

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА  
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ

Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

**Кваліфікаційна робота**

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти на тему:

**MVP ПРОЄКТУ “ЛІСОВА ПІСНЯ” ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОГО  
ФОЛЬКЛОРУ: ПРОМОЦІЯ ТА МЕДІА ПОЗИЦІОНУВАННЯ У  
СОЦІАЛЬНО-ПРАВОВОМУ ВИМІРІ**

**Терміни реалізації проєкту:**

початок 01 червня 2021 р.

закінчення 31 травня 2022 р.

**Виконав**

студент магістратури  
денної форми навчання  
спеціальності 061 – журналістика  
освітньо-професійної програми  
«Правова журналістика»

Микита ЛАВРІНЕНКО

**Керівник**

професор Віталій КОРНЄЄВ

## ЗМІСТ

### I. ОПИС ІННОВАЦІЙНОГО ПРОЕКТУ

1. Загальні відомості .....	3
2. Характеристики проекту .....	4
2.1. Ключові слова.....	4
2.2. Реферат проекту. ....	4
2.3. Масштаб проекту.....	7
2.4. Спрямованість проекту.....	7
2.5. Ступінь новизни. ....	7
3. Організаційний план розробки проекту та організації виробництва.....	8
3.1. Стан виконання робіт за проектом до моменту його схвалення.....	8
3.2. Календарний план виконання робіт за проектом.....	9
3.3. Організація заходів. ....	9
4. Очікувана ефективність проекту .....	10
4.1. Економічна ефективність проекту.....	10
4.2. Соціальна ефективність проекту. ....	10
5. Аналіз потенційних ризиків проекту .....	10
5.1. Основні фактори ризику проекту. ....	10
5.2. Управління ризиками.....	11
6. Медіапозиціонування та промоція .....	12
6.1. Медіапозиціонування у конкурентному середовищі .....	12
6.2. План промоції проекту .....	12
7. Загальні висновки.....	14
8. Джерела, на основі яких сформовано проект.....	17
<b>II. ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ</b>	
9. Додатки. Матеріали проекту “Лісова пісня” .....	17

# I. ОПИС ІННОВАЦІЙНОГО ПРОЕКТУ

## *1. Загальні відомості*

Проект “Лісова пісня” — це інтерактивна візуальна free-to-play новела у формі мобільної гри на платформах Android та iOS. Перший реліз проекту заплановано двома мовами: для можливості реалізації гри як на території України, так і у країнах ТИР-1 (Британія, США, Австралія, Нова Зеландія тощо). У рамках роботи над проектом необхідно створити MVP додатку (грудень 2021), для подальшого пошуку спонсорських коштів на доопрацювання, фінальний реліз та просування застосунку.

**Актуальність.** Проект є унікальним за своєю тематикою, а також має чіткі паралелі, що відповідають сучасним світовим подіям (використання масок, екологічна криза, боротьба з расовою ненавистю тощо). Гра побудована на оригінальному сценарії з використанням авторських ілюстрацій.

**Мета.** “Лісова пісня” має на меті просування теми української міфології, а також висвітлення певних соціокультурних проблем суспільства: расові конфлікти, прагнення до екологічності, релігійність тощо. Ми хочемо розказати світові більше про українську культуру та підвищити її цінність за допомогою ігрових нативних механік.

**Завдання.** Створення унікального, ефективного та самоокупного проекту у рамках дедлайну на тему української міфології.

**Цільова аудиторія.** Молоді люди віком 14-35 років в Україні та англomовних країнах, що знайомі із жанром “текстового квесту”, активно користуються смартфонами та грають у мобільні ігри.

## *2. Характеристики проєкту*

### **2.1. Ключові слова.**

Текстовий квест, інтерактивна візуальна новела, мобільний застосунок, операційна платформа, програмне забезпечення, українська міфологія, соціокультурний контекст.

