СКАЗКА: «ПО-ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНИЮ»

ПЕРСОНАЖ: ЕМЕЛЯ

ЕМЕЛЯ — ЛЕНИВЫЙ, НО ДОБРЫЙ
ПАРЕНЬ, КОТОРОМУ ПОВЕЗЛО
ПОЙМАТЬ ВОЛШЕБНУЮ ЩУКУ.
БЛАГОДАРЯ ЕЙ, ОН ИСПОЛНЯЕТ
СВОИ ЖЕЛАНИЯ, НЕ ПРИЛАГАЯ
УСИЛИЙ, ОДНАКО В КОНЦЕ КОНЦОВ
ОСОЗНАЕТ ЦЕННОСТЬ ТРУДА
И МЕНЯЕТ СВОЮ ЖИЗНЬ.





СКАЗКА: «ИВАН-ЦАРЕВИЧ И СЕРЫЙ ВОЛК» ПЕРСОНАЖ: ИВАН

ИВАН — СМЕЛЫЙ И БЛАГОРОДНЫЙ
ГЕРОЙ, ГОТОВЫЙ РИСКОВАТЬ СОБОЙ
РАДИ БЛИЗКИХ. ОН ПОЛАГАЕТСЯ
НА ПОМОЩЬ СЕРОГО ВОЛКА,
ПРОЯВЛЯЯ МУДРОСТЬ
И УВАЖЕНИЕ К ДРУЗЬЯМ, ХОТЯ
В НАЧАЛЕ НЕ ПРИСЛУШИВАЛСЯ
К ИХ СОВЕТАМ.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ФИНИШ







УНАКОВКА



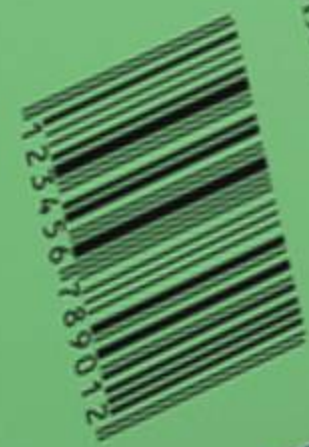


КРАСАВИЦА

ОТКРЫВАЯ ЭТУ КОРОБОЧКУ, ВЫ НАЧЕТАЕТЕ ОДНУ ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ РУССКИХ СКАЗОК. В НЕЙ ПОВЕЩАЮТ ВАМ О ПРИНЦЕ И КРАСАВИЦЕ, О ТОМ КАК ОНИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ПОСЛАЛИ ЗА НЕЮ ТРИ ЗАКАЗЧИКА. В ЭТОЙ КОРОБОЧКЕ ВАМ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕБЯ ПЕРСОНАЖИ ЭТОЙ СКАЗКИ: ПРИНЦ, КРАСАВИЦА, ЗЛЫЙ КОЗЕЛ, КОТОРЫЙ ХОТЕЛ ЗАБРАТЬ ЕЕ ЗА НЕЖЕЛАННОЙ ЖЕНЬЕЮ. В ЭТОЙ КОРОБОЧКЕ ВАМ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕБЯ ПЕРСОНАЖИ ЭТОЙ СКАЗКИ: ПРИНЦ, КРАСАВИЦА, ЗЛЫЙ КОЗЕЛ, КОТОРЫЙ ХОТЕЛ ЗАБРАТЬ ЕЕ ЗА НЕЖЕЛАННОЙ ЖЕНЬЕЮ.

НА КАЖДОМ ШАГЕ ВАС ЖДУТ ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАДАНИЯ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С СКАЗКОЙ И НАУЧИТЬСЯ РАЗБИВАТЬ НЕПРАВИЛЬНЫЕ МЫШЛЕНИЯ. ВНЕШАЯ КОРОБОЧКА ПОМОЖЕТ ВАМ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С СКАЗКОЙ И НАУЧИТЬСЯ РАЗБИВАТЬ НЕПРАВИЛЬНЫЕ МЫШЛЕНИЯ.

