



ИНСТИТУТ ХИМИИ И ЭКОЛОГИИ
ВЯТСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА



SCIENCE PARTY

Команда:

1. Морозова Зинаида Алексеевна
2. Селезнев Александр Николаевич
3. Кузина Эльвира Владимировна
4. Тхамбельмешкова Ангелина Владимировна
5. Касимова Аделина Рафаиловна
6. Айвазян Арина Андреевна

Модератор: Пинаева Екатерина
Александровна



- **На решение каких проблем и задач направлен предполагаемый результат проекта?** незаинтересованность детей к образованию (*проблема*) и вызвать заинтересованность относительно базовых, дополнительных и полезных знаний и фактов (*задача*)
- **Какую проблему потребителя он решает ?** 1) начальный уровень: подготовка детей к курсу химии 2) средний уровень: поможет со сложностями усвоения материала, не знание системного способа усвоить доп.материал 3) высокий уровень: поможет при подготовки к ЕГЭ
- **Как/каким образом ваш продукт решает проблему?** Расскажет и покажет направления в картинках и интересных вопросах, которые легче запомнить, чем просто скучный текст, который нам обычно дают на уроках
- **Проводился ли опрос потенциальных покупателей, заказчиков?** Да, опрос показал заинтересованность потенциальных покупателей в данной игре.



Предлагаемое решение (Продукт)

- **Что из себя представляет продукт?** Карточная игра, направленная на эффективное изучение химии. Дизайн ориентирован на классическую игру «Memory» с добавлением химической символики и логотипа
- **Какими измеряемыми показателями можно охарактеризовать продукт?**
Представлены ниже на слайдах

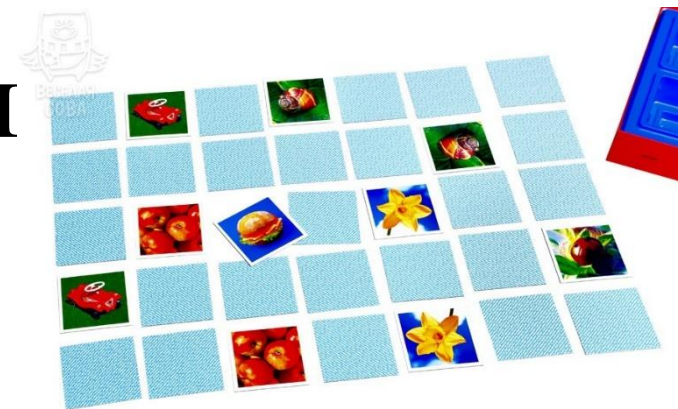
Качественные характеристики

• *Коробка*

- Материал: плотный картон.
- Размер: длина-19 см, ширина- 19 см, высота- 4,5 см.
- Внешний вид: ламинированный картон, внутри основной коробки держатель для карточек из пластика. Так как наша игра направлена на изучение, в большей степени мы будем использовать тёплые тона, но при этом не нужно забывать об уместности цвета.
- Опрос показал, что наиболее приятные глазу потенциальных покупателей цвета – белый, как основной, где будет написаны задания; желтый, зеленый – для оформления.



Качественные характеристики



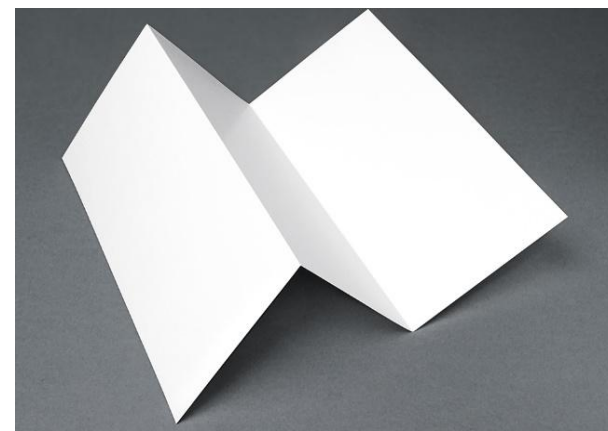
• *Карточки*

- Материал: картон
- Размер: длина- 6 см, ширина- 6 см.
- Количество карточек: 72 шт. (на каждом уровне)
Внешний вид: ламинированные карточки, цветные. На лицевой стороне карточки-логотип игры, на внутренней - задания, дополненные ассоциативными рисунками.
- Чтобы избежать нанесения вреда маленьким любопытным проказникам карточки нашей игры будут ламинированы и размер соответствовать предотвращению попадания в дыхательные пути. Вам не придётся уберегать деток от игры, вы наоборот сможете заинтересовать их и так же играть вместе с ними.
- Покрытие будет стойким к влажной обработке, действию слюны и пота. Будут так же отсутствовать острые углы.

