

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА**  
**«УДМУРТ**  
**ДУННЕ»**

ФИЛИАЛ ФГБОУ ВО «УДГУ» В ГОРОДЕ ВОТКИНСКЕ

ИНИЦИАТИВНАЯ РАЗРАБОТКА

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ И ЕГО ПРОБЛЕМА:

Целевая аудитория:

Пользователи от 15 лет и старше

Проблема:

Существует несколько проблем:

1. Интересующимся Удмуртской мифологией, культурой и историей людям часто попадаются однообразные источники информации, из-за которых изучение данных тем становится затруднительным и неинтересным.
2. Удмуртская культура не так распространена и большинству людей не известны её история и мифология. Либо же не так интересны из-за глупых стереотипов.

# РЕШЕНИЕ

Решение:

Хорошая настольная игра поможет разобраться в культуре и мифологии Удмуртии, и сделает процесс изучения более увлекательным. Также поможет подогреть интерес к изучению Удмуртской истории и разрушить стереотипы об удмуртах.

В нашей игре сама карта Удмуртской Республики стилизована по типу древних карт путешественников. Игрок превращается в первооткрывателя неизведанных земель, в путешественника, который узнает новую информацию и получает яркие впечатления от открытий.



# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ СЦЕНАРИЙ

## 1 ВАРИАНТ

1. Пользователь хочет провести время интересно и познавательно и ищет способ удовлетворить эти потребности.
2. Пользователь покупает игру
3. Пользователь с помощью неё находит друзей
4. Пользователь собирает компанию
5. Пользователь и его друзья весело и познавательно проводят время
6. Пользователь и его друзья теперь становятся интеллектуалами, они «знают всё» и теперь истинные удмурты
7. Ура! Конец!

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ СЦЕНАРИЙ

## 2 ВАРИАНТ

1. Пользователь живет в Удмуртии или приезжает в нее впервые. Его круг познаний о культуре и истории Удмуртии мал, но он хотел бы расширить его.
2. Пользователь покупает игру
3. Пользователь с помощью игры узнает новые факты в интересной форме.
4. Пользователь и его друзья весело и познавательно проводят время, у них появляются положительные ассоциации по отношению к Удмуртии и ее культуре
5. Пользователь и его друзья теперь становятся интеллектуалами, они «знают всё» и теперь истинные удмурты
6. Ура! Конец!

# КОНЦЕПЦИЯ

Создание настольной игры «ходилки» с элементами карточной игры.

Настольные игры «Удмурт дунне» - это отличный материал для изучения удмуртской культуры, языка, природных и исторических достопримечательностей, а также способ оригинального времяпровождения. Цель нашей работы - вынос народного фольклора нашей малой родины в массы, выработка локального патриотизма.



# МЕХАНИКА ИГРЫ:

- ❖ Roll and move (кинь и двинь) - Одна из самых старых и простых игровых механик. Из названия можно понять, что игры, основанные на ней, являются очень незамысловатыми и не требующими большой вдумчивости. Кидаешь кубики, перемещаешь фишку на выпавшее число, возможно, в дополнение после перемещения выполняешь какое-то действие.
- ❖ Take That (получай) - Механика в основном используется в карточных играх. Основная цель механики – это пакостить сопернику. Например, заставить его сбросить карту, получить негативное воздействие на персонажа (урон, проклятье) или потерять имущество/ресурсы.
- ❖ Игровая карта построена на основе восьмиконечного солярного знака, Алатырь (флаг Удмуртии) Путники стартуют из деревни Малое Малагово, где символично берет исток реки Вятка. Конечной точкой, финишем является столица Ижевск, где произойдет финальная карточная битва. Мы расположим дремучий лес, глухие болота опираясь на гиперболизированные природные особенности Удмуртии. По пути путешественники будут заходить в значимые для сюжета города и деревни: В Воткинске: П. И. Чайковский, В Граховском районе, в д. Котловка странники забредут в усадьбу Бабы Яги и т.д.