ВРЕМЯ ВРЕМЕНИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ
ВОЗРАСТ: 5+ КОЛ-ВО: 2-6
ВРЕМЯ ОТ 20 МИН



КРАСАВИЦА

КАРТЫ С ЗАДАНИЯМИ





ГУСИ-ЛЕБЕДИ



КОЛОБОК



МАША И МЕДВЕДЬ



МОРОЗКО



ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНИЮ



ИВАН-ЦАРЕВИЧ И СЕРЫЙ ВОЛК





ЧЕМ МОРОЗКО
НАГРАДИЛ
НАСТЕНЬКУ?



Кляушны?

Кляушны
КОЛОБОК

Любит мёд
и даже слишком
бурый косоплыв.

ПРАВИЛА ИГРЫ



Сказания

правила игры

подготовка

В игре могут принять участие 1-2 игрока или команда (например, родители и дети).

Перед стартом игры жребием или жеребьевкой выбирается команда, которая будет отвечать за задание.

Для начала необходимо определить количество игроков. Для этого каждый должен вытянуть кубик, у кого выпадет большее число, тот и будет первым, у кого меньше — тот последним.

Участники, у которых совпало число на кубике, перекидывают еще раз, чтобы определить очередность между собой. Каждый участник игры выбирает себе понравившуюся фишку-персонажа.

В игре есть 6 персонажей-фишек:



КОЛОДЕК (КОЛОДЕЦ)



СЕСТРИЦА (ПУШКАРЬ)

ЕМАЯ (ПОЩУННИК)

ход игры

В свой ход игрок бросает игральную кость, чтобы определить количество шагов. Также передвижения зависят от ответов на вопросы и выполнения заданий.

Клеточки фиолетового цвета отвечают за возвращение на 1 шаг назад.

Оранжевые — продвижение на 1 шаг вперед.

Клеточки со стрелкой по направлению к старту отвечают за возвращение игрока на локацию с предыдущей сказкой.

По направлению к финишу — за переход игрока к локации следующей сказки. Оранжевым цветом обозначается место начала сказки.

К каждой сказке прилагаются 3 карточки с вопросами (помечены знаком «?»), и 3 карточки с загадками (помечены знаком «*») — это задания, которые помогут участнику добраться до финиша. За правильный ответ на вопрос или загадку делается 2 шага вперед, за неправильный — 2 шага назад.

Если возникли сложности и не получается ответить на вопрос, можно отсканировать QR-код на игровом поле, который располагается на каждой локации со сказкой, при помощи камеры смартфона. Так, откроется текст и аудио произведения, которые помогут сформулировать правильный ответ.

Победит тот, кто первый придет к финишу. Правила «Сказаний».



