



**ЭТНИЧЕСКАЯ АРТ-
ПЛОЩАДКА «В РЕКЕ
ВРЕМЕНИ»**



Проблема проекта

Адыгский язык не используется в экономике (производственных процессах) и образовании, что ведет к «выветриванию» языка и потере культуры

Адыгский язык используется все меньше и меньше, все меньше сфер деятельности в которых он востребован.

Команда видит необходимость в создании нишевых продуктов индустрии развлечений построенных на элементах адыгской культуры. Основная задача – вернуть эти элементы в повседневные практики использования, закрепить их в общественном сознании, популяризировать знаковые для адыгов символы и атрибуты. Брендировать адыгскую культуру в пространстве современной поп-культуры.

Цель проекта

▶ Популяризация важных для адыгов символов и атрибутов их культуры.

Создание новых продуктов индустрии развлечений, построенных на элементах адыгской и современной поп-культуры.

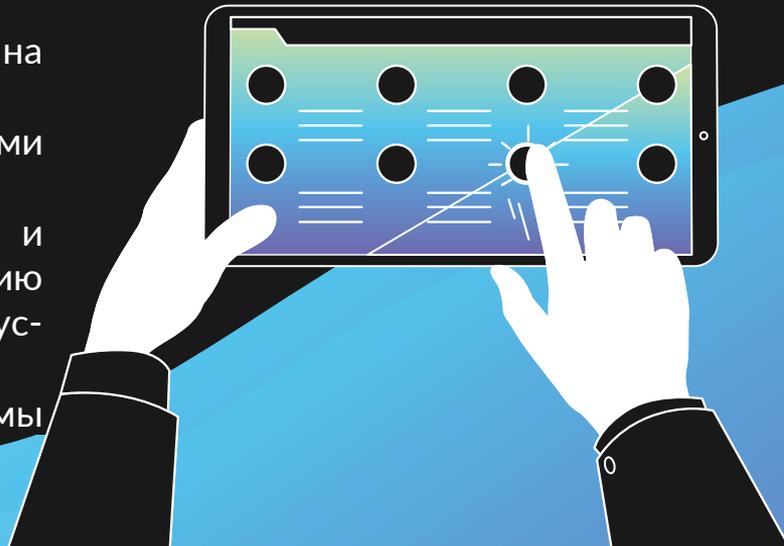
Целевая группа – адыгская молодёжь от 16 до 35 лет.