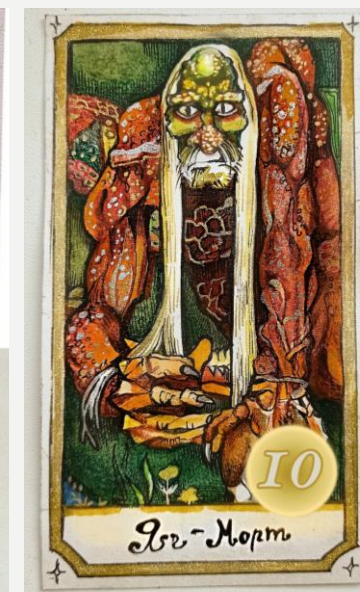
# О ПРОЕКТЕ

Пример игровых карточек

**20.35**  
УНИВЕРСИТЕТ НТИ

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКАЯ  
**ТОЧКА КИПЕНИЯ**

УДМУРТСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ





# О ПРОЕКТЕ

**20.35**  
УНИВЕРСИТЕТ НТИ



УДМУРТСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ



## Алангасар

Древний великан в Удмуртской мифологии. Персонаж сказок, где нередко показывается глуповатым.

Согласно преданию, когда-то в удмуртские земли по реке поднялись люди-великаны, а затем обратно ушли в свою страну, после них остались только горы и холмы когда великаны вытряхивали песок из своих лаптей, на этом месте и появилась гора (на юге Удмуртии сохранились топонимы Алангасар гурезь «гора Алангасара»).



## Кылдысин

Одно из верховных божеств в традиционных верованиях удмуртов, бог плодородия.

Имя образовано от древнего слова «кылдысь» – «создающий, творящий, оплодотворяющий». Плодородие важно всем – и земледельцам, и животноводам, и людям. К этому богу обращались женщины. В некоторых поздних мифах Кылдысин выполнял роль посредника между Инмаром и людьми. В древние времена жил на земле среди людей. Он появлялся в виде старика в белой одежде и ходил по межам, поправляя опавшие колоски, следил за посевами.

## Инмар

Верховный бог, творец всего хорошего и доброго в мире. Небесный Бог заботится об облаках: он черпает воду золотым ковшем и поливает их, чтобы они не высохли от солнечных лучей.

Постоянное место жительства – на солнце. Инмар добр настолько, что люди не боятся его. Этот добрый бог противопоставит своему брату «хозяину воды» Вумурту)



## Кутысь

Дух болезней. обитают в оврагах, у истоков ручьев и рек: наводят ужас на людей и скот (иногда своими страшными криками), оставаясь невидимыми, насылают болезни (в основном кожные).

Считалось, что откупиться от него можно, если бросить в речку кусочки пищи, петушиные перья, соль, монеты и уйти, не оглядываясь.