### **2.2. Реферат проєкту.**

- назва проєкту;

“Лісова пісня” — вказує на особливості сюжету гри, які розкриваються у геймплеї, та відсилає до відомої літературної роботи Лесі Українки.

- стислий опис проєкту;

Події гри відбуваються у майбутньому, де людство тільки вийшло з екологічно-повітряної кризи, проте наразилося на іншу небезпеку — конфлікт між людьми та міфічними істотами, що роками намагалися асимілюватися у великих містах. У Києві працює надзвичайне Бюро, яке займається справами “нелюдей”, нібито намагаючись розробити вакцину, що могла б перетворити усіх на звичайних людей. Проте в місті з’являється підпільна організація “Лісова пісня”, що має на меті захист та піклування про вразливих міфічних істот, що не можуть прийняти свою природу. На фоні цього активно циркулює легенда про “цвіт папороті” — містичний артефакт, який може раз і назавжди покласти край протистоянню двох таборів. У такому світу починає свій нелегкий шлях головна героїня, якій належить розібратися у протистоянні двох рас та заново віднайти себе.

- вирішення проблем загальнодержавного, регіонального або галузевого рівня;

Даний проєкт покликаний просувати українську культуру на міжнародному рівні, а також порушити декілька важливих соціокультурних проблем у суспільстві.

- основні техніко-економічні показники проєкту;

Проект передбачає створення драфту мобільного додатку на платформах iOS та Android у форматі free-to-play текстового квесту. MVP продукту матиме такі розділи: головне меню, нова гра, продовжити гру, музика, про команду. Необхідні витрати на роботу менеджера проєкту, сценариста-редактора, художника-ілюстратора, UX-дизайнера та програміста.

- зміцнення зв'язків між наукою і виробництвом, створення умов для збереження, розвитку і використання вітчизняного науково-технічного потенціалу;

Проект допоможе популяризувати українську культуру як на території України, так і на міжнародному рівні. “Лісова пісня” може стати прикладом для молодих фахівців у сфері роботи української команди розробки над продуктом про Україну.

- організаційні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва і/або соціальної сфери;

Ентузіазм виконавців доповнює рішення взяти роботу над проєктом за дипломну, що встановлює чіткі дедлайни на підготовку MVP продукту. Збір та аналіз даних попередніх соціальних досліджень формує сильну базу для прийняття рішень, що базуються на даних (data-driven decisions), втому числі розуміння інтересу до продукту та важливих точок взаємодії з аудиторією. Також використання гнучкої методології розробки Agile допоможе зекономити ресурси на організаційні процеси та зменшить ризики у разі несподіваних змін.

- термін реалізації проєкту;

12 місяців – оптимальний термін для створення MVP даного проєкту.

- витрати на реалізацію проєкту і строк його окупності;

Витрати на реалізацію проєкту передбачають виплату гонорарів команді, що працюватиме над створенням застосунку, а також рекламний бюджет та

послуги з просування на стадії релізу. Строк окупності – близько року за допомогою внутрішньо ігрової реклами та донатів.

- фінансово-економічні показники;

проведення наукових досліджень – два місяці, адже проєкт має практичний характер, витрати не передбачені;

проведення науково-дослідних та дослідно-конструкторських робіт – 6 місяців, передбачені витрати на роботу команди;

тестування – 1 місяць, витрати не передбачені.

- джерела і умови фінансування проєкту;

Після стадії створення MVP проєкт потребуватиме залучення інвесторських коштів для фінального релізу продукту. Як варіант, можна розглянути можливість збору грошей спільнокоштом.

- стислий перелік робіт та необхідні обсяги фінансування;

Таблиця 1. Стислий перелік робіт та необхідні обсяги фінансування.

