

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

Інноваційний проєкт

Розробка інтерактивного прототипу мобільного додатку для вивчення історії України «HiStory» та його впровадження

Терміни реалізації проєкту:

початок – 01.09.22

закінчення – 01.01.24

Виконавець проєкту:

студентка 2 курсу магістратури
спеціальності 061 «Журналістика»
освітньої програми «Цифрові медіа»

Катерина КОРОТІНА

Керівник проєкту:

кандидат наук із соціальних
комунікацій, асистент
кафедри мультимедійних
технологій і медіадизайну

Руслан ВЕРБОВИЙ

Київ, 2022

Зміст

1.	Загальні відомості.....	3
2.	Характеристики проєкту.....	6
2.1.	Ключові слова.....	6
2.2.	Реферат проєкту.....	6
2.3.	Масштаб проєкту.....	9
2.4.	Спрямованість проєкту.....	9
2.5.	Ступінь новизни.....	9
3.	Організаційний план розробки проєкту та організації виробництв..	11
3.1.	Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення.....	11
3.2.	Календарний план виконання робіт за проєктом	11
3.3.	Організація заходів.....	13
4.	Очікувана ефективність проєкту.....	17
4.1.	Економічна ефективність проєкту.....	17
4.2.	Соціальна ефективність проєкту.....	18
5.	Аналіз потенційних ризиків проєкту.....	19
5.1.	Основні фактори ризику проєкту та управління ними.....	19
6.	Загальні висновки.....	22
7.	Використані джерела.....	23
8.	Презентація проєкту.....	26
9.	Додатки.....	27

1. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

«HiStory» - це інноваційний мобільний додаток, інтерактивна гра для вивчення історії України, Game Based Learning (GBL), метою якої є полегшення процесу вивчення історії України, підвищення зацікавленості та ефективності сприйняття матеріалу, а також підвищення обізнаності населення України щодо основних історичних подій.

Питання теорії й практики впровадження комп'ютерних ігор в Україні частково розглядали Н. Булгакова, І. Новик, В. Моторін, І. Семчук (організація ігрової діяльності з комп'ютерною підтримкою у дошкільних навчальних закладах); М. Букатов, Н. Вагіна, К. Лук'яненко та ін. (в загальноосвітній школі); С. Бевз, Н. Кириленко, О. Семеніхіна та ін. (у закладах вищої освіти).¹

Основна цільова аудиторія - це учні 6-11 класів, які вивчають історію України в школах, а також готуються скласти зовнішнє незалежне оцінювання для вступу в заклади вищої освіти.

Актуальність і соціальна значущість проекту особливо підвищується в умовах війни росії проти України, її ганебних спробах знищення української культури, історії та знецінення розвитку нашої держави.

Окрім того, за статистикою Українського центру оцінювання якості освіти в 2021 році середній бал учасника ЗНО з історії склав 139 балів з 200.

Формат гри передбачає вибір користувачем подальших дій персонажа, яким він грає. До прикладу, в темі “Русь-Україна (Київська держава)” головними героями будуть князі та княгині Київської Русі. Кожного разу користувачу буде пропонуватися 4 варіанти подальших дій відповідно до реальних подій з історії України. Якщо користувач обирає правильний варіант, персонаж виконує, якщо ні - гра закінчується і треба починати

¹ Воєвода А. Михайленко Л. Пудова С. Застосування концепції game based learning в освітньому процесі. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова.

спочатку. Таким чином дитина запам'ятовує різні події у хронологічній послідовності, завдяки грі це відбувається несвідомо, а декілька повторів у випадку помилки пришвидшать запам'ятовування.

Планується створення механізму нарахування балів/монет, а також можливість приєднання у спільну команду учнів класу та/або учнів з додаткових курсів, кола друзів тощо і формування спільного рейтингу.

Вибором подальших дій персонажів гра не обмежується. Відповідно до подій історії у грі мають бути відображені реальні картосхеми розселення народів, можливість проводити битви, збирати певні археологічні пам'ятки, знайомитися з архітектурою та культурою минулого.

