

Выпускная квалификационная работа на тему:

Стартап-проект инклюзивной кросс-платформенной игры с учетом особенностей детей с РАС «Лесок»

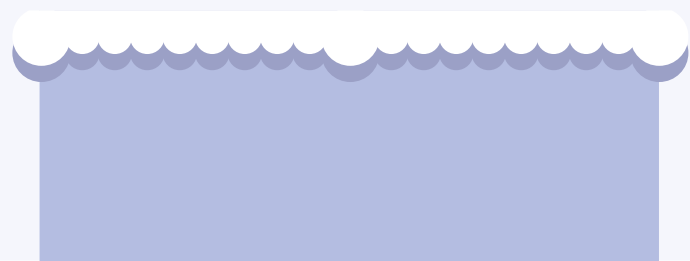
Научный руководитель:
Федорова Анна Валентиновна
Доцент кафедры рекламы, связей
с общественностью и дизайн

Выполнила студентка:
Райкова Анастасия Максимовна
15.07В-ДИ1у/226

АКТУАЛЬНОСТЬ

Проект обусловлен возрастающей потребностью в инклюзивных цифровых играх, учитывающих особенности восприятия детей с расстройством аутистического спектра.

На фоне активного развития игровой индустрии и цифрового образования особенно востребованы игры и проекты, способные адаптироваться под индивидуальные потребности ребенка.



Объект исследования:

вопросы разработки кросс-платформенных игр, создаваемых с учётом специфики аутизма и направленных на адаптацию игрового процесса, визуальной среды и пользовательского интерфейса под потребности детей с РАС.

Предмет исследования:

являются подходы и методы создания кросс-платформенной инклюзивной игры «Лесок» как цифрового игрового продукта с учетом особенностей детей с РАС.

Цель

проведение комплексного исследования и разработка стартап-проекта инклюзивной кросс-платформенной игры «Лесок», предназначенной для адаптивной, безопасной игровой среды для детей с РАС.

Задачи

Изучить теоретические и практические источники, посвящённые теме аутизма.

Провести консультации с профильными специалистами (детским психологом, логопедом, педагогом-дефектологом)

Проанализировать целевую аудиторию проекта, рассмотреть характерные черты пользователей, а также рассмотреть требования к визуальной и игровой среде.

Сформировать систему настраиваемых персонажей и визуальных уровней, предусматривающую выбор и исключение цветовых решений в соответствии с предпочтениями ребенка.

Разработать пользовательский интерфейс и логику игры, обеспечивающие понятное, безопасное и комфортное взаимодействие для детей.

Определить стилистическое и графическое решение проекта, включая персонажей, окружение, локации и элементы интерфейса.

Сформировать бизнес-модель стартап проекта, определить потенциальные каналы продвижения.

РАССТРОЙСТВО АУТИСТИЧЕСКОГО СПЕКТРА (РАС) - ЭТО...

не заболевание, как ошибочно принято считать, а комплекс неврологических нарушений развития.

РАС, это врожденное состояние, вызванное особенностями развития мозга, которое влияет на восприятие мира, проявляется в раннем возрасте и может влиять на характер, восприятия окружающего мира, социальное взаимодействие с людьми и коммуникации.

ПЕРВАЯ ГРУППА

(Отрешенность):

Максимально глубокая стадия. Полный уход в себя, отсутствие потребностей в контактах, речи и взгляда.

ВТОРАЯ ГРУППА

(Отвержение):

Дети более активны, но избирательны. Стремятся к постоянству, часто с выраженными стереотипиями.

ТРЕТЬЯ ГРУППА

(Замещение):

«Сверх захваченные» интересами. Увлечены узкой темой, трудно идут на компромиссы.

ЧЕТВЕРТАЯ ГРУППА

(Ранимость):

Наиболее легкая форма. Трудности в общении, высокая пугливость и ранимость, задержка развития, но контакт устанавливается.

Целевая аудитория



Воронка продаж

Воронка позволяет спрогнозировать реальное количество пользователей и оценить эффективность маркетинговых каналов.

ВНИМАНИЕ – 70 000 охваченных



ИНТЕРЕС – 4200 – 8400



ЖЕЛАНИЕ – 1680 – 5040



ДЕЙСТВИЕ – 1008 – 4032

Бизнес-модель по Остервальдеру

Бизнес модель проекта по Остервальдеру представляет собой кросс-платформенную инклюзивную игру для детей с РАС с ценностным предложением в виде адаптивной и безопасной игровой среды. Продукт распространяется через цифровые магазины приложений, а доход формируется за счёт продажи игры.

Основные партнёры: образовательные центры и различные фонды.

Основные каналы сбыта: RuStore, Google Play и Steam.

Unit-экономика проекта:

Привлечено пользователей: 15 500

Платящих пользователей (B2C): 1 200

Маркетинговые затраты: 650 000 ₽

Оборот (B2C): 1 440 000 ₽

Чистый доход (B2C): 864 000 ₽

Чистый доход (B2B): 250 000 ₽

Общий чистый доход: 1 114 000 ₽

Итоговая прибыль проекта: ≈ 464 000 ₽

CPA (средняя стоимость установки): ≈ 41,9 ₽

CAC (стоимость платящего пользователя): ≈ 500 ₽

ARPU (средний доход с установки): ≈ 57,6 ₽

LTV (на одного платящего пользователя): ≈ 720 ₽

Самый маржинальный канал: B2B (≈ 80%)

Unit-экономика B2C:

