



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА



ЭКОИГРА – ИГРАЙ ЭКОЛОГИЧНО!

Команда:

1. Харина Наталья Сергеевна
2. Карпова Ксения Алексеевна
3. Пакичев Александр Сергеевич
4. Баранова Яна Сергеевна
5. Трубочева Аделина
Николаевна

Модератор: Мосунова
Анастасия Сергеевна



- **На решение каких проблем и задач направлен результат проекта?**



Общие проблемы:

1. **Умение коммуницировать**
2. **Развитие навыков работы в команде**
3. **Умение ставить себя как Лидера**



Основные проблемы:

- 1. Экологическая неграмотность подрастающего населения**
- 2. Отсутствие мотивации применять на практике имеющиеся экологические знания**



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА

Актуальность идеи

- **Каким образом наш продукт решает вышеперечисленные проблемы?**



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА



Играя!

Актуальность идеи





ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА

Предлагаемое решение
(Продукт)

ЭКОИГРА

Настольная игра на тему экологии



Предлагаемое решение (Продукт)



Страна, самая богатая
лесными ресурсами?

(1 балл)

Назовите
экологическую проблему,
связанную с присутствием
в атмосфере фреонов.

Чем грозит эта проблема
человечеству?

(2 балла)



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА

Предлагаемое решение (Продукт)





Предлагаемое решение (Продукт)

Себестоимость = (сумма совокупных затрат * сумма на реализацию товара)/количество штук

Услуги дизайнера: **1500р**

Себестоимость: **3000р**

Печать: **1500/шт**

Цена: 460р



Перспектива коммерциализации

Потенциальные потребители:

1. Школьники (15-17 лет)
2. Абитуриенты
3. Студенты

4. ИЦАЭ
5. ФЭО



Перспектива коммерциализации

Каналы привлечения инвестиций:

1. Реклама (через Вконтакте, Инстаграм)
2. Проведение игр во время мероприятий



Календарный план проекта

Задача	Мероприятие	Результат	Сроки	Ответственный	Ресурсы
Планирование проекта	Обсуждение возможных идей в формате мозгового штурма	Предложено 5 идей	ПИ в августе	Наталья Харина	Время
	Выявление проблем	Выявлено 5 проблем	ПИ в августе	Наталья Харина	Время
	Поиск решения проблем в формате мозгового штурма	Найдено 5 возможных решений	ПИ в августе	Наталья Харина	Время
	Выбор интересующей проблемы	Выбрана проблема	ПИ в августе	Ксения Карпова	Время
	Определение решения проблемы	Найдено решение проблемы	ПИ в августе	Ксения Карпова	Время
	Выбор идеи	Выбрана идея	ПИ в августе	Ксения Карпова	
Разработка игры	Поиск игр с похожей тематикой (тематикой экологии)	Найдено 3 похожих варианта	5.09.20-25.09.20	Аделина Трубачева	Интернет
	Изучение возможных механик игр	Изучено	5.09.20-25.09.20	Аделина Трубачева	Интернет
	Выбор механики игры	Выбрана	5.09.20-25.09.20	Аделина Трубачева	Интернет
	Разработка дизайна игры	Предложено 3 варианта	25.09.20-25.10.20	Яна Баранова	Время, интернет
	Выбор дизайна игры	Выбран дизайн	25.09.20-25.10.20	Яна Баранова	Время, интернет
	Прописание сюжета игры	Сюжет прописан	25.09.20-25.10.20	Яна Баранова	Время, интернет
	Прописание правил игры	Правила прописаны	25.09.20-25.10.20	Александр Пакичев	Время, интернет
	Поиск персонажей игры	Предложено 8 персонажей	25.09.20-25.10.20	Александр Пакичев	Время, интернет
	Выбор персонажей игры	Выбрано 3 персонажа	25.09.20-25.10.20	Александр Пакичев	Время, интернет
Создание игры	Прописание метрик игры	Прописаны метрики	25.10.2020	Аделина Трубачева	Время, интернет
	Поиск дизайнера	Найден дизайнер	сентябрь	Аделина Трубачева	Время, интернет
	Процесс рисования игры дизайнером	Дизайнер сделал свою работу	25.10.20-1.12.20	Аделина Трубачева	Время, интернет
	Поиск типографий	Найдено 6 типографий	25.10.20-25.11.20	Ксения Карпова	Интернет
	Выбор типографии	Выбрано 3 типографии	25.10.20-25.11.20	Ксения Карпова	Интернет
	Расчет примерной себестоимости продукта	Расчитана себестоимость (460р.)	25.11.2020	Ксения Карпова	Интернет



Календарный план проекта

Выпуск игры	Печать пробной версии игры		до 25.12.20	Наталья Харина	Типография
	Выявка проблем		до 25.12.21	Наталья Харина	Поиграть
	Исправление проблем, усовершенствование игры		до 25.12.22	Наталья Харина	Время
	Выпуск усовершенствованной версии		Зима/Весна 2021г	Наталья Харина	Типография
	Выявка проблем		Зима/Весна 2021г	Наталья Харина	Время
	Утверждение конечной версии игры		Зима/Весна 2021г	Наталья Харина	Время
	Выпуск конечной версии игры		Зима/Весна 2021г	Наталья Харина	Типография
Продажа игры	Изучение целевой аудитории в соцсетях, которая нам подходит (12-17 лет)		Зима/Весна 2021г	Александр Пакичев	Интернет
	Выбор соцсети для продвижения игры		Зима/Весна 2021г	Александр Пакичев	Интернет
	Создание аккаунта и продвижение игры через него		Зима/Весна 2021г	Александр Пакичев	Интернет
	Поиск организаций, которые смогут оказать нам помощь в продвижении		Зима/Весна 2021г	Яна Баранова	Интернет
	Продвижение через организации (например, ИЦАЭ)		Зима/Весна 2021г	Яна Баранова	Интернет
	Установка конечной цены продукта		Весна 2021г	Яна Баранова	Время
	Продажа		Весна 2021г	Яна Баранова	Через интернет



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА

Спасибо за внимание!