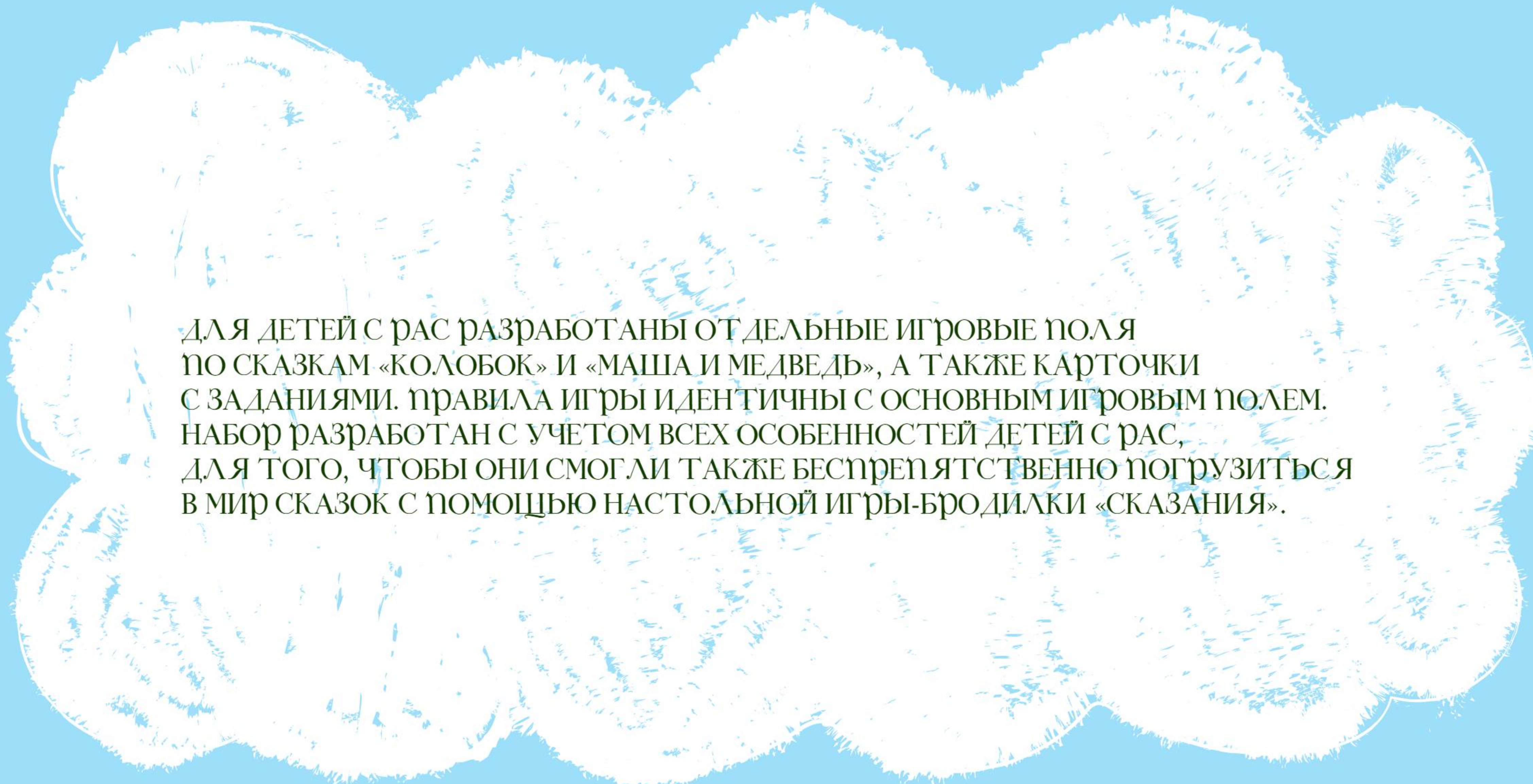


ДОПОЛНЕНИЕ









для детей с рас разработаны отдельные игровые поля по сказкам «Колобок» и «Маша и медведь», а также карточки с заданиями. правила игры идентичны с основным игровым полем. набор разработан с учетом всех особенностей детей с рас, для того, чтобы они смогли также беспрепятственно погрузиться в мир сказок с помощью настольной игры-бродилки «Сказания».