Установки: 15 000

Покупки: 1 200

LTV: 720 ₽

CAC (средний): 500 ₽

CPA: ~40 ₽

ARPU: 57,6 ₽

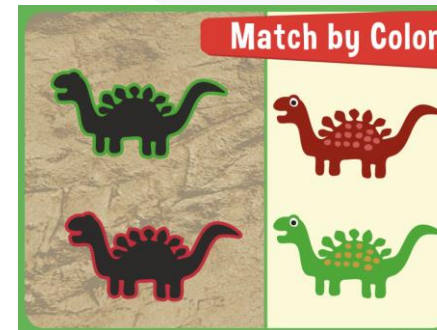
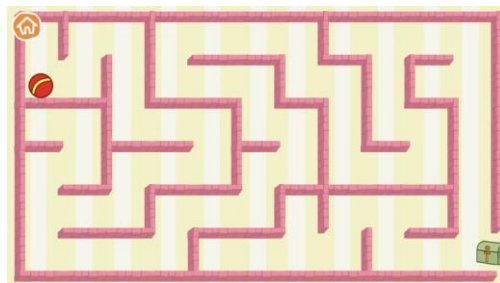
Маржинальность B2C: ~30,6%

Ключевой вывод:

LTV (720 ₽) > CAC (500 ₽)

→ привлечение окупается

КОНКУРЕНТЫ



ЛОГОТИП ИКОНКИ



лес
ор



лесок

лес

ок



лес

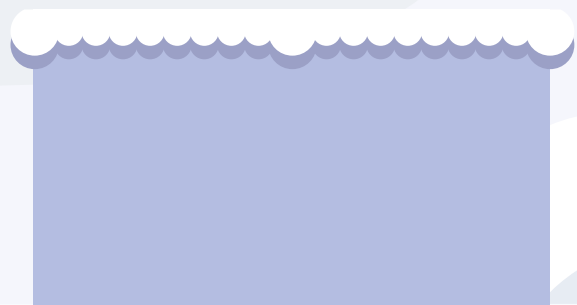
ок







ИНТЕРФЕЙС



лес ок



играть

настройки

ВЫХОД

лесок



играть

настройки

ВЫХОД

лесок



играть

настройки

ВЫХОД

лес ок



играть

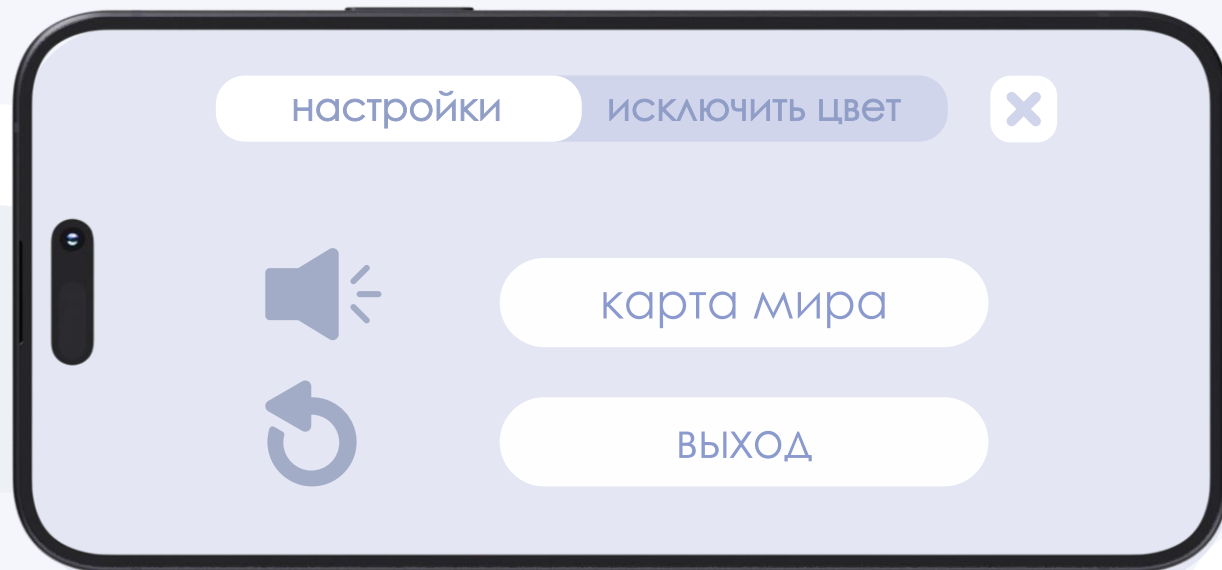
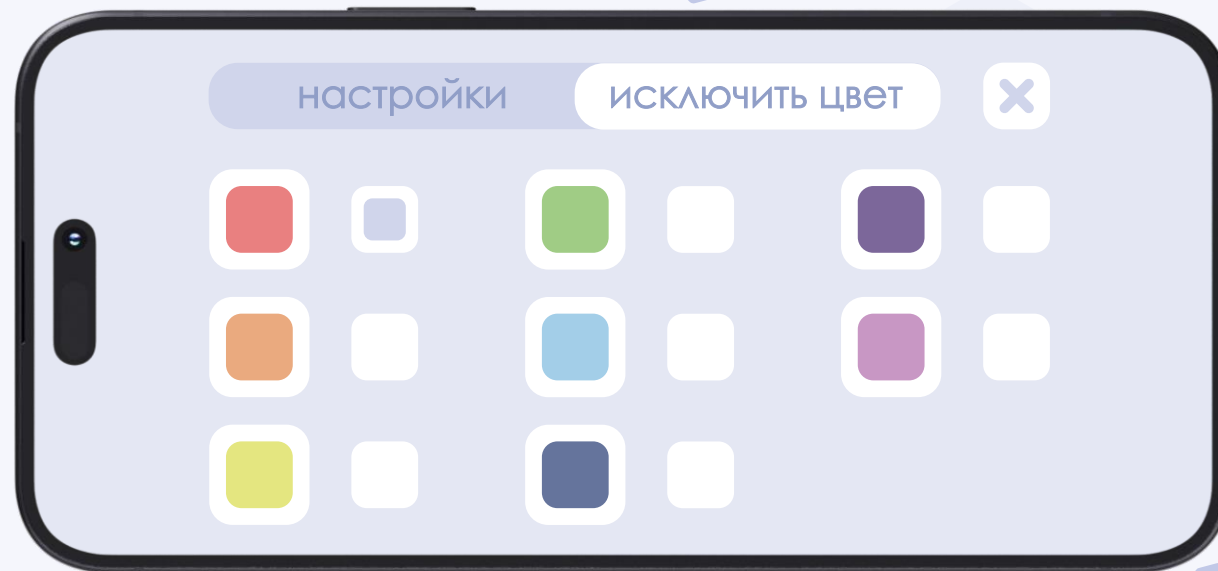
настройки