№ п/п	Найменування робіт	Необхідні обсяги фінансування
	Проведення дослідження необхідного функціоналу для проєкту	не передбачені
	Збір команди проєкту	не передбачені
	Гонорари за роботу команди	56 000 грн
	Тестування	не передбачені
	Просування та реклама	14 000 грн
	<b>Разом</b>	<b>70 000 грн</b>

- оцінка ефективності проєкту;

економічний ефект (прогнозований термін окупності проєкту) – 12 місяців;

соціальний ефект (кількість задіяних робочих місць, у т.ч. які будуть створені додатково, підвищення кваліфікації працівників, вплив на імідж соціального

інституту, його позиціонування в суспільстві тощо) – вплив на просування української культури на міжнародному рівні, а також порушення декількох важливих соціокультурних проблем у суспільстві: расові конфлікти, прагнення до екологічності, релігійність тощо.

### **2.3. Масштаб проєкту.**

Проєкт може мати національний або міжнародний масштаб. Шляхом створення застосунку на тему української міфології та культури ми популяризуємо їх, що позитивно відображається на бренді України в цілому. “Лісова пісня” може стати прикладом для молодих фахівців у сфері роботи української команди розробки над продуктом про Україну.

### **2.4. Спрямованість проєкту.**

Створений для просування української культури на світовому рівні, а також порушення декількох важливих соціокультурних проблем суспільства.

### **2.5. Ступінь новизни.**

Проєкт не має прямих аналогів за тематикою, має високий ступінь актуальності та новизни. Фактично, це перший проєкт у сфері, спрямований на просування української культури та традицій шляхом ігрових механік.

## *3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва*

### **3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення.**

- досліджено та обґрунтовано наукові аспекти 100%
- досліджено та обґрунтовано технічні аспекти 80%
- проведено теоретичні та експериментальні дослідження 70%
- розроблено технологію, ескізний і технічний проєкт 40%
- розроблено робочу документацію, створено дослідні зразки 40%

- наявні необхідні права на об'єкти інтелектуальної власності 0%
- проведено соціальні дослідження 80%
- наявність матеріально-технічної бази 80%
- наявність необхідного персоналу 100%
- визначено та узгоджено фінансування проєкту 40%
- визначено та узгоджено місце виконання проєкту 100%
- інші види робіт 60%

### 3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом.

Таблиця 2. План виконання робіт за проєктом.

№ п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати
	Проведення дослідження функціоналу	Лаврінєнко М.І.; Крапівна В.С.	2 міс.	0
	Збір команди проєкту	Лаврінєнко М.І.; Крапівна В.С.	1 міс.	0
	Робота команди над розробкою	Лаврінєнко М.І.; Крапівна В.С.; Пономарєнко В.С.; Склярєв Д.Ю.	6 міс.	56 000
	Тєстування	Склярєв Д.Ю.	3 міс.	0
	Просування та реклама	Лаврінєнко М.І.	1 міс.	14 000

### 3.3. Організація заходів.

- стислий перелік технологічних процесів;
  1. Проведення дослідження необхідного функціоналу для проєкту
  2. Збір команди проєкту

3. Робота команди над розробкою
  4. Тестування додатку
  5. Просування та реклама
- опис наявних і необхідних для виробництва устаткування і приміщень – необхідне спеціальне програмне забезпечення і техніка, що є у наявності у команди, яка залучена до розробки застосунку.
  - кількість і кваліфікація виробничого персоналу (детальні відомості щодо прогнозованої потреби в кадрах)

**Менеджер проєкту** з досвідом організації робочих процесів, роботи у таск-трекерах, розробки документації та залучення інвестицій;  
**Сценарист-редактор**, який матиме необхідну кваліфікацію для створення текстової частини гри двома мовами;  
**UX-дизайнер**, з необхідним досвідом та кваліфікацією для створення користувацького інтерфейсу гри;  
**Програміст FullStack**, з достатнім досвідом для розробки додатку на платформі Unity та релізу проєкту у середовищах iOS і Android;  
**Менеджер з просування**, з досвідом просування мобільних застосунків та підключення до них реклами у партнерській мережі Google

