Карточка проекта

|  |  |
| --- | --- |
| **Название** | «Настолки с полки».  |
| **Команда проекта** | Борисова ЛолитаБеляева АннаШадрина АнастасияЕгорова КсенияУшакова Юлия |
| **География проекта** | Г.Глазов |
| **Начало реализации** | 20 февраля 2020 г. |
| **Окончание реализации** | 24 марта 2020 г. |
| **Краткая аннотация** | Мы решили создать настольную игру по русской классической литературе. В демо-версии игры мы рассматриваем 3 произведения, изучаемых в 8-9 классе: Грибоедов «Горе от ума», Лермонтов «Мцыри», «Герой нашего времени». Суть игры заключается в том, что: на поле есть 3 направления по данным произведениям. Эти пути самостоятельны, однако есть моменты их пересечения и перехода на другой путь. Помимо основного пути есть дополнения: карточки с заданиями, литературная дуэль. Основная цель игры: дойти до финала, получив знания по 3-м произведениям. |
| **Описание проблемы, решению/снижению остроты которой посвящен проект Актуальность проекта для молодежи** | В современном мире, актуальной проблемой является не заинтересованность детей в чтении классической литературы, изучаемой в школе.Проведен опрос среди школьников и студентов, из которого мы поняли, что изучение литературы даётся тяжело, а вот настольные игры по литературным произведениям заинтересовали бы ребят.Что стало бы итогом проекта:- Хорошие результаты на экзамен.- Новый формат подачи информации- Возможность изучения произведений самостоятельно |
| **Основные целевые группы** | Ученики 8-9 классов |
| **Основная цель** | Цель нашего проекта: Выпустить настольную игру по произведениям русской классической литературы до конца мая 2020 года. |
| **Задачи проекта** | Проанализировать необходимые стандарты ФГОС для обучающихся средней школы по предмету «литература» и выбрать некоторые произведения, изучения которых затруднительно при обучении.2. Создать анкетирование на платформе Google. 3. Провести анализ результатов анкетирования и выявить 3-5 произведения, изучение которых вызвало затруднение у школьников.4. Подробное изучение выбранных произведений: содержания, характеристика героев, проблематика, позиция автора, критическая литература.5. Формулировка изученной информации в краткой и доступной для понимания форме6. Разработать дизайн и ход игры.7. Создание входного и выходного тестирования по содержанию игры8. Выпустить демо-версию игры. |
| **Методы реализации** | ? |
| **Количественные показатели** | * Создать 2 аккаунта в соц.сетях
* Разработать 9 персонажей
* Провести 3 пробных игры для 8-9 класса
* 1 готовая игра
* 3 качественно разобранных произведений
* Создать 3 рекламных ролика
 |
| **Качественные показатели** | Мы хотим привлечь внимание детей к русской классической литературе. Разработать свой бренд.Создать демо-версии игры по выбранным произведениям. |
| **Мультипликативность и дальнейшая реализация проекта** |  В дальнейшем мы хотим разработать игры по другим произведениях, охватив и другой возраст школьников. |
| **Запрашиваемая сумма** | 80000 тысяч рублей |
| **Сумма софинансирования** | 0 рублей |
| **Опыт успешной реализации** | Опыта нет. Игра в разработке. |
| **Партнеры проекта и собственный вклад** | На данный момент спонсоров проекта нет. |
| **Информационное сопровождение проекта** | Информационным сопровождением проекта является страница нашей команды в инстаграм, ВК, а также группа СНО ГГПИ. |

