

В ДЕТАЛЯХ

Проектная группа № 5:

Гурина Варвара, Мошикова Вероника, Филатова Софья,
Сидорова Кристина, Одинцова Анна

АКТУАЛЬНОСТЬ, НОВИЗНА

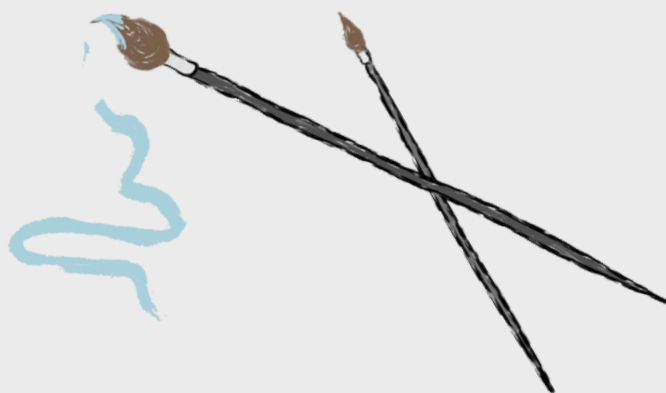
Проект нацелен на популяризацию искусства среди населения. Аналогов игры на российском рынке нет

ИДЕЯ ПРОЕКТА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ОБ ИСКУССТВЕ

44 карточки с вопросами и не очевидными фактами о художниках, направлениях, эпохах

Цель игры: проверить свои знания об искусстве или интуицию и набрать максимальное количество баллов за правильные ответы



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработать настольную игру про искусство,
создать ее и продать произведенное
количество



ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- Разработать настольную игру про искусство
- Привлечь спонсоров
- Собрать дополнительные средства на краудфандинговой платформе
- Продать произведенное количество экземпляров игры

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Мужчины и женщины от 18 лет

Любят собираться компанией с друзьями и играть в настольные игры

Хотят не только весело проводить время, но и узнавать что-то новое. Интересуются темой искусства или хотели бы узнать о нём немного больше



РЕСУРСЫ, ПАРТНЁРЫ



Человеческие:

- Команда из 5 студенток
- Хорев Яков - резидент студии "Тихая"
- Старков Алексей - главный искусствовед Нижегородского выставочного пространства "Арсенал"
- Коренченко Наталья - директор по развитию студии "Тихая"

РЕСУРСЫ, ПАРТНЁРЫ



Материальные:

- Средства, полученные от спонсора для реализации проекта
- Средства, которые были собраны на платформе [Planeta.ru](https://www.planeta.ru)

РЕСУРСЫ, ПАРТНЁРЫ



Информационные:

- Искусствоведческие подкасты
- Книги и журналы, Интернет
- Дополнительная информация от Старкова Алексея - нижегородского искусствоведа

ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ

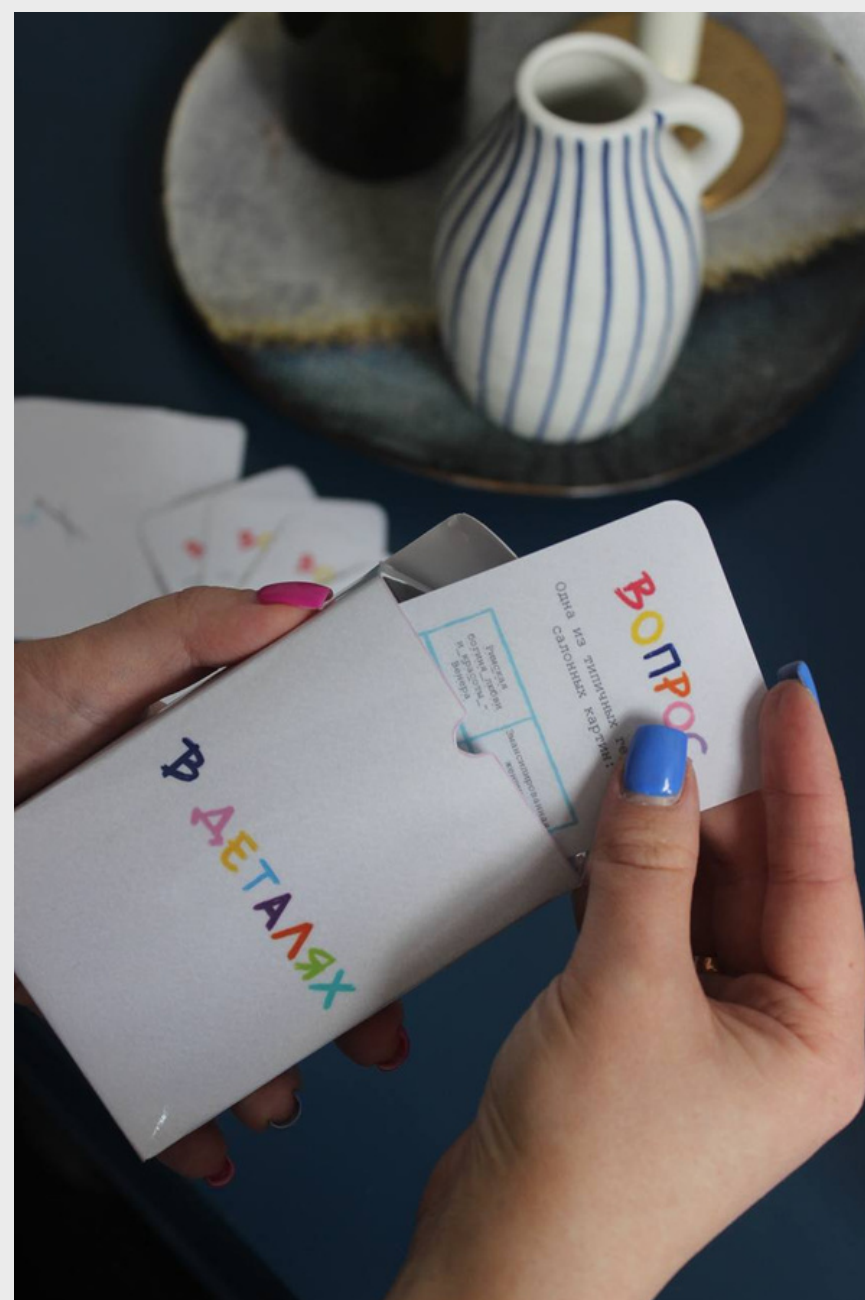
- Привлечь спонсоров
- Разработать вопросы совместно с галереей современного искусства
- Создать дизайн игры
- Выйти на Планету и собрать средства
- Напечатать первую версию игры
- Создание публичной страницы во "Вконтакте" и сайта
- Доработать игру
- Выпустить игру в 10 экземплярах
- Продать все напечатанные экземпляры

СМЕТА

Наименование	Стоимость, руб	Кол-во, шт.	Сумма, руб
Печать экземпляра игры	650	20	13 000

Сумма для сбора на Планете: 10 000 руб (собрали 110%)

Сумма, полученная от спонсора: 5 000 руб

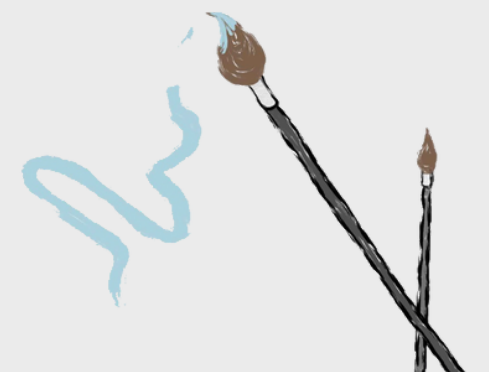


РЕЗУЛЬТАТЫ

- Напечатана 1 версия игры
- Сделано 4 предзаказа, внесены 3 полные оплаты

РИСКИ

1. Изменение сметы проекта
2. Запрещение популярной социальной сети на территории России, необходимость искать новые решения для продвижения
3. Человеческий фактор: не все подрядчики выполняли свою работу в срок



ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРОЕКТА

- Расширить точки продаж
- Заключение договора с новыми выставочными пространствами, магазинами игр и книжными магазинами
- Увеличить тираж печати, снизить себестоимость и увеличить прибыль
- Разработать дополнение к игре, производить допродажи

БЛАГОДАРИМ ЗА
ВАШЕ ВНИМАНИЕ!

В ДЕТАЛЯХ