Сценарій буде створено у співпраці з фахівцем з історії України на основі програми ЗНО, затвердженої Міністерством освіти та науки України, а також низки підручників.

Для реалізації проєкту необхідно також залучити низку спеціалістів з розробки ігор, графічних дизайнерів, художників, тестувальників, дизайнерів інтерфейсу тощо.

Способом фінансового забезпечення проєкту може бути подання проєкту на українську краудфандингову платформу “Спільнокошт”. Однією з переваг такого способу залучення коштів є також вихід на цільову аудиторію та формування певної спільноти навколо ідеї проєкту. Наразі освітні проєкти, опубліковані на платформі, в основному стосуються розвитку України та суспільства, тому є вірогідність, що ідея гри про минуле країни може зацікавити велику кількість людей.

Окрім цього, можна було би отримати грант на реалізацію персонального проєкту у сфері освіти. Хоча в умовах війни питання фінансування може бути проблемним, адже українське суспільство і держава витрачає кошти на підтримку армії, постраждалих внаслідок російської агресії, відбудову пошкоджень тощо.

Більше 50% користувачів мобільних додатків грають в ігри, що робить цю категорію додатків такою ж популярною, як музичні програми, такі як Spotify і Apple Music, і поступається тільки додаткам для соціальних мереж і комунікацій з точки зору витраченого часу.²

² <https://senior.ua/articles/analz--tendenc-ndustr-moblnih-gor-v-2020-roc>

2. ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЄКТУ

2.1. Ключові слова

Історія України, мобільний додаток, освіта, цифрові медіа.

2.2. Реферат проєкту

Назва проєкту: розробка інтерактивного прототипу мобільного додатку для вивчення історії України «HiStory» та його впровадження.

Суть проєкту: інноваційна інтерактивна гра для смартфона для вивчення історії України шляхом вибору подальших дій згідно з реальними подіями минулого.

Мета: сприяти більш простому процесу вивчення історії України, а також підвищенню обізнаності населення України щодо основних історичних подій шляхом створення мобільного додатку.

Для досягнення мети необхідно виконати такі завдання:

- провести аналіз (визначити завдання застосунку, функції продукту, сформувати портрет користувачів, аналіз конкурентів, оцінити терміни і бюджет, оцінити доцільність проєкту);
- етап проєктування, user experience (написати сценарій гри, створити спрощену схематичну форму застосунку, інтерактивні елементи, кількість екранів, діаграми зв'язків, логічні карти, user flows, wireframes);
- UI дизайн (провести дизайн-дослідження, розробити дизайн-концепцію та всі екрани продукту, сформувати дизайн-систему, розробити відеовізуалізації, створити інтерактивний прототип);
- знайти команду фахівців та способи фінансування;
- етап впровадження та налагодження;
- етап просування.

Цільова аудиторія:

1. Абітурієнти (випускники 11-го класу) - станом на 29.04.22 на вступні іспити зареєстровано **402 527** осіб.

Портрет користувача.

Ім'я: Настя.

Вік: 16 років.

Місто проживання: Україна.

Освіта: учениця 11 класу.

Проблема: готується до іспитів і має запам'ятовувати великий обсяг складної інформації, переживає, що може не скласти іспити і не вступити до університету.

Рішення: завантажує гру, проходить рівні, швидко запам'ятовує події, діячів, отримує візуальну картинку, що допомагає легше сприймати тексти з підручників та довідників.

2. Учні 6-11-х класів, які вивчають історію України у школі.

Портрет користувача.

Ім'я: Павло.

Вік: 13.

Місто проживання: Україна.

Освіта: учень 7 класу.

Проблема: не може сконцентруватися на великих текстах з підручників, він звик грати на комп'ютері або телефоні з друзями та сидіти в тіктоці, чорно-білі зображення в книжках мало приваблюють його, йому складно сприймати монотонний голос вчительки на уроці, тому він не сприймає інформацію та нудьгує, особливо в умовах дистанційного навчання.