+

+

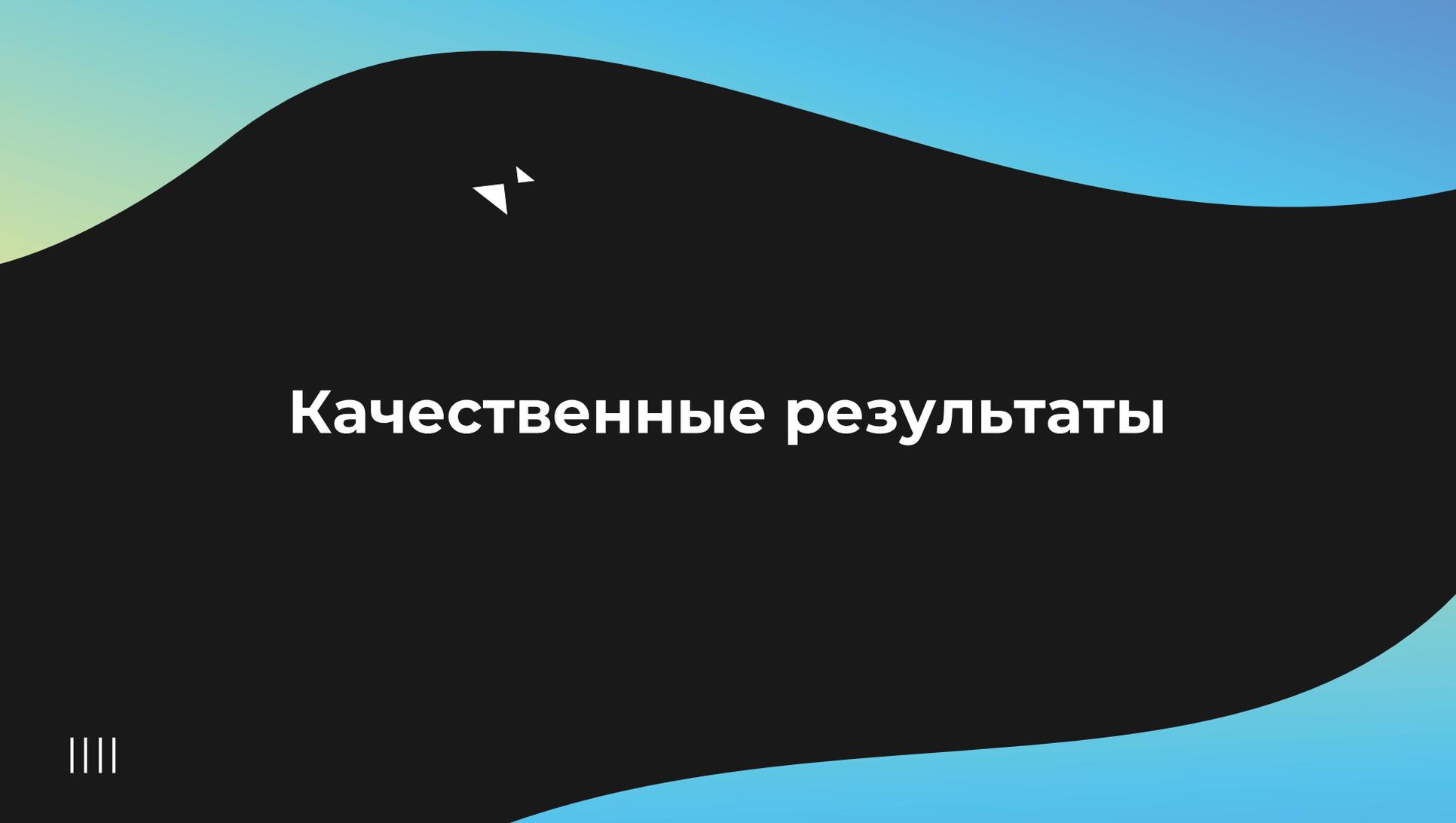
Задачи

1. Формирование команды (4 группы)
2. Разработка и продвижение настольных игр с использованием адыгского языка и элементов адыгской культуры
3. Разработка и продвижение картин по словам с использованием адыгского языка и элементов адыгской культуры
4. Разработка и продвижение квестов на адыгскую тематику
5. Создание караоке-программ с адыгскими песнями
6. Организовать медиа-сопровождение и разработать маркетинговую стратегию продвижения, оценить спрос (фокус-группы, бета-версия)
7. Оценить эффективность программы («конкуренты», популярность)



№	Мероприятие	календарь
1.	Сформировать команду. Группы: дизайнеров, музыканты, менеджеры, PR-менеджер (караоке, раскраски, настольные игры, приложение по языку)	С 01.09.2022 по 01.10.2022
2.	Оценка спроса на продукты	С 01.10.2022 по 01.02.2023
3.	Поиск доноров (краудфандинг – настольные игры и раскраски, но только после прототипирования; остальное – Минобр, Минпросв, гос. гранты, МЧА, Адыгэ Хасэ, президентские гранты, региональные меценаты)	С 01.02.2023 по 15.02.2023
4.	Сессия стратегического планирования, разработка макетов продуктов	С 15.02.2023 по 01.04.2023
5.	Сбор фокус группы и тестирование продукта	С 01.04.2023 по 15.04.2023
6.	Доработка	С 15.04.2023 по 01.05.2023

№	Мероприятие	календарь
7.	Прототипирование	С 01.05.2023 по 15.05.2023
8.	Бета-тестирование	С 15.05.2023 по 01.06.2023
9.	Реклама, PR (презентация, продвижение продукта)	С 01.06.2023 по 01.07.2023
10.	Мониторинг и исследование эффективности	С 01.07.2023 по 01.12.2023
11.	Масштабирование – перевод на иные рынки (Турция, Сирия, Иордания)	С 01.12.2023 по 01.06.2024