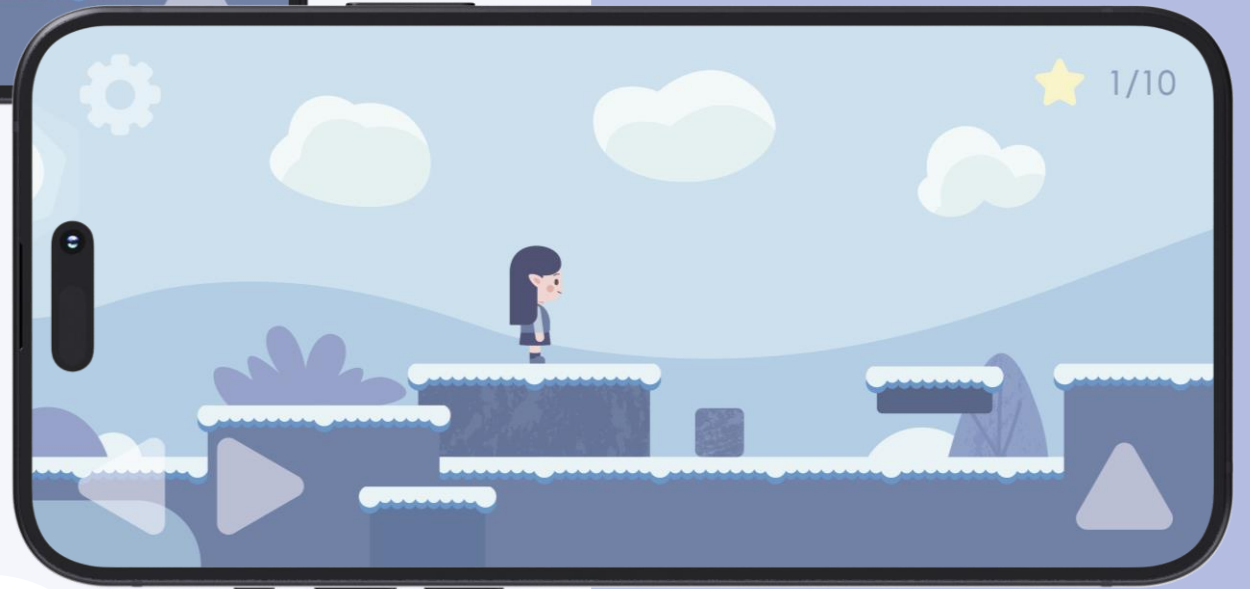
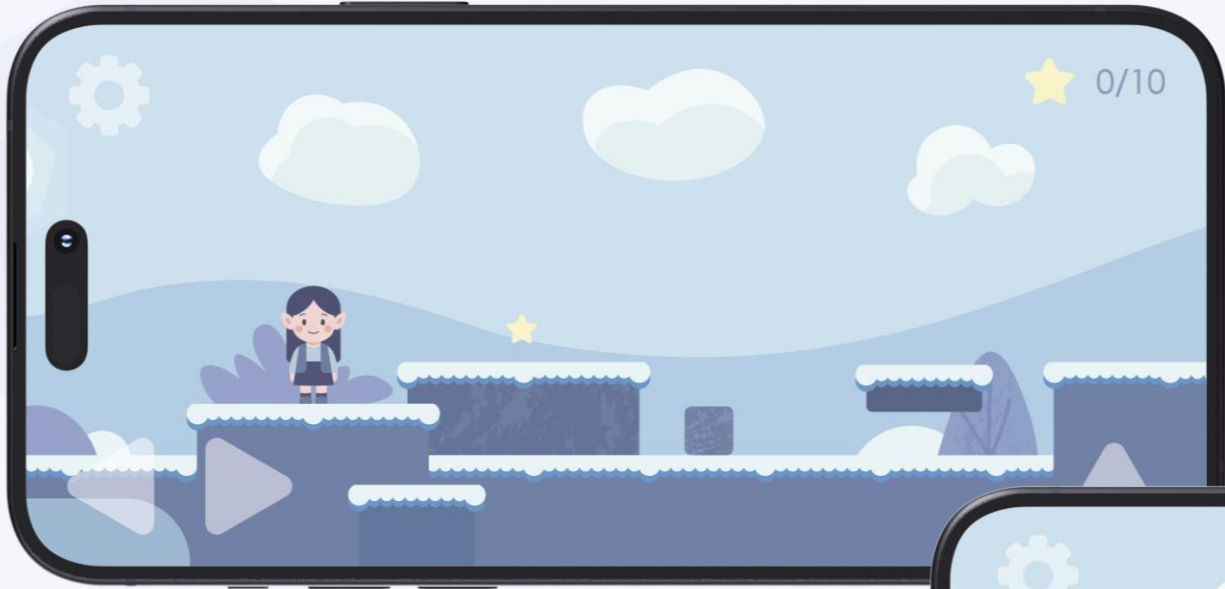
ВЫХОД