Рішення: звична для нього гра, за допомогою якої події будуть запам'ятовуватися на підсвідомому рівні, а можливість грати з друзями мотивуватиме робити це періодично.

3. Українці, 18-35, яким цікава історія України.

Портрет користувача.

Ім'я: Олександр.

Вік: 27.

Місто проживання: Україна.

Освіта: вища.

Проблема: до його країни вдерлися російські окупанти, які вбивають, катують, обкрадають та намагаються знецінювати все українське.

Він бажає якомога більше відокремитися від росії, усього російського, підтримує круті українські ідеї, донатить на ЗСУ тощо.

Цільові платформи: Android, IOS.

Вирішення проблем загальнодержавного, регіонального або галузевого рівня:

- Підвищення обізнаності населення України щодо її історії;
- Полегшення процесу підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання учнями 11 класів.

Термін реалізації проєкту: 01.09.22 - 01.01.24

Витрати на реалізацію проєкту і строк його окупності:

Для реалізації першочергово необхідно залучити близько 40 000\$.

Орієнтовний термін окупності: 6 місяців.

Джерела і умови фінансування проєкту:

1. Кошти отримані за рахунок продажу продукції проєкту ZNO Tutor - флеш-картки з підготовки до ЗНО;
2. Кошти з реклами, яка може транслюватися у додатку;
3. Платна підписка та внутрішні покупки;
4. Український культурний фонд;
5. Залучення пожертв;
6. Краудфандинг;
7. Власні кошти.

Стислий перелік робіт та необхідні обсяги фінансування:

1. Заробітна плата залученим фахівцям та додаткове обладнання для їх роботи - 25 000\$
2. Обладнання та технічна складова - 4000\$
3. Просування проєкту - 10 000\$

2.3. Масштаб проєкту

Загальнодержавний: кількість зареєстрованих на вступні іспити (бакалавр): 402 527. Вступ до університету - питання щорічне, тому вивчення історії для складання ЗНО будуть актуальними кожного року для близько 350 тисяч абітурієнтів як мінімум. Окрім цього, в умовах війни проти України вкрай важливо знати минуле держави, чію історію намагаються переписати окупанти.


2.4. Спрямованість проєкту

Освітній цифровий проєкт “HiStory” спрямовано на діджиталізацію застарілих кліше про нудне вивчення історії України. З огляду на те, що діти дуже багато часу проводять з гаджетами, перенесення навчального матеріалу в ігровий формат підвищить продуктивність дитини у вивченні матеріалу. Завдяки рейтинговій системі додатку для дітей буде створена здорова конкуренція.

2.5. Ступінь новизни

Проєкт перевищує рівень вітчизняних аналогів за всіма показниками.

Проєкти-конкуренти:

Тип додатку	Логотип	Назва	Посилання	Опис
Виконання тестів		ЗНО. Історія України	https://cutt.ly/jB8iDvn	Додаток містить сотні питань в 4 категоріях: історичні дати, персоналії, образотворче мистецтво,

				архітектура. Спеціалізується виключно на історії України.
		ЗНО тести: Історія України	https://cutt.ly/mB8oXPl	Вирішення тестів з історії України за різними темами і можливість самостійно формулювати питання для самоперевірки знань.
		ЗНО арена	https://cutt.ly/eB8oFKg	Тестові завдання з української мови, літератури, географії, біології, історії України та англійської мови, які можна вирішувати і змагатися з друзями.
		ЗНО тести	https://cutt.ly/HB8gyfx	Збірка тестових завдань з різних предметів для підготовки до ЗНО.
Навігаційні		Track Holodomor History	https://cutt.ly/0B8j77k	Історія голодомору-геноциду на території Києва позначена геолокаціями на мапі Києва.
Рольові (аналоги)		Episode - Choose Your Story	https://cutt.ly/sNTN6qA	Історії кохання, де користувач у ролі певного персонажа обирає подальші дії героя.
		Клуб Романтики - Мои Истории	https://cutt.ly/QNT90YJ	

3. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ПЛАН РОЗРОБКИ ПРОЄКТУ

3.1. Стан виконання робіт за проектом до моменту його схвалення

Для реалізації проєкту виконано етап аналізу та досліджень, визначено та узгоджено фінансування проєкту, визначено та узгоджено місце виконання проєкту, частково зібрано команду фахівців, розроблено технологію, створено схематичні уявлення інтерфейсу,

3.2. Календарний план виконання робіт за проектом

№	Вид робіт	Дедлайн	Вартість	Результат/стан
ЕТАП АНАЛІЗУ				
1.	Визначення завдань та функцій застосунку	10.10.22	входить в зп продюсера	Виконано
2.	Аналіз цільової аудиторії, формування портрету користувача, проведення інтерв'ю	25.10.22	входить в зп продюсера	Виконано
3.	Аналіз конкурентів, аналогів	25.10.22	входить в зп продюсера	Виконано
4.	Оцінка термінів та бюджету, а також доцільності проєкту	4.11.22	входить в зп продюсера	Виконано
ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП				
	Пошук фахівців з розробки додатку, графічних дизайнерів, дизайнерів інтерфейсів, тестувальників, викладача з історії України тощо	13.11.22	входить в зп продюсера	https://cutt.ly/sMAGFp2
	Юридичні процеси, договори, авторські права, ліцензії тощо	постійно	20 000 грн/міс	-
	Фінансове забезпечення: пошук інвесторів, подання проєкту на краудфандингову платформу "Спільнокошт" та до КШЕ	15.11.22 - КШЕ	входить в зп продюсера	-
ЕТАП ПРОЄКТУВАННЯ				

	Описовий етап	26.11.22	входить в зп продюсера	
	Написання сценарію гри (тема "Україна часів Київської Русі") + вчитка викладачем	20.11.22	входить в зп продюсера + 3000 грн	https://cutt.ly/fNHiizU
	Проектування взаємодії (user flow, user journey map тощо)	28.12.22	зп ux/ui дизайнера	-
	Розробка схематичних уявлень інтерфейсу (wireframes)	4.12.22	зп ux/ui дизайнера	-
	Створення і тестування схематичного прототипу	11.12.22	зп ux/ui дизайнера	-
ЕТАП UI DESIGN				
	Дизайн-дослідження (аналіз галузі, аналіз трендів)	15.10.22	входить в зп продюсера	Виконано
	Розробка всіх екранів продукту	15.01.23	зп ux/ui дизайнера	-
	Формування дизайн-системи	15.01.23	зп ux/ui дизайнера	-
	Розробка відеовізуалізацій	15.01.23	зп ux/ui дизайнера	-
	Розробка інтерактивного прототипу	15.01.23	зп ux/ui дизайнера	-
SOUND DESIGN				
	Створення звукової системи додатку	30.01.23	20 000 грн	-
ЕТАП ВПРОВАДЖЕННЯ ТА НАЛАГОДЖЕННЯ				
	Написання програмного коду, серверну архітектуру, реалізація ігрової графіки з можливістю впровадження 2D/3D контенту	30.03.23	25 000 грн/міс	-
	Тестування	30.05.23	25 000 грн/міс	-
	Публікація на таких майданчиках як Google Play чи App Store	1.09.23	-	-

3.3. Організація заходів

Заходи:

- Серія презентацій для представників шкіл з метою популяризації додатку та налагодження співпраці.
- Відвідування конференції щодо покращення якості освітньої програми.