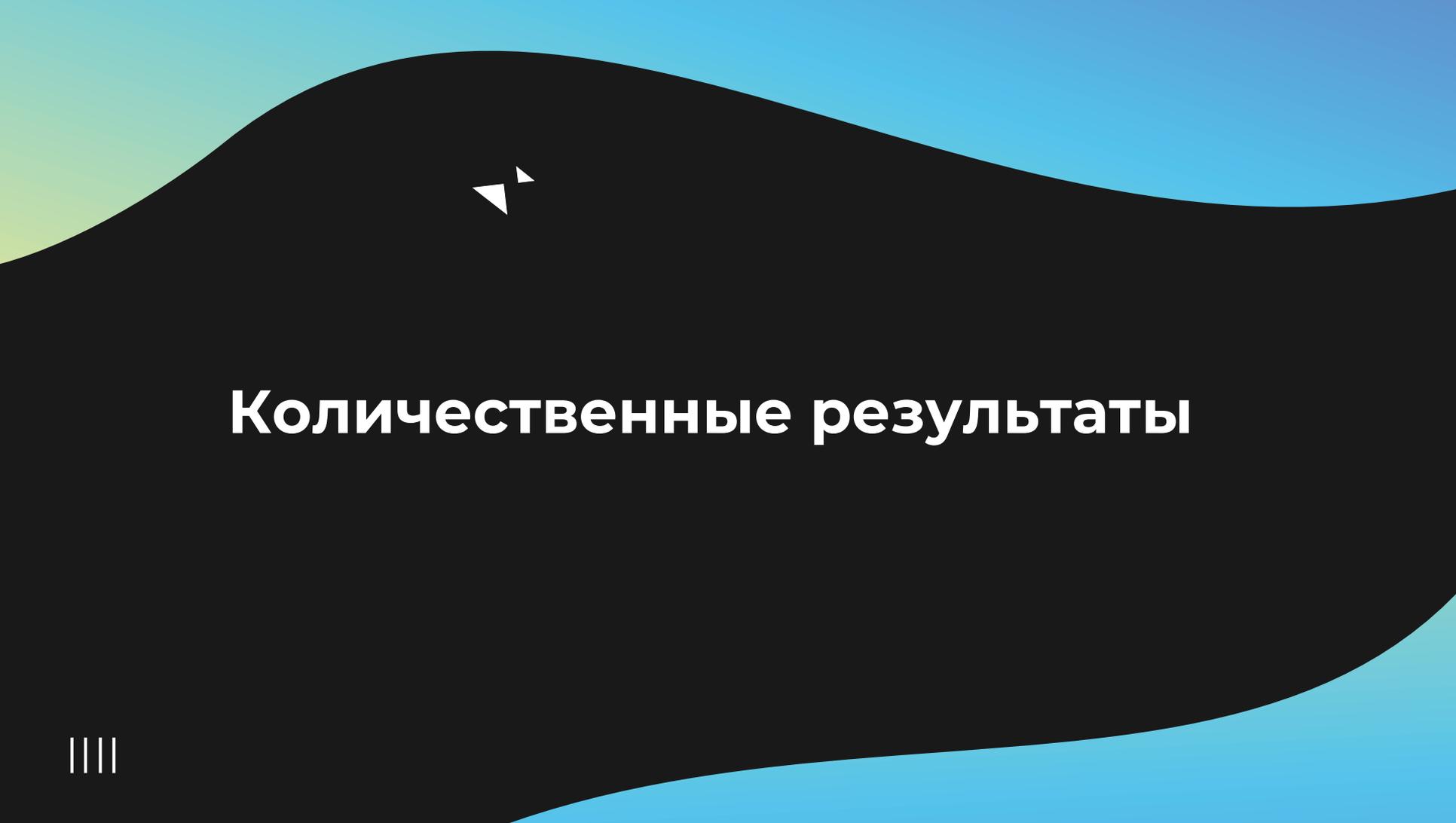
Качественные результаты





- Создание продуктов развлечений с элементами адыгской культуры и языка
- Появление новых бизнес-моделей в данной сфере
- Повышение популярности этнопроектов в медиа-пространстве
- Увеличение значимости адыгского языка и культуры для целевой группы.