#### 4. Очікувана ефективність проєкту

#### **4.1. Економічна ефективність проєкту.**

- економічна доцільність реалізації проєкту – у разі хорошої промоції можна не лише окупити проєкт, а і заробити на ньому через розміщення у Play Market та Apple Store
- термін окупності проєкту – 12 місяців
- прибутковість проєкту – при хорошій промоції може не лише окупитися, а й принести прибуток шляхом розміщення реклами у застосунку та отримання донатів

#### **4.2. Соціальна ефективність проєкту.**

Спрямований на просування української культури на світовому рівні, а також порушення декількох важливих соціокультурних проблем суспільства. Людина, використовуючи наш застосунок, зможе не тільки відпочити і цікаво провести час, але й дізнатися більше про українську культуру та міфологію за допомогою нативних ігрових механік.

### *5. Аналіз потенційних ризиків проєкту*

#### **5.1. Основні фактори ризику проєкту.**

- ризики, що відносяться до загальної соціально-економічної ситуації (політична нестабільність, перспективи економічного розвитку в цілому, фінансова нестабільність, поганий імідж соціального інституту, внутрішні конфлікти тощо) – через економічну ситуацію в країні, яка зокрема пов'язана з політичною нестабільністю, а також високу конкуренцію за час споживача не тільки на ринку мобільних ігор, а й всього розважального сегменту.

- виробничі ризики (підвищення поточних витрат, технологічного устаткування, відсутність кадрів, неготовність колективу) – присутні ризики слабкої підготовки продукту: додаток може бути незручним, а сюжет недостатньо цікавим. Також є ризик непорозуміння у робочій групі. І на фінальному етапі, неналежний рівень просування та підтримки проєкту, що може призвести до недостатніх показників по охопленню та залученню аудиторії.

## **5.2. Управління ризиками**

Ми не можемо боротися із ризиками національного або ринкового масштабу на даному етапі, і не можемо їх уникнути. Тому єдиним правильним виходом буде мінімізувати їх вплив на проєкт або мати план з коригування ситуації. Справитися з такими ризиками нам допоможе гнучка методологія розробки Agile, що спрямована на внесення миттєвих коректив до реалізації ІТ-проєктів.

Щодо ризиків виробничого характеру, краще уникати їх за допомогою передбачення, класифікації та розробки плану протидії. Наприклад, непорозуміння у команді може нейтралізувати вичерпна документація згідно попередніх домовленостей, а при ризиках просування можна підстрахуватись заниженням плану, додатковими активностями або запасним підрядником для виконання завдання.

## *6. Медіапозиціонування та промоція*

### **6.1. Медіапозиціонування у конкурентному середовищі**

**Ринкове середовище:** висока конкуренція у сфері нівелюється середовищем розробки (в Україні зарплати у геймдеві набагато нижчі). Важливо розуміти, що головні платформи поширення продукту беруть комісію 30% з усіх внутрішніх покупок. Загалом тенденції до гейміфікації та популярність ігор у жанрі «текстовий квест» сприяють актуалізації та можливості успіху проєкту «Лісова пісня».

**Конкуренти:** прямими конкурентами є продукти студій Your Story Interactive, Pixelberry Studios, Episodes Interactive, Tortuga та інших розробників, що спеціалізуються на жанрі «текстового квеста». Непрямими конкурентами є майже вся розважальна галузь (особливо кіно та серіали) та навіть час виділений на сон людини.

**Переваги:** актуальність гри полягає у підкресленні проблем сучасного суспільства (торкаємось тем расизму, екології, захисту тварин тощо) у поєднанні з українськими традиціями, що відображені у героях з фольклору, стилі одягу та певними іншими особливостями. Гра free-to-play і присутня у двох найбільших мобільних маркетах.

**Прогнозовані результати:** для виходу на самоокупність необхідно вийти на цифру у 35000 завантажень, за умови рейту покупок у 2-3% та функції донейту на розвиток проєкту. За перший місяць софт-лончу очікуємо біля 5000 скачувань.