Опис наявних і необхідних для виробництва устаткування і приміщень:

- сервери
- комп'ютери
- графічні планшети

Для реалізації проєкту необхідно зібрати команду фахівців:

№	Фахівець	К-ть	Вимоги до навиків та досвіду	Середня заробітна плата
1.	Генеральний продюсер Коротіна Катерина Андріївна	1	Обов'язки: - створення та контроль за виконанням календарно-виробничого плану - реалізація проєкту від ідеї	25 000 грн
2.	Викладач з історії України Волосянко Євгенія Володимирівна	1	Вимоги: - досвід підготовки учнів до ЗНО від 2-х років - досвід участі в ЗНО Обов'язки: - вчитка та редагування сценарію гри Термін роботи у проєкті: - 1 тиждень	3 000 грн
3.	UX/UI designer		Вимоги: - впевнене володіння Photoshop, Illustrator, Figma; - досвід роботи з основами графічного дизайну (теорія кольору, системи сіток, композиція, рух та інтерактивність); - пристрасть до мобільних відеоігор; - розуміння, що таке HTML та CSS	25 000 грн

			<p>Обов'язки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розробка гнучкого та добре структурованого дизайну інтерфейсу та його окремих елементів - прототипування, дизайн та підтримка ігрового інтерфейсу, створення простих іконок та піктограм 	
4.	Графічний дизайнер		<p>Вимоги:</p> <ul style="list-style-type: none"> - відмінне володіння Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma; - вміння створювати анімації <p>Обов'язки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - створення головних персонажів гри - створення локацій - співпраця з іншими членами команди 	25 000 грн
5.	Розробник		<p>Вимоги:</p> <ul style="list-style-type: none"> - освіта в галузі програмування або прикладної математики або еквівалентний досвід - написання добре структурованого та читабельного коду <p>Обов'язки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - повний цикл розробки ігрової механіки – від прототипу до повного функціоналу - розробка та впровадження ігрової механіки у співпраці з дизайнерами - підтримка дизайнерів та інших членів команди у виправленні помилок і проблем з грою 	30 000 грн
6.	Тестувальник		<p>Вимоги:</p> <ul style="list-style-type: none"> - глибоке розуміння процесів тестування, методології - знання систем відстеження помилок - досвід тестування мобільних додатків (Android, IOS) <p>Обов'язки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - грати та тестувати гру на різних пристроях 	25 000 грн

			- тісно співпрацювати з командою розробників, провідним спеціалістом з контролю якості та менеджером з випуску - створення звітів про помилки	
7.	SMM-спеціаліст	1	Вимоги: - досвід роботи зі створенням контенту - наявність камери - відмінне володіння Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva. Обов'язки: - ведення сторінки в Instagram, Facebook, TikTok - створення естетичного контенту	15 000 грн
8.	Юрист	1	Вимоги: - знання українського законодавства - досвід роботи від 2-х років Обов'язки: - повний супровід проєкту - документальний, координаційний	20 000 грн
9.	Sound designer	1	Вимоги: - Обов'язки: -	25 000 грн

Канали та інструменти комунікації з аудиторією з метою просування проєкту:

1. Instagram

Сторінка власниці проєкту. Наразі цей канал активно працює над побудовою персонального бренду, залученням аудиторії, певної спільноти для якої буде цікава інформація про додаток та інновації у сфері освіти загалом. Тут буде проведено прогрів аудиторії шляхом публікації серії дописів та сторіз про game based learning, освіту в

Україні, додаток в цілому, особливості гри, членів команди, робочий процес тощо.

[Сторінка проєкту ZNO Tutor](#), де вже сформована основна цільова аудиторія проєкту - учні 10-11 класів, які готуються до ЗНО з історії України. Станом на 26 лютого 2022 року сторінка нараховує 6 тисяч підписників. Планується трансформація акаунту більше під додаток, зміна назви акаунту, логотипу та дизайну. Втім, частина з корисною інформацією щодо підготовки до ЗНО залишиться.

Реклама у блогерів. Для просування додатку серед цільових аудиторій буде створено список блогерів, які рекламуватимуть додаток на своїх сторінках, демонструвати як грають самостійно та заохочувати інших.

