**ПАСПОРТ ПРОЕКТА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Показатель* | *Описание (после заполнения можно удалить данный столбец)* | *Для заполнения* |
| Название | Отражает основную идею проекта | По следу Ваньки Каина |
| Команда проекта | ФИО, направление подготовки, используемые в проекте компетенции | Кушнир Кристина, гр.3281 – лидер  Семёнова Анастасия, гр. 3281 – креативщик  Евстафьева Ксения, гр. 3283 - генератор идей  Шкурова Инна, гр. 3561 - спикер  Ырыспаева Бегайым, гр. 3561- ответственный исполнитель  Сычёва Софья, гр. 3311 – координатор  Федорова Александра, гр. 3261 – критик |
| Наставник команды | ФИО, должность, подразделение НовГУ | Рязанова Наталья Валентиновна |
| Сроки выполнения проекта | дата начала работы – дата окончания работы | 3.03.25-30.05.25 |
| Тип проекта | * Предпринимательский * Социальный * Инновационный * Научно-исследовательский * Креативный | социальный |
| Проблема, которую решает проект | Сложности, затруднения, препятствия, которые будут преодолены с помощью проекта | Низкий уровень осознанной профессиональной ориентации у школьников старших классов, студентов ИЮР СПО и бакалавриата 1-2 курсов в выборе профессии, связанной с юриспруденцией, что влечет за собой низкое качество знаний и в будущем уход из профессии. |
| Эффекты и индикаторы успешности реализации проекта | Представьте не менее одного исчислимого показателя и не менее двух неисчислимых | Исчислимые: количество уникальных игроков, количество раскрытых преступлений во время игры  Неисчислимые: вовлеченность игроков, уровень сложности игры, уровень командного воздействия |
| Актуальность | Описание подходов к решению проблемы в мировой повестке, российской, областной, на уровне университета | Значительное количество студентов после завершения обучения не желает работать по своей специальности и рассматривает возможность перехода в другие сферы. Проект ориентирован на изменение этой ситуации. |
| Целевая аудитория | Характеристики целевой аудитории (социальные, экономические, поведенческие и т.д.). Подтвердите ссылками на исследования по данной целевой аудитории, результатами собственных опросов | Школьники старших курсов, студенты ИЮР СПО и бакалавриата 1-2 курса |
| Цель | Что будет достигнуто? Когда? Как? Как вы измерите уровень достижения результата? | Повысить интерес у школьников старших классов, студентов ИЮР СПО и бакалавриата 1-2 курсов к изучению криминалистики и других юридических наук, особенно уголовно-правового цикла, тем самым обеспечить юридический институт в лице учащихся общеобразовательных учреждений целенаправленными в юриспруденцию абитуриентами, а в лице студентов - работодателей ИЮР квалифицированными, профориентированными, грамотными специалистами. |
| Задачи | Действия, необходимые для достижения цели | 1. Определить направления работы по проекту;  2. Изучить законодательство по теме;  3.Собрать материал;  4. Разработать сценарий ролевой игры;  5. Провести ролевую игру. |
| Конкуренты и аналоги | Кто еще решает данную проблему? Каковы характеристики его решения? Чем оно лучше/слабее вашего? | «Quest Zone», устраивает квесты на различных локациях, с различными сценариями, с подготовленными актерами, а также настольные игры  «Crime scene» - ролевые квесты Великого Новгорода. |
| Новизна | Чем ваше решение принципиально отличается от аналогов и конкурентов? Преимущества вашего решения | Отличие самого похищения от обычных убийств и краж. В ходе игры участники, читая историю показывают свои актерские навыки, прокачивают логическое мышление расследуя преступление |
| Риски | Внешние и внутренние риски. Их оценка и меры по предотвращению | Внутренние: конфликты между участниками, недостаточная вовлеченность игроков, несоответствие уровня сложности  Внешние: форс-мажорные обстоятельства, погодные условия (для проведения оффлайн игры), не явка участников без предупреждения |
| Результат/продукт | Опишите ваш продукт в виде ценностного предложения | Запутанное преступление, множество подозреваемых и неожиданные открытия –подготовьтесь к настоящему интеллектуальному вызову. Это больше, чем просто игра. Ролевая игра По следу Ваньки Каина это ваше собственное криминальное расследование! Готовы раскрыть тайну? |
| Ключевые характеристики продукта:  А. Исчислимые  Б. Неисчислимые | Представьте не менее трех исчислимых показателей и не менее двух неисчислимых | Исчислимые: доступность, быстрота, прохождение игры  Неисчислимые: эстетичность оформления, оригинальность, удобство использования, соответствие выбранному направлению |
| Необходимые ресурсы, в том числе смета расходов |  | Расходный материал (бумага, картон, принтерная печать)  Бумага– 550 руб, Картон – 60 руб.  Печать – 1 лист – 8 руб. (1 уп., 1 уп.25 листов) = 810 руб.  Реклама на платформе VK - 80 руб. - 10000 показов =800 руб.  Аренда помещения - 1 час – 600 руб. - 2 часа = 1200 руб.  Зарплата дизайнера - 10 000 руб.  Зарплата ведущего - 1000 руб. – 1 час - 2 часа = 2000 руб.  Итого: 14 810 руб. |
| Источник и объемы доходов |  | Продажа игры для массового производства |
| Каналы продвижения | Один – два основных канала продвижения с учётом поведения вашей целевой аудитории. Один запасной с учетом слабых сторон основных каналов | 1. Сотрудничество со школами, проведением им игр в старших классах 2. Предоставление игры университету для проведения игры среди студентов первого курса |
| Партнеры, в том числе заказчик проекта | Возможные/реальные партнеры проекта, их интересы | Партнера и заказчика нет |
| Достигнутый уровень результата | * Прототип * MVP * Готовый продукт | Готовый продукт |
| Этап реализации | * Концепция * Апробирован * Доработан по результатам апробации * Подготовлен к продаже * Представлен на акселераторы, конкурсы, гранты | Доработан по результатам апробации |