### **6.2. План промоції проєкту**

Просування проєкту “Лісова пісня” передбачає 3 основні напрями: створення ком’юніті, рекламу в Інтернеті та медійну підтримку. Також

можна виділити внутрішньоігрову механіку просування, коли ти можеш поділитися контентом з друзями для отримання ігрової валюти.

В рамках реалізації проекту планується створення сторінок у соціальних мережах Instagram та LinkedIn. Перша платформа допоможе залучати лояльних користувачів, розвивати ком'юніті гравців та навіть проводити опитування/тести, що дозволять зібрати інформаційну базу для ухвалення подальших рішень щодо гри. Друга платформа виступить базою для ділових контактів та пошуку спонсорства та/чи партнерства під час переходу до софт-лончу.

Після завершення роботи над продуктом для залучення користувачів планується запуснути медійні рекламні кампанії у мережах Facebook та Instagram через платформу FacebookAds. Це стане першим джерелом платного трафіку, який допоможе оцінити інтерес до гри та прорахувати окупність.

Великі надії ми також покладаємо на ефект сарафанного радіо, який може спрацювати після розгортання кампанії у медіа. Окрім розсилання прес-релізу гри ми плануємо організувати кілька телевізійних сюжетів, а також за допомогою знайомих ідейників-журналістів реалізувати ексклюзивне інтерв'ю на тематичних платформах.

## *7. Загальні висновки*

На мою думку, проєкт «Лісова пісня» є актуальним і доцільним. Він покликаний розповсюджувати знання про українську культуру, що має неабияке значення у сучасних умовах. Також у грі присутні паралелі з реальним світом, що змушують користувача поринути у контекст подій та сприймати їх менш скептично. Врешті-решт, проєкт має і соціокультурну, і просвітницьку місію у темах боротьби з насиллям та расизмом, вирішення екологічних проблем тощо.

Проєкт має вищезгадані ризики, проте існує і план протидії їм. За нашими розрахунками, гра може і окупитися, і принести прибутки. Перевагою проєкту є унікальність ідеї та тематики, оригінальний сценарій та авторські ілюстрації, а також використання ефективних робочих методів розробки та тестування.

Також у роботі описані плани команди до завершення роботи над MVP проєкту, а також у рамках подальшого розвитку та просування гри. Маючи групу однодумців, а також професійний досвід у напрямі, ми оцінюємо шанси на успіх проєкту як достатньо високі. Правильне медіапозиціонування та просування гри тільки збільшують ці шанси.

*8. Джерела, на основі яких сформовано проект*

1. Cavallaro D. Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games / Dani Cavallaro, 2009. – 268 с.
2. Eisenbeis R. How A Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games [Електронний ресурс] / Richard Eisenbeis // Kotaku East. – 2012. – Режим доступу : <https://kotaku.com/how-a-visual-novel-made-me-question-morality-systems-in-5938370>. – Назва з екрану.
3. Investigating Narrative in Mobile Games for Seniors / [Sharon Lynn Chu Yew Yee, Henry Been-Lirn Duh, Francis Quek]. // CHI 2010: At Home With Computing. – 2010. – С. 669–672.
4. Lebowitz J. Interactive storytelling for video games : a player-centered approach to creating memorable characters and stories / J. Lebowitz, C. Klug. – Burlington: MA: Focal Press, 2011. – 336 с.
5. Mäyrä F. Mobile Gaming / F. Mäyrä, K. Alha // The Video Game Debate 2 / F. Mäyrä, K. Alha., 2020. – С. 107–120.
6. Visual novel [Електронний ресурс] / Wikipedia. – Режим доступу : [https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel). – Дата звернення: – 24.04.2021. – Назва з екрану.
7. Ковтун Т. В. Щоб і науково, і популярно [Електронний ресурс] // Культура мови на щодень. — URL: <http://kulturamovu.univ.kiev.ua/КМ/pdfs/Magazine36-19.pdf>.
8. Шевченко Л. Полісемія мовна і полісемія мистецька / Л. Шевченко // Стиль і текст. – Вип. 14. – 2013. – С. 46–57.