2. Офіційний сайт проєкту.
3. ТікТок. Публікація коротких відео з персонажами, знайомство з частинками гри, жарти.
4. YouTube. Серія відеороликів про гру від проєкту, а також реклама додатку на YouTube каналах, які спеціалізуються на підготовці до ЗНО та освіти в цілому, наприклад, ZNOUA (169 000 підписників), Педан Може і проєкт “Універсчек” (271 000 підписників), EdEra (117 000 підписників), тощо.
5. Персональні зустрічі, проведення презентацій додатку для вчителів та учнів.

4. ОЧІКУВАНА ЕФЕКТИВНІСТЬ ПРОЄКТУ

4.1. Економічна ефективність проекту

За даними компанії Newzoo, в 2021 році дохід від мобільних ігор (93,2 мільярди доларів) перевищив дохід комп'ютерних та консолей. Тому є висока вірогідність, що гра з історії України матиме великий попит.

Для реалізації проєкту варто залучити фінансування українських та закордонних грантових програм, краудфандингових платформ, окремих інвесторів та власних коштів.

Прибутковість та окупність проєкту буде забезпечуватися шляхом продажу платних підписок, внутрішніх покупок, створення пакетів послуг для закладів середньої освіти, а також трансляції рекламного контенту у процесі гри.

Бюджет може змінюватися відповідно до вартості послуг на ринку праці, а також у зв'язку з появою нових потреб в ході реалізації проєкту.

№	Вид робіт/послуг	Вартість	Термін	Всього
Заробітна плата залученим фахівцям				
1.	Генеральний продюсер	25 000 грн/міс	12 місяців	300 000 грн
2.	Викладач історії України	3 000 грн/1 раз	10 разів	30 000 грн
3.	UX/UI дизайнер	25 000 грн/міс	6 місяців	150 000 грн
4.	Графічний дизайнер	25 000 грн/міс	2 місяці	50 000 грн
5.	Розробник	30 000 грн/міс	6 місяців	180 000 грн
6.	Тестувальник	25 000 грн/міс	2 місяці	50 000 грн
7.	Фахівець з реклами	15 000 грн/міс	6 місяців	90 000 грн
8.	Юрист	20 000 грн/міс	1 місяць (+)	20 000 грн
9.	Sound-дизайнер	25 000 грн/міс	1 місяць	25 000 грн
Всього				25 000\$
Обладнання та технічне забезпечення				
1	Сервери	50 000 грн	-	50 000 грн
2.	Інтернет	250 грн/міс	6 місяців	1500 грн

3.	Оренда офісу	15 000 грн/міс	6 місяців	90 000 грн
Всього				3900\$
Просування				
1.	Таргетована реклама в соцмережах	1000\$	3 місяці	3000\$
2.	Google Ads	1000\$	3 місяці	3000\$
3.	Реклама у блогерів	3000\$	10 блогерів	3000\$
Всього				10 000\$
Загальна сума				40 000\$

4.2. Соціальна ефективність проекту

Завдяки спрощенню процесу вивчення історії України, інтерактивній формі та сприйнятті матеріалу на підсвідомому рівні середній бал зовнішнього незалежного оцінювання має підвищитися як мінімум на 10%. Окрім цього, частина населення, яка вимушено покинула територію України у зв'язку з агресією росії потребує інформації щодо історії, гра стане додатковим джерелом та шляхом без зайвої напруги заглибитися у вивчення історії рідної країни.

5. АНАЛІЗ ПОТЕНЦІЙНИХ РИЗИКІВ ПРОЄКТУ

5.1. Основні фактори ризику проєкту та управління ними

Зовнішні. Чинники прямої дії.

Споживачі.

Дуже важливо провести вдалу рекламну кампанію та співпрацю з викладачами, щоб майбутні користувачі а) знали, як знайти додаток; б) розуміли, для чого це їм.

Можливе несприйняття вчителями сучасного підходу та впровадження GBL у процес навчання. Варто проводити презентації для вчителів і зуміти переконати, що такий метод вивчення історії значно підвищить ефективність.

Проблема покриття мережі інтернет у важкодоступних та малонаселених пунктах.

Конкуренти.