МЕНЮ

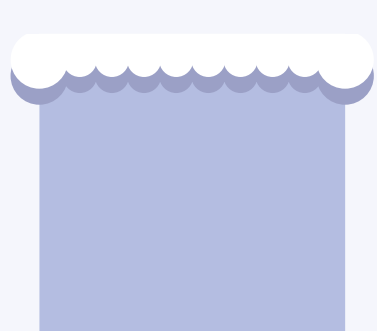








ПЕРСОНАЖИ И ЛОКАЦИИ

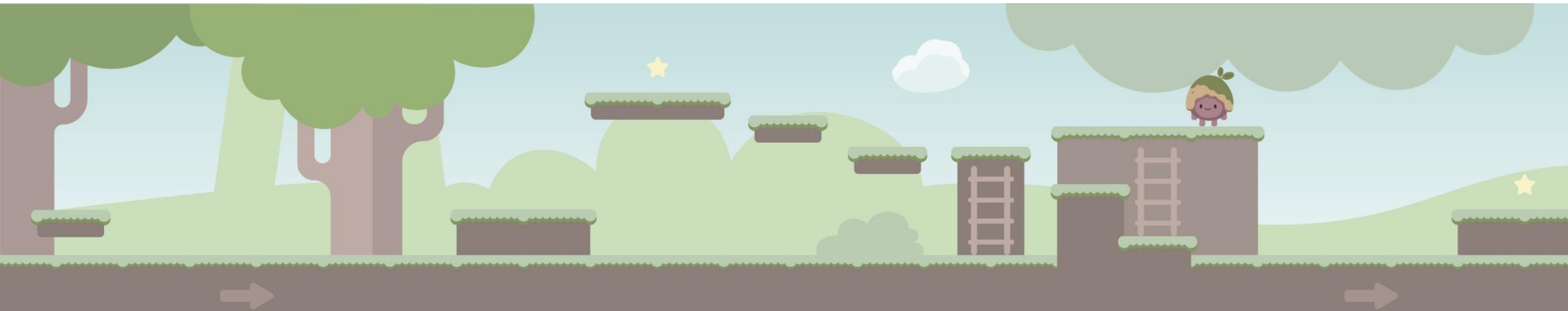
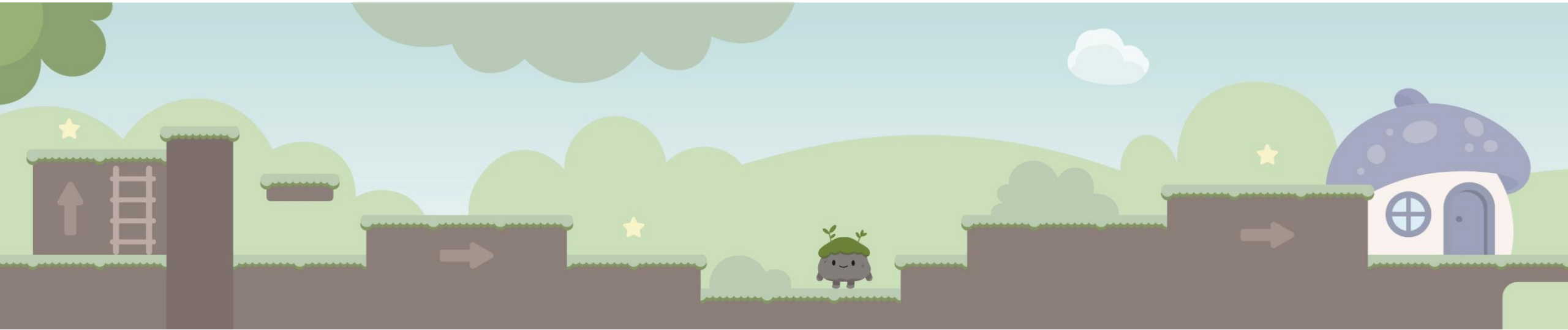