КОЛОБОК



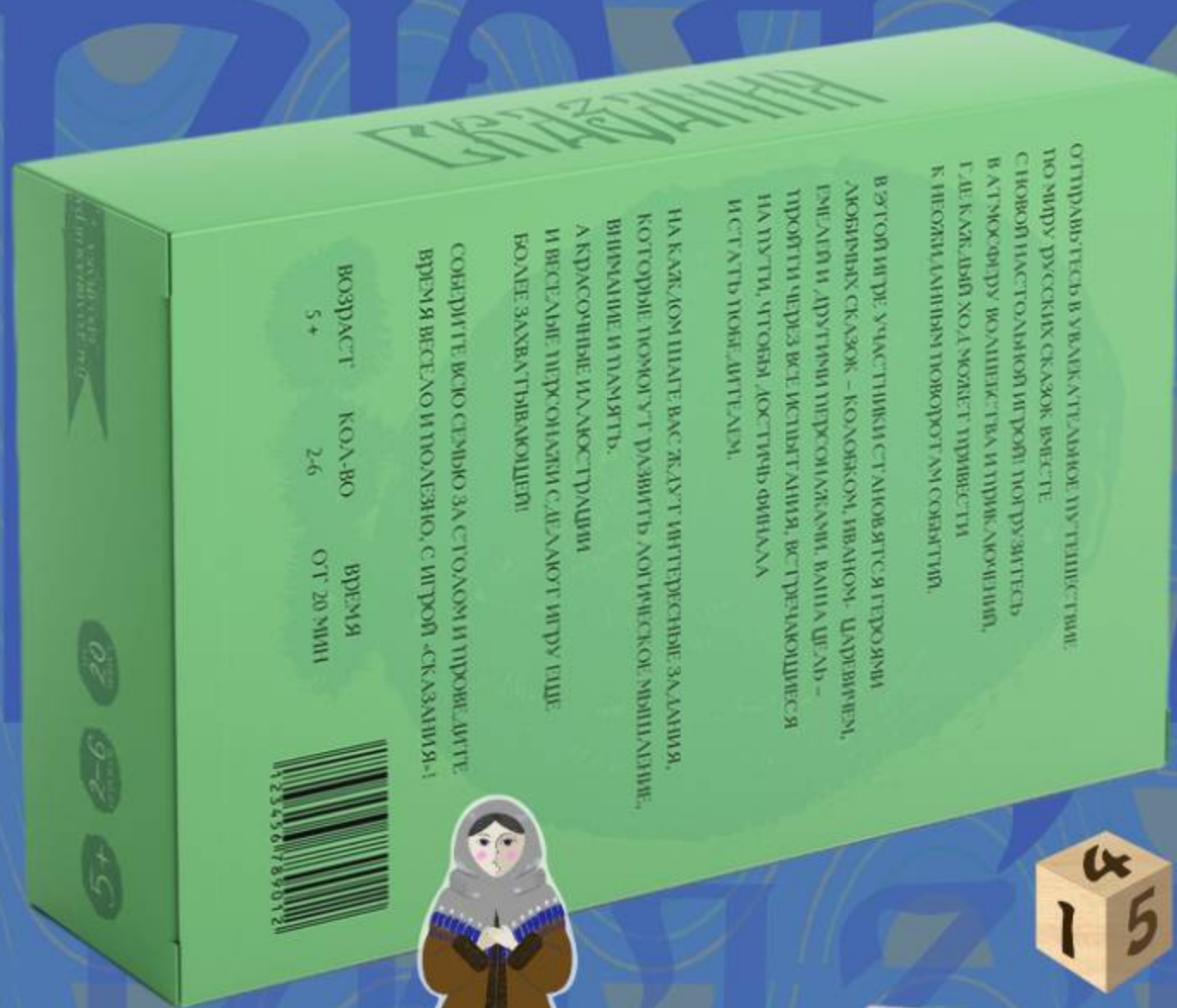
МАША И МЕДВЕДЬ



Куда
спряталась
МАША?



Ехали гостинцы,
да все в одном коробе.
О каких гостинцах речь?