Пример игровых  
карточек

# О ПРОЕКТЕ

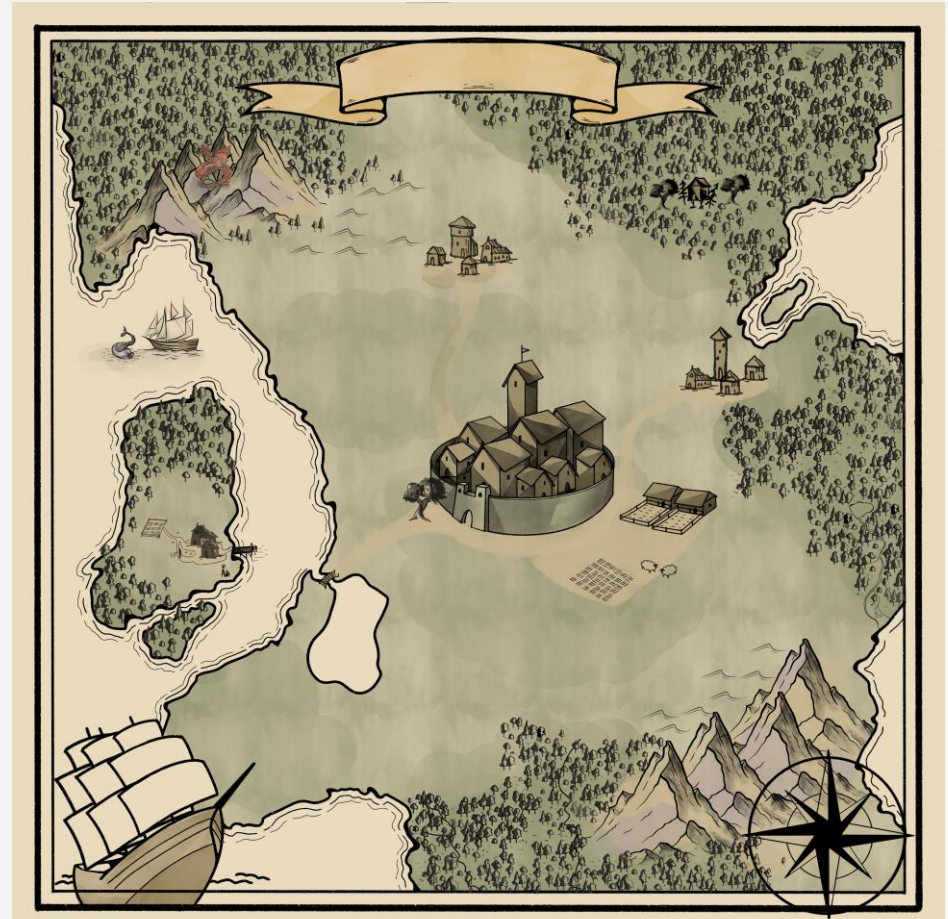
**20.35**  
УНИВЕРСИТЕТ НТИ

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКАЯ  
**ТОЧКА КИПЕНИЯ**

УДМУРТСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ



Варианты логотипа игры



Карта (промежуточный этап)



# **РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:**

**ОБНОВЛЕНИЯ В ПАСПОРТЕ**

# ВЫВОДЫ ОПРОСА:

В результате опроса можно установить, что больше всего заинтересованы в нашем проекте люди от 15-20 и от 30+ лет, большинство опрошенных играют в настольные игры, предпочтительно с друзьями и семьёй. Большая часть опрошенных заинтересована темой Удмуртской мифологии, но к сожалению это же большинство не имеет знаний в этой сфере, что мы собираемся исправить. Так же опрошенные ответили, что лучшей формой для изучения будет 'в процессе увлекательной игры' и карточные и игры ходилки вошли в топ любимых игр. Наши ожидания по поводу опроса полностью оправдались.

# АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

## Конкуренты Продукты/Услуги

«Вождыр», «Зеч  
Перепеч», «Тодад возь»

Косвенные аналоги:  
книги (к примеру, Н.П.  
Кралина. «Мифы,  
легенды и сказки  
удмуртского народа») и  
фильмы (Аркадий  
Черниенко «Тень  
Алангасара»).

## Фирмы конкуренты

Chukinder» -  
творческое  
объединение

Издательства книг,  
киностудии

## Наши преимущества

наша игра основана на объединении  
сразу двух игровых концепций —  
карточек и "ходилок", что делает ее  
более увлекательной .

книги не всегда и не всем интересны,  
иногда тексты сложны для понимания.  
Игра же наоборот в интересной форме  
помогает узнать о многих фактах, в том  
числе, о мифологии, культуре, языке  
Удмуртии.  
некоторые фильмы тяжело  
воспринимаются детьми и подростками

# ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ

Заинтересованными лицами могут быть, например:

- ❖ Работники детских садов, библиотек и школ
- ❖ Туристические агентства
- ❖ Искусствоведы, экскурсоводы и т. д.
- ❖ Образовательные учреждения, в которых есть удмуртские классы.
- ❖ Правительство Удмуртии, которому выгодна популяризация и продвижение национальной культуры
- ❖ Семьи, которым необходим общий досуг.

# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: ЭКОНОМИКА ПРОЕКТА

Потенциальный рынок включает:

- ~ 39 музеев
- ~ 568 школ
- ~ 3 игровых клуба

Большинство опрошенных проголосовало за сумму игры от 500-1000 рублей, но т.к эти опрошенные были 'бедные' студенты, мы решили взять более адекватную цену за данную игру от 1000 - 1500 руб. (она заняла 2 место в опросе)

# РЫНОК СТАРТОВЫЕ ИНВЕСТИЦИИ

ЗАТРАТЫ	КОЛ-ВО ШТ.	СУММА, РУБ.
Коробка	1	300 руб
Колода карт <b>66x120</b>	20	(Колода 36 карт) от 60 руб
Фишки	6	150 руб
Поле	1	100 руб
Правила	2	20-30 руб
Карты для заданий <b>55x85</b>	60	От 65 руб
Кубик (деревянный)	1	50 руб
<b>Итого:</b>		745 руб