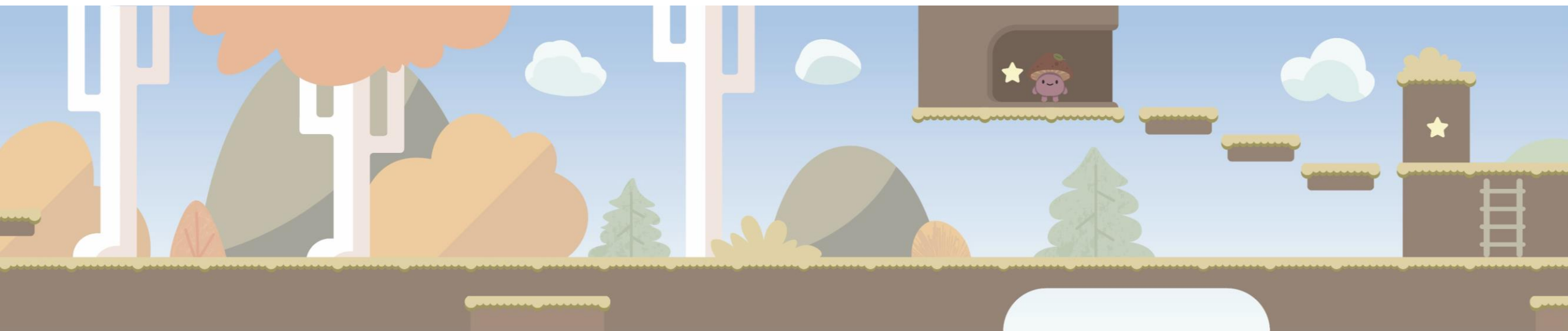


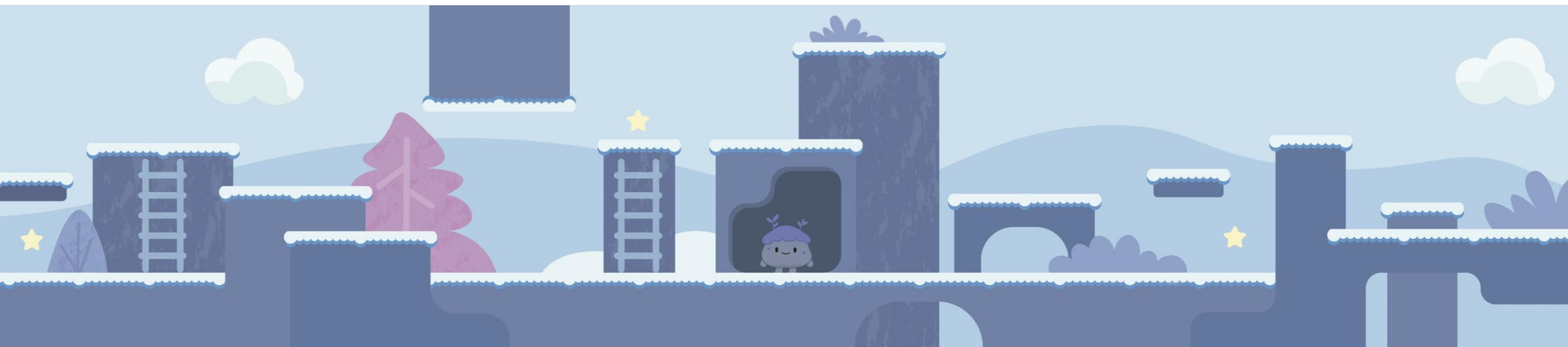


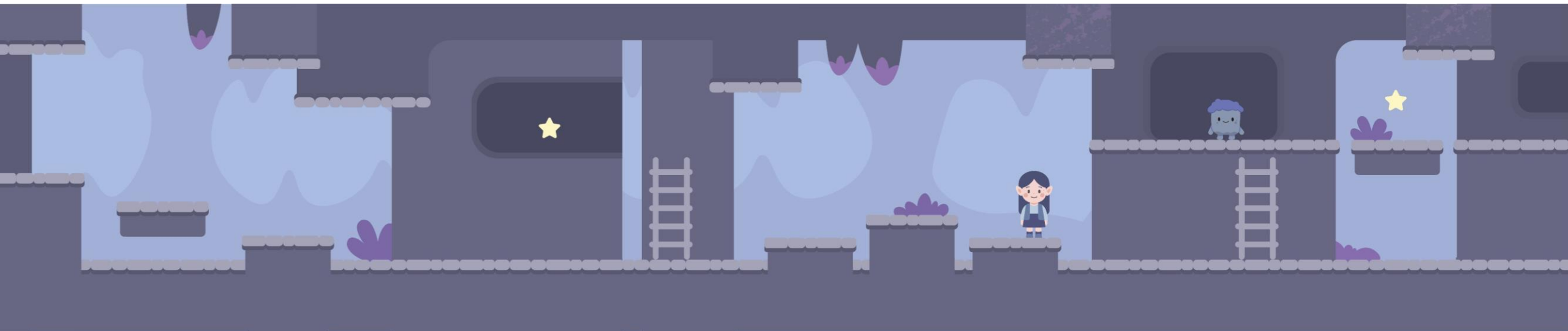
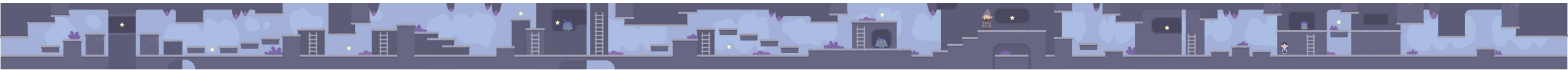