9. Шраєр Дж. Кров, піт і пікселі / Джейсон Шраєр. – Київ: Bookchef, 2020. – 332 с.

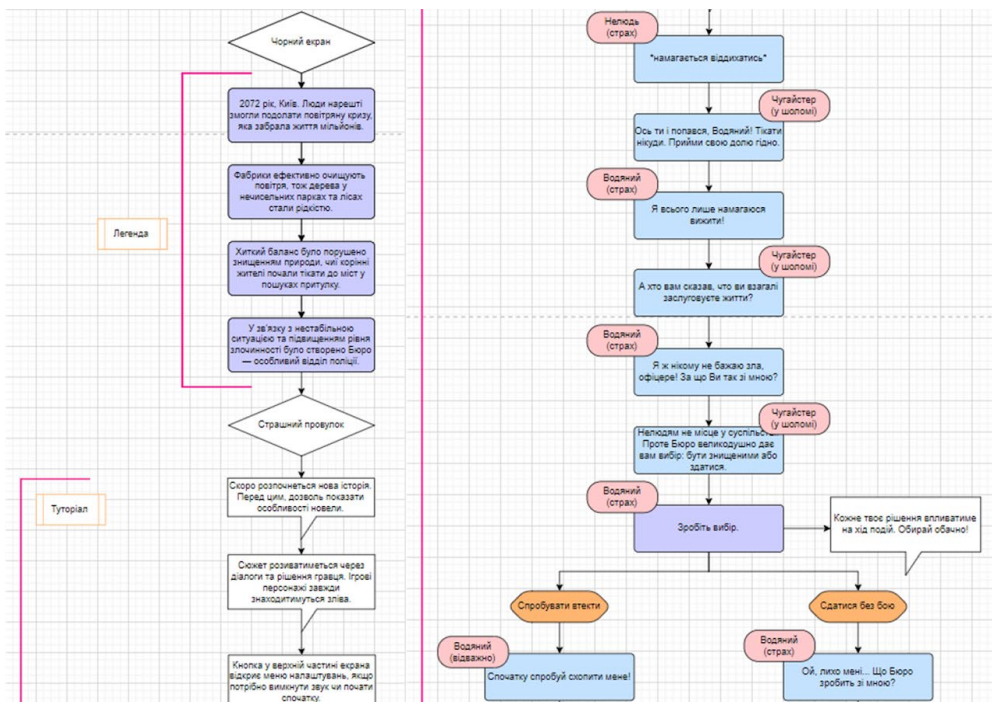
10. Макки Р. История на миллион / Роберт Макки. – Київ: Альпіна Паблішер, 2020. – 455 с.

## II. ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ

### Додатки. Матеріали проєкту “Лісова пісня”

Посилання на прототип у Figma <https://cutt.ly/QT2syz7>

#### Додаток А. Фрагмент блок-схеми першої глави



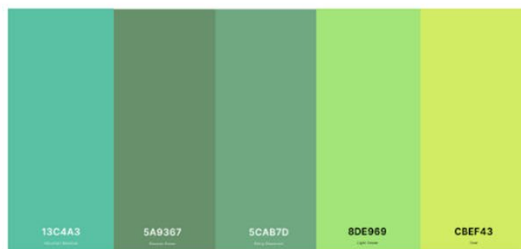
## Додаток Б. Скетчі головних персонажів



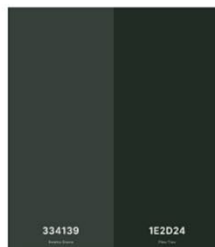
## Додаток В. Фрагмент брендбука

### Palletes and brand colors

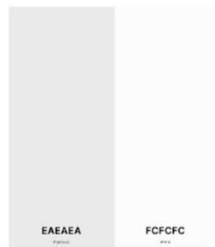
Brand color



Text blocks colors



Headline color



### Headline Fonts

Aclonica Regular

Carol Of The Woods

Atomic Age

Carol Of The Woods

Cinzel Decorative(bold)