Важливо з перших днів забезпечити юридичний супровід проєкту, щоб унеможливити викрадення ідеї, окремих елементів/персонажів гри. Окрім того, треба правильно розробити трудові договори з усіма робітниками проєкту.

Репутаційні ризики.

Співпраця та/або отримання фінансування від осіб/фондів, які підтримують війну росії проти України, громадянами росії тощо.

Чинники непрямої дії. Політичні.

З 24 лютого 2022 року Україна потерпає від терористичних жорстоких бойових дій росії. Реалізація будь-якого стартапу в умовах воєнного стану вже є ризиком. Сюди можна віднести також загрози втрати майна через ракетні удари країни-агресора, відсутність фінансування в середині країни, низький рівень фінансування закордонними інвесторами стартапів у країні, де відбуваються активні бойові дії тощо. Окрім того, постійні спроби знищити енергетичну систему в Україні, відсутність електроенергії у

співробітників проєкту сприяє на уповільнення реалізації проєкту, не дотримання дедлайнів, а можливо і непередбачувані витрати.

Внутрішні ризики.

Юридичні аспекти.

З метою унеможливити викрадення або розповсюдження члени команди ідеї, особливостей гри та розробки, а також зменшити до мінімуму ризики виникнення будь-яких спорів та судових процесів необхідна якісна юридична підтримка проєкту, укладення трудових договорів з урахуванням усіх аспектів діяльності в проєкті.

Якість управління.

З огляду на невеликий досвід управління цифровими проєктами є ризик створення неефективного календарно-постановочного плану реалізації проєкту та надмірного навантаження на фахівців. Варто отримати рекомендації більш досвідчених фахівців, а також вміти чути членів команди. Окремою складовою ефективного управління є створення сприятливих та комфортних умов праці для усіх членів команди.

Рівень спеціалізації.

У зв'язку з напруженим пошуком фінансування проєкту в умовах війни є можливість запросити до розробки додатку студентів останніх курсів, які мають бажання долучитися до цікавого проєкту та мати практику. Втім, звісно, це є ризиком отримання невтішного результату. Перед початком роботи треба обов'язково впевнитися, що спеціаліст володіє конкретними навичками та вміннями саме в реалізації гемінгових проєктів шляхом виконання тестового завдання та випробувального терміну.

Помилкова цінова політика.

На основі отриманих даних аналізу проєктів конкурентів, статистики щодо підписки та платних функцій серед українців необхідно в цілому розробити найбільш вдалу схему внутрішніх покупок, щоб вона була не

дуже дорогою для користувачів та могла окупитися. Можливо будуть створені пакети послуг для користування школами або окремими класами. Для визначення найбільш коректної цінової політики варто залучити фінансового спеціаліста.

6. ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Впродовж двох місяців роботи над реалізацією проєкту проведено етап аналізу та досліджень, в результаті якого визначено основні цільові аудиторії проєкту, сформовано завдання та функції додатку, а також початковий бюджет і терміни реалізації. Згідно з історичними даними написано сценарій першого блоку гри. Проведено пошук та залучено фахівця з історії України для можливості вичитки сценарію гри та редагування відповідно до реальних подій та програми ЗНО, затвердженої Міністерством освіти і науки України.

Розроблено частину схематичних екранів та інтерактивний прототип майбутнього додатку.

В результаті маємо базу інформації та матеріалів, на основі якої буде проведено подальші етапи реалізації проєкту.

7. ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

Джерела для реалізації проєкту:

1. Brad Nunnally. UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products. O'Reilly Media. 2016. 258 p.
2. Stephanie Marsh. User Research: A Practical Guide to Designing Better Products and Services. Kogan Page. 2018. 288 p.
3. Jeremy Baines. Clive Howard. UX Lifecycle: The business guide to implementing great software user experiences. CreateSpace Independent Publishing Platform. 2015. 194 p.
4. Олександр Остервальдер. Ів Піньє. Грег Бернарда. Алан Смит. Розробляємо ціннісні пропозиції. Як створити продукти та послуги, яких хочуть клієнти. Київ. Наш формат. 2018. 324 с.
5. Дональд А. Норман. Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас. ArtHuss. 2019. 304 с.
6. Дональд А. Норман. Дизайн звичних речей. Книжковий клуб "Клуб Сімейного Дозвілля". 2019. 320 с.
7. Стів Круг. Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability. 2017. 256 с.
8. Алан Купер. Інтерфейс. Основи проектування взаємодії. 2021. 720 с.
9. Пінк Даніел. Драйв. Дивовижна правда про те, що нас мотивує. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 208 с.
10. Сазерленд Джефф. Scrum. Навчись робити вдвічі більше за менший час. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 280 с.
11. Чан Ким В., Моборн Рене. Стратегія Блакитного Океану. Як створити безхмарний ринковий простір і позбутися конкуренції. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 384 с.
12. Kindem G. Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production. Focal Press. 2009. 532 p.

13. Roberts-Breslin J. Making Media: Foundations of Sound and Image Production / Jan Roberts-Breslin. Focal Press, 2011. 318 p.
14. Watkins C. Classrooms as learning communities. Oxford: Routledge. 2003.
15. Гришина Ю. Знання, які змінюють світ. Київ: Voronovagency. 2021. 268 с.
16. Cathy N. Davidson. The New Education: How to Revolutionize the University to Prepare Students for a World In Flux. Basic Books. 2022. 352 p.
17. Wallace R. Smartphone Media Production: A media revolution for everyone. Robb Wallace Media. 2016. 189 p.
18. Potter J. Kavanagh M. The Successful Manager: Practical Approaches for Building and Leading High-Performing Teams. Independently published. 2020. 207 p.
19. Саленбахер Ю. Креативний особистий брендинг. Харків: Фабула. 2019. 224 с.
20. Alexander V. Laskin. The Handbook of Financial Communication and Investor Relations. Wiley-Blackwell. 2017. 505 p.
21. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю. Київ: КМ-Букс. 2021. 336 с.
22. Зарембо К. Лапшина І. Сологуб І. Доронюк Т. Юнген А. Писати аналітику може кожен. Мистецтво переконливого тексту. Київ: Віхола. 2021. 224 с.
23. McDonald J. Google Ads (AdWords) Workbook: Advertising on Google Ads, YouTube, & the Display Network. Independently published. 2022. 368 p.
24. John L. Sullivan. Media Audiences: Effects, Users, Institutions, and Power. SAGE Publications. 2019. 368 p.

25. Maloney E. Kim J. Learning Innovation and the Future of Higher Education. Johns Hopkins University Press. 2020. 232 p.
26. Kolb L. Learning First, Technology Second in Practice: New Strategies, Research and Tools for Student Success. International Society for Technology in Education. 2020. 264 p.
27. Еяль Н. На гачку. Як створити продукт, що чіпляє. Київ: Наш формат. 2017. 192 с.
28. Hennessy B. Influencer: Building Your Personal Brand in the Age of Social Media. Citadel. 2018. 272 p.
29. Роднянський О. Виходить продюсер. Київ: Брайт Букс. 2016. 408 с.
30. Houston P. Floyd M. Carnicero S. Get the Truth: Former CIA Officers Teach You How to Persuade Anyone to Tell All. St. Martin's Griffin. 2016. 288 p.

8. ПРЕЗЕНТАЦІЯ ПРОЄКТУ

1. Посилання на презентацію -

https://www.canva.com/design/DAFQKHMg7RU/FBKqvLMbbIJwXdQ_uB1rXQ/view?utm_content=DAFQKHMg7RU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

8. ДОДАТКИ

1. Посилання на інтерактивний прототип - <http://surl.li/dzwas>

2. Посилання на сценарій першого рівня гри -

<https://docs.google.com/document/d/151RjNMVwFA-vnLtUmJ4xxr8i3YUrMVsrcGrX-hh6ENQ/edit?usp=sharing>