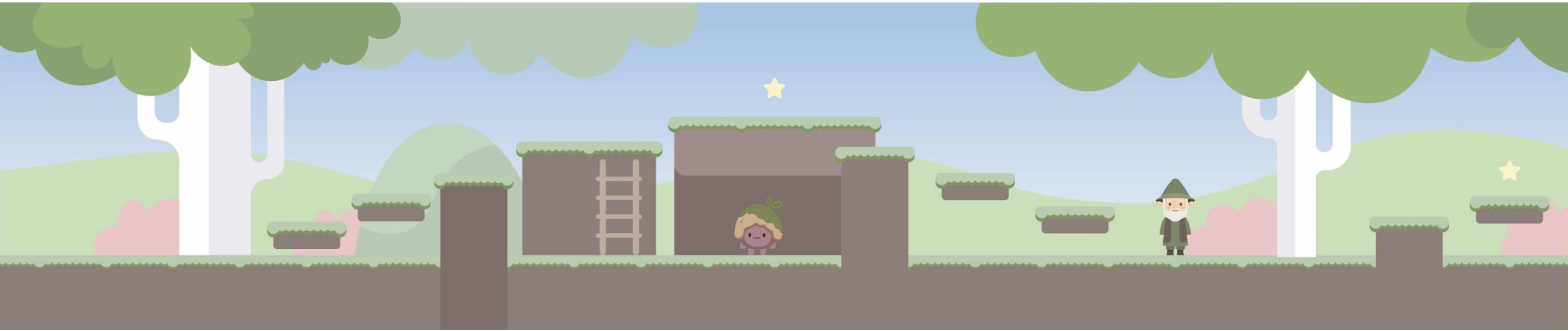
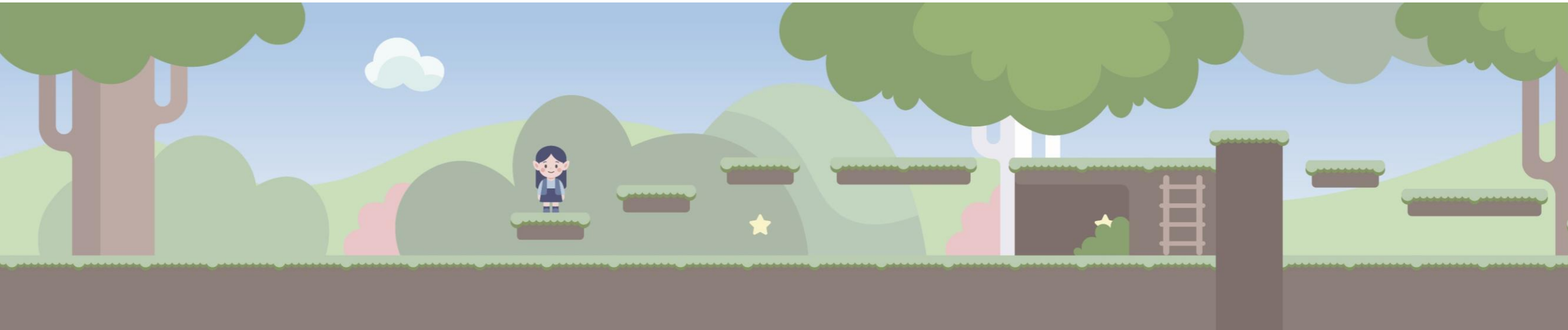
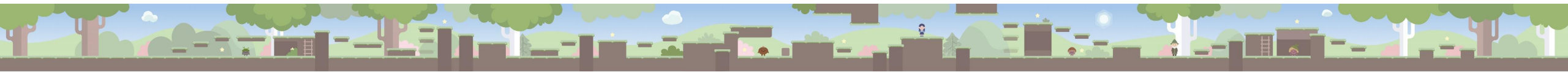


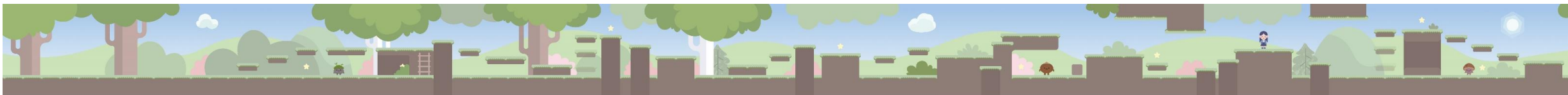
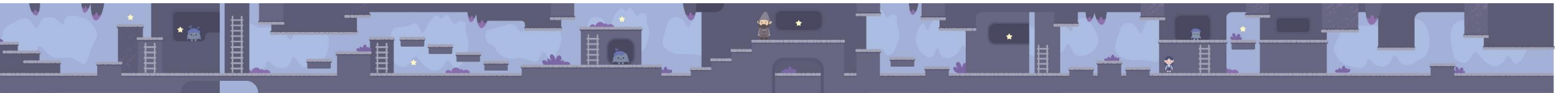