Качественные характеристики

• *Инструкция + правильные ответы*

- Материал: глянцевая бумага
- Размер: длина- 18 см, ширина- 20 см.
- Внешний вид: буклет складывается «гармошкой», первая сторона- инструкция, остальные - правильные ответы с пояснениями.



Количественные характеристики

- Игра разделяется на три уровня сложности:
 1. *Начальный* (направлен на знакомство ребёнка с химией: таблица Менделеева)
 2. *Средний* (базовые знания: формула-название, уравнение-ответ)
 3. *Высокий* (ориентирован на подготовку к ЕГЭ, задания направлены на предотвращение наиболее частых ошибок, совершаемых на экзамене: формула-название, уравнение-ответ)
- Коробка- 1 шт.
- Игровые карточки: 72 шт. ; размер 6х6.
- Инструкция + правильные ответы - 1 шт.
- Размер инструкции: 18 см х 20 см.



Перспектива коммерциализации

- **Кто является потребителем вашего продукта?** Родители, школьники, учителя, центры развития
- **Каким образом вы предполагаете привлечь инвестиции?**
Сайт: boomstarter, соц.сети
- **Какие фонды могут выступить в качестве соинвесторов?** ИЦАЭ, производители игр
- **Какова себестоимость продукта, разрабатываемого в рамках проекта?** Тираж в 72 карточки для начального уровня сложности. *Себестоимость: 1000-1200*



Календарный план проекта

№	Задача	Мероприятие	Результат	Срок	Ресурсы	Ответственный
1	Разработать концепцию игры	Просмотреть уже существующие игры с похожей тематикой (изучить концепцию игры и что она из себя представляет)	Примерное представление об игре	19.08.20 - 09.10.20	интернет	Зина
		Продумать и прописать каждый уровень игры (игра будет многоуровневой)	Готовые уровни игры		Время + интернет	Аделина
		Продумать и прописать правила игры	Готовые правила игры		Время	Арина
		Продумать и прописать задания для каждого уровня	Готовые задания		время	Ангелина



№	Задача	Мероприятие	Результат	Срок	Ресурсы	Ответственный
2	Продумать художественное оформление игры	Подобрать цветовую гамму с помощью соц. опроса	Представление о цветовой гамме	12.10.20 - 29.10.20	Интернет + время	Саша
		Придумать иллюстрации на карточках, коробке	Готовые варианты оформления		Время	Эля
		Сделать опрос, чтобы выбрать наиболее удачный вариант оформления игры	Готовый вариант оформления		Время + интернет	Зина



№	Задача	Мероприятие	Результат	Срок	Ресурсы	Ответственный
3	Выбрать типографию	Просмотреть все типографии Кирова	Знаем типографии	05.11.20 - 10.11.20	интернет	Аделина
		Узнать, с какими типографиями и уже работали студенты старших курсов	Знаем лучшие из всех имеющихся		интернет	Арина
		Обзвонить типографии Кирова	Знаем какая согласится на наш проект		телефон	Ангелина
		Выбрать наиболее подходящую типографию (та, что согласится на небольшой тираж)	Имеем одну типографию		время	Саша
		Прийти и обговорить наш проект	Знаем больше о типографии		время	Все



№	Задача	Мероприятие	Результат	Срок	Ресурсы	Ответственный
4	Продумать финансовую часть проекта	Просчитать точную себестоимость одного экземпляра	Знаем примерную цену	19.08.20 - 09.10.20	интернет	Все
		Решить в каком количестве экземпляров будет выпущен первый тираж	Знаем количество первой партии		Время + интернет	Все
		Прийти в выбранную типографию и запустить печать	Почти готовый продукт		Время	Все

№	Задача	Мероприятие	Результат	Срок	Ресурсы	Ответственный
5	Изготовление прототипа и его тестирование	Узнать, какие школы есть в Кирове	Имеем список потенциальных школ	23.11.20 – 09.01.21	Интернет + время	Эля
		Выбрать школу и класс	Потенциальные тестировщики		время	Зина
		Позвонить и договориться о встрече	Информация о встрече		время	Аделина
		Сделать небольшую приветственную презентацию, о цели нашего прихода	Презентация-представление		Время + интернет	Все
		Протестировать игру вместе с детьми	Протестированный продукт		время	Все
		Изучить все возможные проблемы и недоработки, исправить их	Подкорректированный продукт		Время	Все
		Договориться с ребятами из потока и некоторыми преподавателями, чтобы они тоже протестировали игру	Реклама + повторное тестирование		Время	Эля
		Услышать от них отзывы и неточности, исправить ошибки	Готовый продукт		Время	Все