Детализированная смета проекта

|  |
| --- |
| 15. Детализированная смета проекта |
| № п/п | Статья расходов | Перечень расходов *(объем и характеристики закупки работ/товаров/услуг)* | Сумма | Обоснование перечня расходов |
| 1. Договор(ы) с юридическим(и) лицом(ами) и индивидуальным(и) предпринимателем(ями)
 |
| 1.1 | *Расходы на издательско-полиграфические услуги и изготовление продукции, в т.ч. изготовление коробки,*  | 1. Изготовление 2-х видов игровых карточек с логотипами - 100 шт.(на 1 игру)2. Услуги по изготовление макетов и печать набора печатной продукции (игровое поле, инструкция, игровые карточки) | 30 000 | Стоимость услуг по изготовлению макетов и печати определялась средними ценами в городе;  |
| 1.2 | *Расходы на закупку оборудования* | 15.6 НоутбукLenovo Ideapad S145-15AST чёрныйМФУ лазерное Pantum M6500(МФУ-многофункциональное устройство – принтер, сканер,копир) | 24 000 | Данное оборудование необходимо для подробного изучения различных статей в сети Интернет по произведениям которые лежат в основе игры. И печати документов  |
| 1.3 | *Расходы на закупку игровых фишек* | 1. Игровые фишки в виде фигурок персонажей 3шт2. Игровой кубик 1 шт | 620 | Стоимость услуг по изготовлению игровых фишек в среднем на 1 фишку 200рублейСтоимость 1 игрового кубика в среднем 20 рублей  |
| 1.4 | *Расходы на канцелярские принадлежности и закупку расходных материалов*  | 1.Закупка канцтоваров для пакета (2 пачки бумаги, ручка шариковая - 10 шт.). | 1000 | Данные канцтовары необходимы для печати различных статей по произведениямСтоимость 1 пачки «Снегурочки» в среднем 400рублей;Стоимостьшариковой ручки 20 рублей. |
| 1.5 | *Расходы на оказание услуг по разработке дизайна игрового поля и карточек* |  | 18 000 |  |
|  | Итого по проекту |  | 73 620 тыс. руб. |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Единицы измерения | Стоимость за единицу (руб) | Количество  | Сумма |
| Картон | Коробка | 1500 | 1 | 1500 |
| Фишки | штука | 200 | 3 | 600 |
| Кубик | штука | 20 | 1 | 20 |
| Бумага | пачка | 400 | 1 | 400 |
| итог |  |  |  | 2520 |

Календарный план реализации проекта

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Задача | Сроки (дд.мм.гггг) | Показатели результативности |
| 1. | Изучение ФГОС. | 20.02.20 | 1.03.20 | Найти актуальные списки классической литературы, изучаемых в школе на данный момент |
| 2. | Определение целевой аудитории | 20.02.20 | 1.03.20 | Проанализировать изучаемую литературу, выбрать класс, когда происходит изучение произведений, важных для итоговых сочинений, ОГЭ,ЕГЭ |
| 3. | Выбор произведений для демо-версии игры | 20.02.20 | 1.03.20 | Выбрать 3 произведения, которые по нашему мнению являются трудно-изучаемыми в школе,опираясь на итоговые сочинения, ОГЭ,ЕГЭ |
| 4. | Разработка дизайна поля для игры ( электронный вариант) | 2.03.20 | 8.03.20 | Мы хотим получить игровое поле, с 3-мя путями, пересекающимися друг с другом  |
| 5. | Разработка логотипа  | 2.03.20 | 8.03.20 |  |
| 6. | Составление сметы проекта | 2.03.20 | 8.03.20 |  |
| 7. | Поиск инвесторов  | 2.03.20 | 8.03.20 |  |
| 8. | Разработка инструкции к игре | 2.03.20 | 8.03.20 | Разработка понятной инструкции |
| 9. | Составление и проведение опроса | 2.03.20 | 8.03.20 | Составить корректный опрос, чтобы получить верные результаты |
| 10. | Изучение произведений «Горе от ума» Грибоедова и «Мцыри» Гоголя | 9.03.20 | 14.03.20 | Составление краткого, понятного, корректного пересказа, пересказанного в виде путей игры  |
| 11. | Доработать дизайн поля игры  | 9.03.20 | 15.03.20 |  |
| 12. | Проанализировать рынок на наличие похожих игр | 9.03.20 | 15.03.20 | Изучить рынок на наличие похожих игр и сделать что-то свое индивидуальное |
| 13. | Разработка части карточек с заданиями | 9.03.20 | 15.03.20 | Сделать интересные вопросы и задания по произведениям, чтобы изучение произведения было интересным |
| 14. | Изучение «Слово о полку Игореве» | 14.03.20 | 18.03.20 | Составление краткого, понятного, корректного пересказа, пересказанного в виде путей игры |
| 15. | Разработка дизайна фишек | 16.03.20 | 25.03.20 | Изучить произведения, и выбрать главных героев для игры |
| 16. | Разработка карточек с заданиями по последнему произведению | 16.03.20 | 25.03.20 | Сделать интересные вопросы и задания по произведениям, чтобы изучение произведения было интересным |
| 17. | Распечатка материалов для игры  | 16.03.20 | 25.03.20 |  |