# ЭКОНОМИКА ПРОЕКТА

№	ПОКАЗАТЕЛЬ	ЕД.ИЗМ.	ИТОГО
1	Объём продаж	шт.	50 шт.
2	Доходы от операционной деятельности	руб.	75 000 руб.
3	Расходы от операционной деятельности	руб.	37 250 руб.
4	Прибыль	руб.	37 750 руб.
5	Точка безубыточности	шт.	50 шт.
6	Точка безубыточности	руб.	755 руб.
7	Срок окупаемости	руб.	руб.
8	Стартовые инвестиции	руб.	100 000 руб.
9	Рентабельность стартовых инвестиций	%	75 %
10	Рентабельность затрат	%	1.01 %

# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: СЦЕНАРИЙ AS IS

Актеры: Люди от 15 лет и старше, желающие интересно и с пользой провести время

Предусловие: Настольных игр много, но среди них нет тех, которые бы в увлекательной форме рассказывали о культуре Удмуртии

Ожидаемый результат: Люди играют в настольные игры другой тематики, культура Удмуртии им неизвестна и неинтересна

Шаги сценария:

1. Человек хочет играть в настольную игру.
2. Выбор осуществляется из того ассортимента, что есть.
3. Человек выбирает условную «Монополию»

# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: СЦЕНАРИЙ TO BE

Актеры: Люди от 15 лет и старше, желающие интересно и с пользой провести время

Предусловие: Настольных игр много, среди них есть и игра «Удмурт дунне», привлекательная визуально и разноплановая по сюжету.

Ожидаемый результат: Люди выбирают игру, так как она – нечто новое.

Шаги сценария:

1. Человек желает интересно и с пользой провести время.
2. Человек выбирает для проведения досуга настольную игру «Удмурт дунне».
3. Человек знакомится в ходе увлекательной игры с культурой Удмуртии.

# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: СЦЕНАРИЙ AS IS

Акторы: Люди от 15 лет и старше, желающие познакомиться с культурой Удмуртии

Предусловие: Книг, рассказывающих о культуре Удмуртии, мало, большинство представляет сборник сказок и сказаний, научные труды также немногочисленны и объемны, интернет-сегмент подобной тематики ограничен, часть информации ложная.

Ожидаемый результат: Люди воспринимают имеющиеся источники информации скептически, они их не увлекают, постепенно люди теряют интерес к теме.

Шаги сценария:

1. Человек хочет познакомиться с культурой Удмуртии.
2. Выбор осуществляется из того ассортимента, что есть.
3. Человек не находит для себя интересный и увлекательный контент, интерес к теме утерян.

# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: СЦЕНАРИЙ TO BE

Акторы: Люди от 15 лет и старше, желающие познакомиться с культурой Удмуртии

Предусловие: Книг, рассказывающих о культуре Удмуртии, мало, большинство представляет сборник сказок и сказаний, научные труды также немногочисленны и объемны, интернет-сегмент подобной тематики ограничен, часть информации ложная.

Ожидаемый результат: Люди среди всех источников информации выбирают настольную игру «Удмурт дунне», знакомятся с культурой Удмуртии

Шаги сценария:

1. Человек хочет познакомиться с культурой Удмуртии.
2. Среди источников информации выбор падает на игру «Удмурт дунне».
3. Человек получает положительные эмоции, знакомится с культурой Удмуртии, все это формирует позитивное восприятие национальной культуры удмуртского народа.

# КОМАНДА: «СВЯТЫЕ БАНДИТКИ»



1. Лидер, тех.поддержка,  
иллюстратор — *Карина Грозина*  
(дизайнер 2 курс)



2. Сценарист, иллюстратор —  
*Ирина Рябова* (дизайнер 2 курс)



3. Пиарщик, иллюстратор —  
*Мария Баженова* (дизайнер 2  
курс)

# ВОПРОСЫ К ЭКСПЕРТАМ

1. Есть ли рекомендации по улучшению нашего проекта?