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ РАСЧЁТЫ

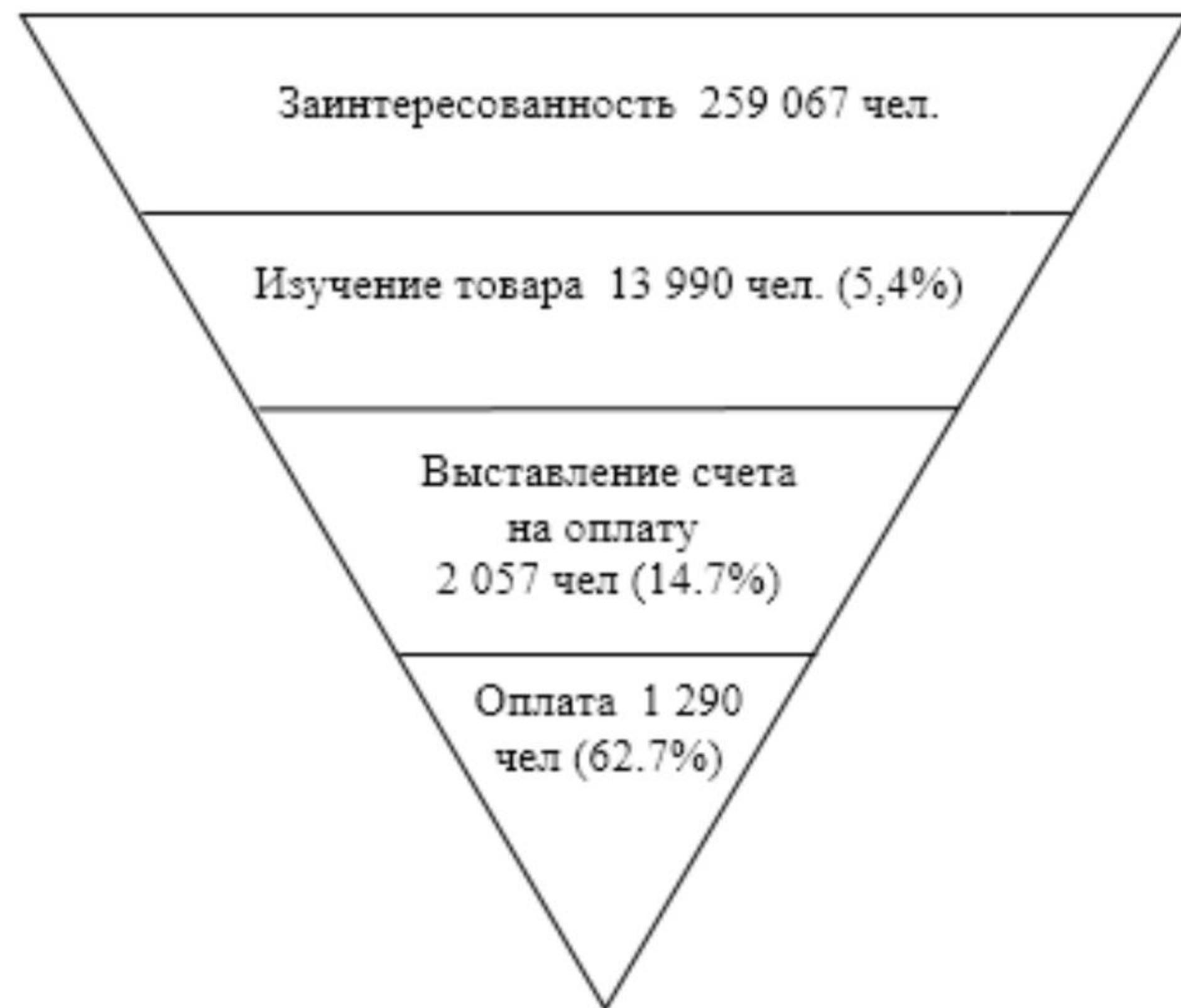


Наименование затрат	Сумма (руб)
Дизайн основного и дополнительных игровых полей	70 000
Дизайн основного и дополнительных игровых полей	70 000
Дизайн карточек (с вопросами и загадками)	30 000
Дизайн упаковки (внешняя сторона развертки)	17 500
Дизайн полиграфии	17 500

Дизайн фишек-фигурок (в количестве 6 штук, двусторонние)	105 000
Итого за дизайн игры: 240 000 руб.	
Оформление патента на игру	10 000
Оформление ИП	7800
Итого на правовые расходы: 17 800 руб.	
Итого на производственные постоянные издержки: 257 800 руб.	

Наименование затрат	Сумма (руб)
Печать игры	900 (1 шт. при тираже в 100 экземпляров)
Заработная плата копирайтера	2000 (за 1 статью)
Рекламная кампания	300 000
Итого на производственные переменные издержки: 400 000 руб. (с учетом всех экземпляров и 5 статей)	

ТАКИМ ОБРАЗОМ, ПРОИЗВЕДЯ РАСЧЕТ ПОСТОЯННЫХ И ПЕРЕМЕННЫХ ИЗДЕРЖЕК, МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СУММУ ЗАТРАТ НА ЗАПУСК СТАРТАП-ПРОЕКТА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «СКАЗАНИЯ», ОНА СОСТАВИТ 657 800 РУБ.



воронка продаж

План расходов и доходов 1-го месяца

Статья	Доход (руб)	Расход (руб)
Выручка	2 580 000	
Фонд оплаты труда		1 025 000
Организационные расходы		657 800
НДФЛ		335 400
Налог по УСН		154 800
Чистая прибыль	407 000	

План расходов и доходов 2-го месяца

Статья	Доход (руб)	Расход (руб)
Выручка	2 605 800	
Фонд оплаты труда		1 025 000
Постоянные издержки		257 800
НДФЛ		338 754
Налог по УСН		156 348
Нераспределенная прибыль	407 000	
Чистая прибыль	827 898	

план расходов и доходов за 2 месяца



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