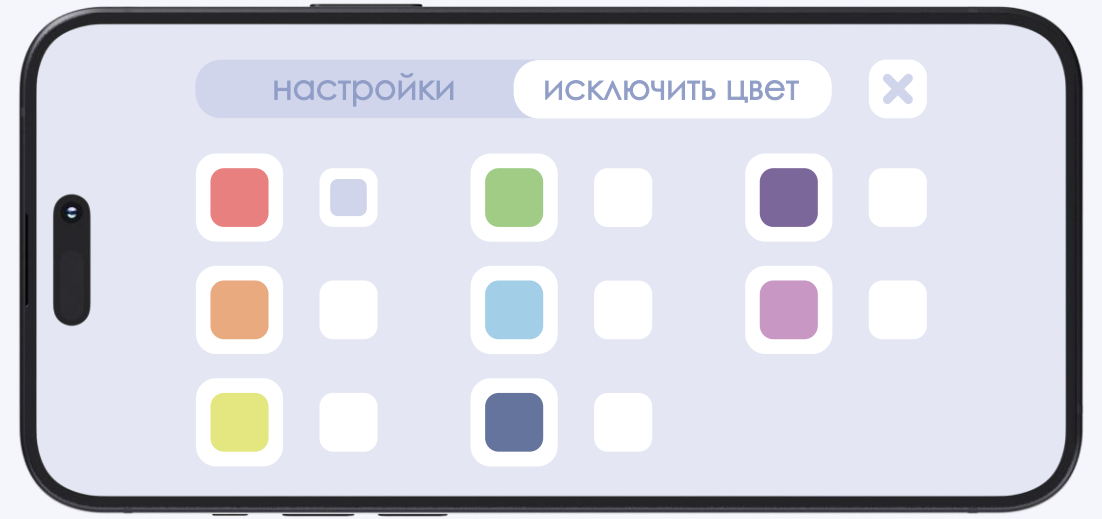


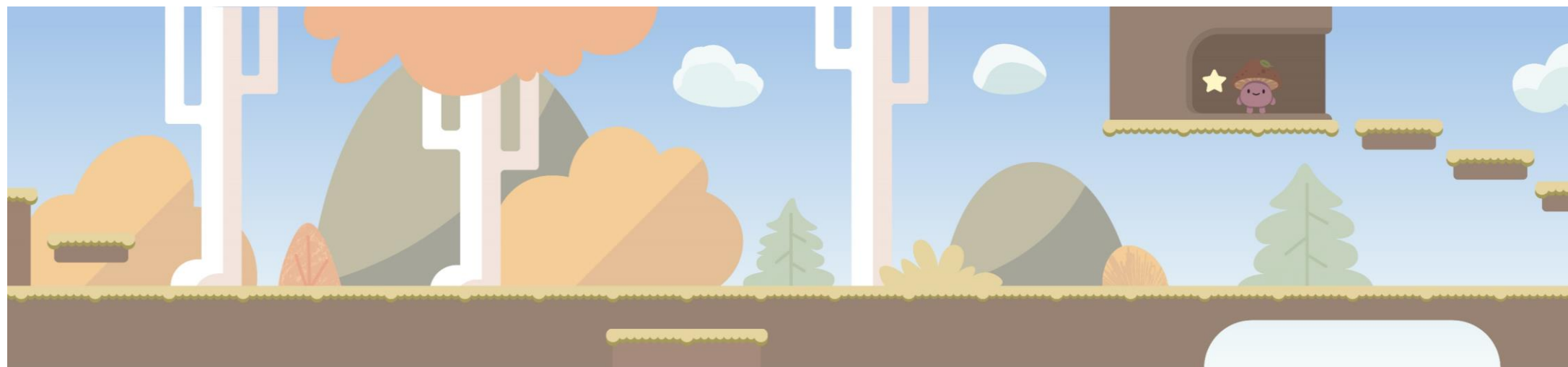
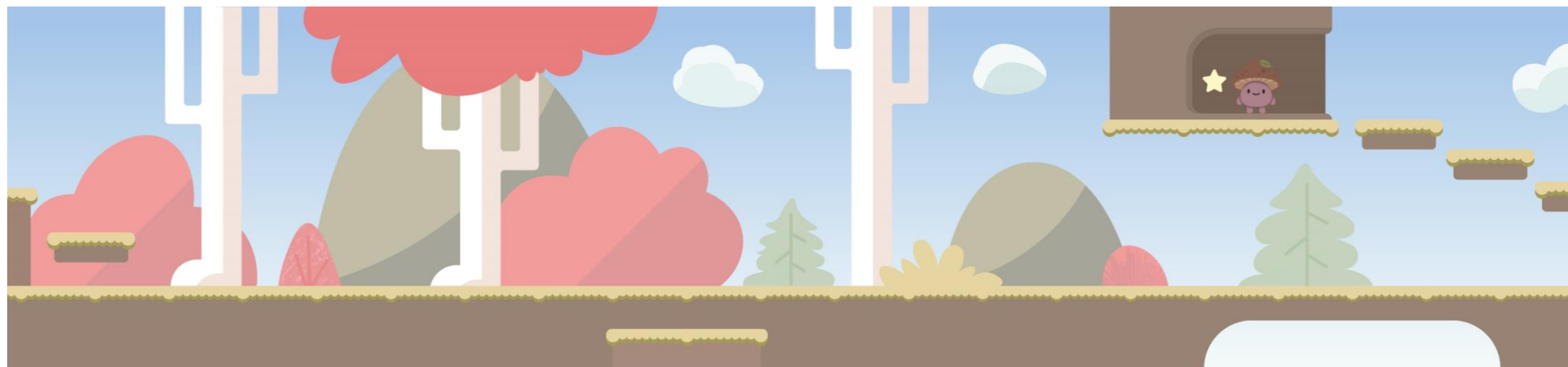
МОЛОДЕЦ!



**КАК ЭТО
РАБОТАЕТ**

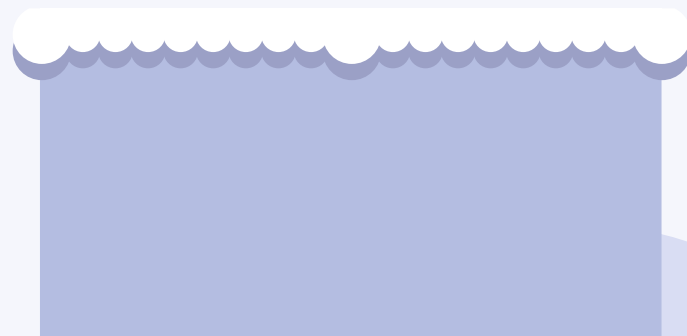
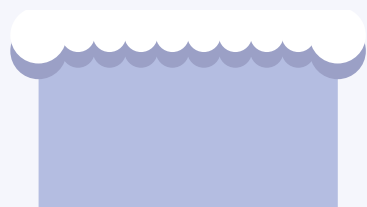