CAROL OF THE WOODS



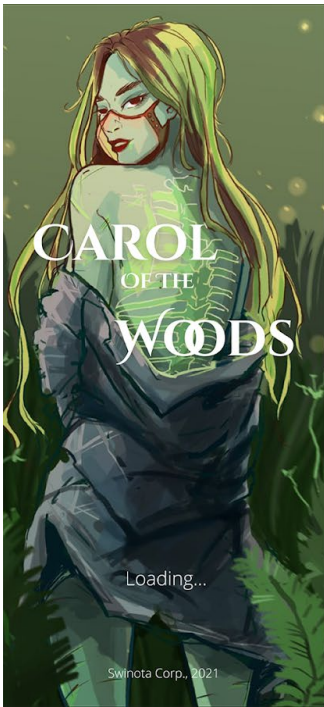
Mavka

This is your workspace where you can access your projects and styleguides. If your team is already using Zeplin, you can ask for an invitation. If you're looking to publish designs, you can create a project.

Option 1

Option 2




## Додаток Г. Фрагменти візуальної новели




**Settings** X

- Notifications
- Sound
- Music

< English >

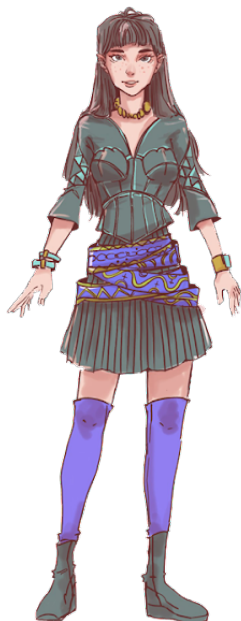


Водяной

\*намагається віддихатись\*

Сюжет розвиватиметься через діалоги та рішення гравця. Ігрові персонажі завжди знаходитимуться зліва.

## Резюме до бізнес-плану мобільної гри «Лісова пісня»



**Суть проєкту:** free-to-play інтерактивний текстовий квест у формі мобільного додатку за мотивами українського фольклору. У центрі сюжету боротьба між людьми та міфічними істотами на фоні глобальної екологічної кризи. Користувач за допомогою власних рішень впливає на розвиток сюжету та фінал історії. У грі є внутрішні покупки, за рахунок яких вона окупається та вбудована реклама.

**Ринкове середовище:** висока конкуренція у сфері нівелюється середовищем розробки (в Україні зарплати у геймдеві набагато нижчі). Важливо розуміти, що головні платформи поширення продукту беруть комісію 30% з усіх внутрішніх покупок.

Загалом тенденції до гейміфікації та популярність ігор у жанрі «текстовий квест» сприяють актуалізації та можливості успіху проєкту «Лісова пісня».

**Конкуренти:** прямими конкурентами є продукти студій Your Story Interactive, Pixelberry Studios, Episodes Interactive, Tortuga та інших розробників, що спеціалізуються на жанрі «текстового квеста». Непрямими конкурентами є майже вся розважальна галузь (особливо кіно та серіали) та навіть час виділений на сон людини.

**Переваги:** актуальність гри полягає у підкресленні проблем сучасного суспільства (торкаємось тем расизму, екології, захисту тварин тощо) у поєднанні з українськими традиціями, що відображені у героях з фольклору, стилі одягу та певними іншими особливостями. Гра free-to-play і присутня у двох найбільших мобільних маркетах.

**Прогнозовані результати:** для виходу на самоокупність необхідно вийти на цифру у 35.000 завантажень, за умови рейту покупок у 2-3% та функції донейту на розвиток проєкту. За перший місяць очікуємо біля 5.000 скачувань

**Висновки:** інвестування у проєкт є привабливим з огляду на попадання в інтереси аудиторії за рахунок сюжету, декілька моделей монетизації продукту, високий попит на інтерактивні ігрові моделі у формі мобільних додатків