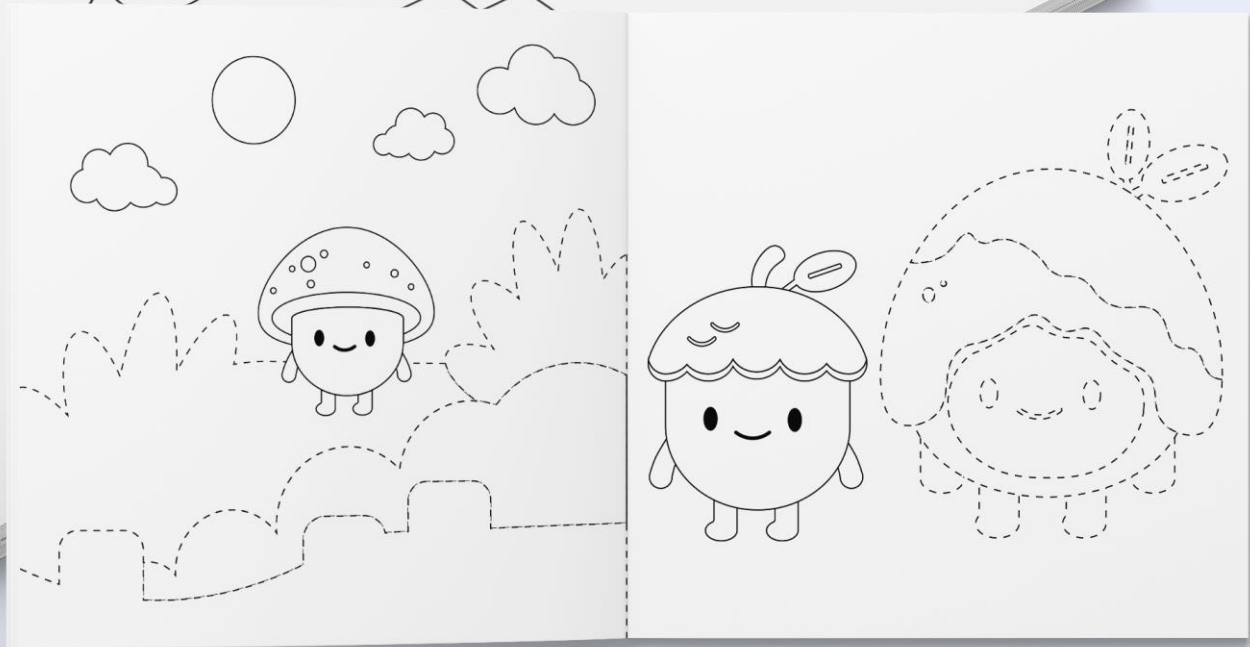




СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ









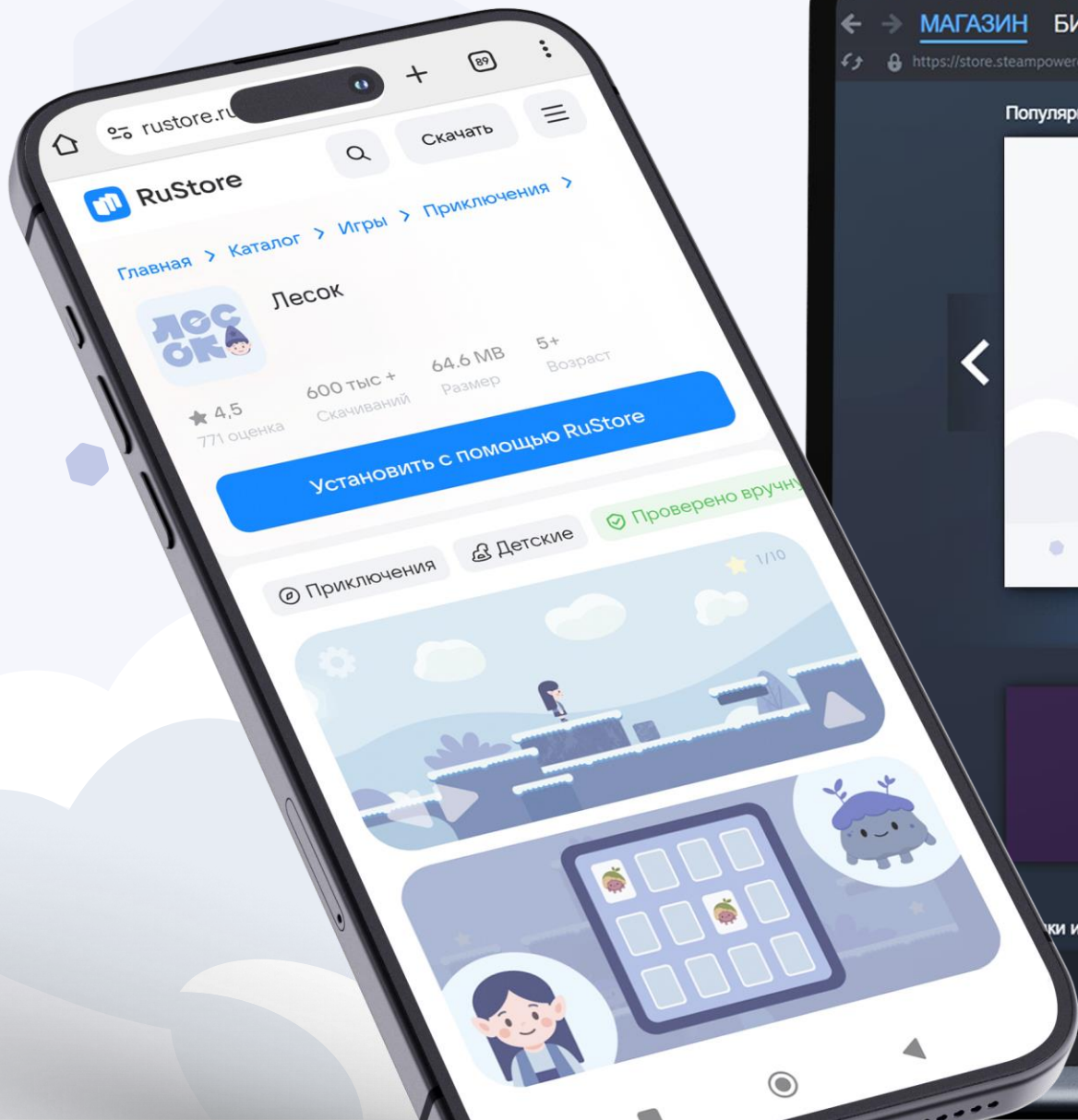


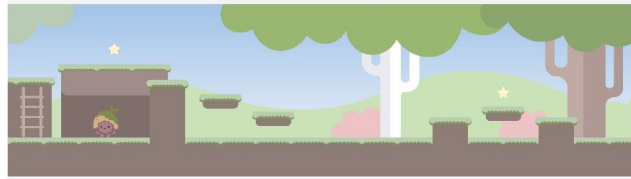












Игровые уровни



Главные герои инклюзивной кросс-платформенной игры «Лесок»



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**