+ +



Количественные результаты



Адаптация 15 адыгских песен под формат караоке

3 вида настольных игр с использованием адыгского языка

2 вида квеста, включающих в себя элементы адыгской культуры и истории

5 прототипов картин по словам с элементами культуры и языка

Продажа 120 настольных игр

Продажа 100 картин по словам

Проведения 20 сеансов караоке в месяц

Количество участников квестов в месяц: 70

Создание страниц в соцсетях Вконтакте с потенциальным выходом на 2500-ю

аудиторию и Телеграм с потенциальным количеством подписчиков 1500

Открытие 2 арт-площадок в городе Майкопе

Появление 2 бизнес-моделей



Средства достижения цели



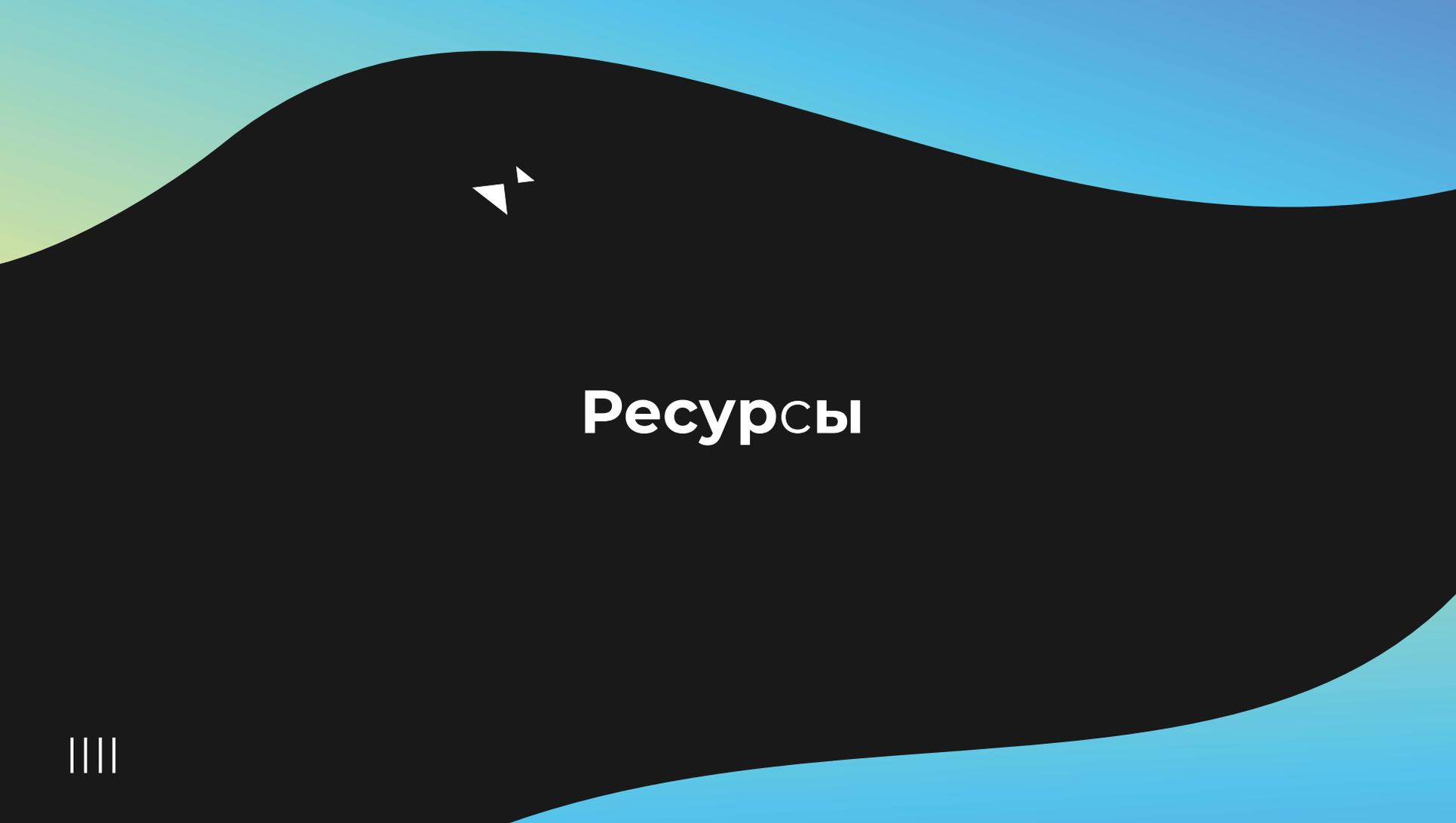


- Картины по словам
- Караоке на адыгском языке
- Квест с элементами адыгской культуры
- Настольные игры с элементами адыгской культуры



- ◊ Фыжыы
- ◆ Шхъуантӕ
- ◆ Гъожыы-шӕплъ
- ◆ Штуцӕ
- ◆ Плъыжыы
- ◆ Гъожыы
- ◆ Уцышъо
- ◆ Щхъуантӕ
- ◆ Шӕплъы





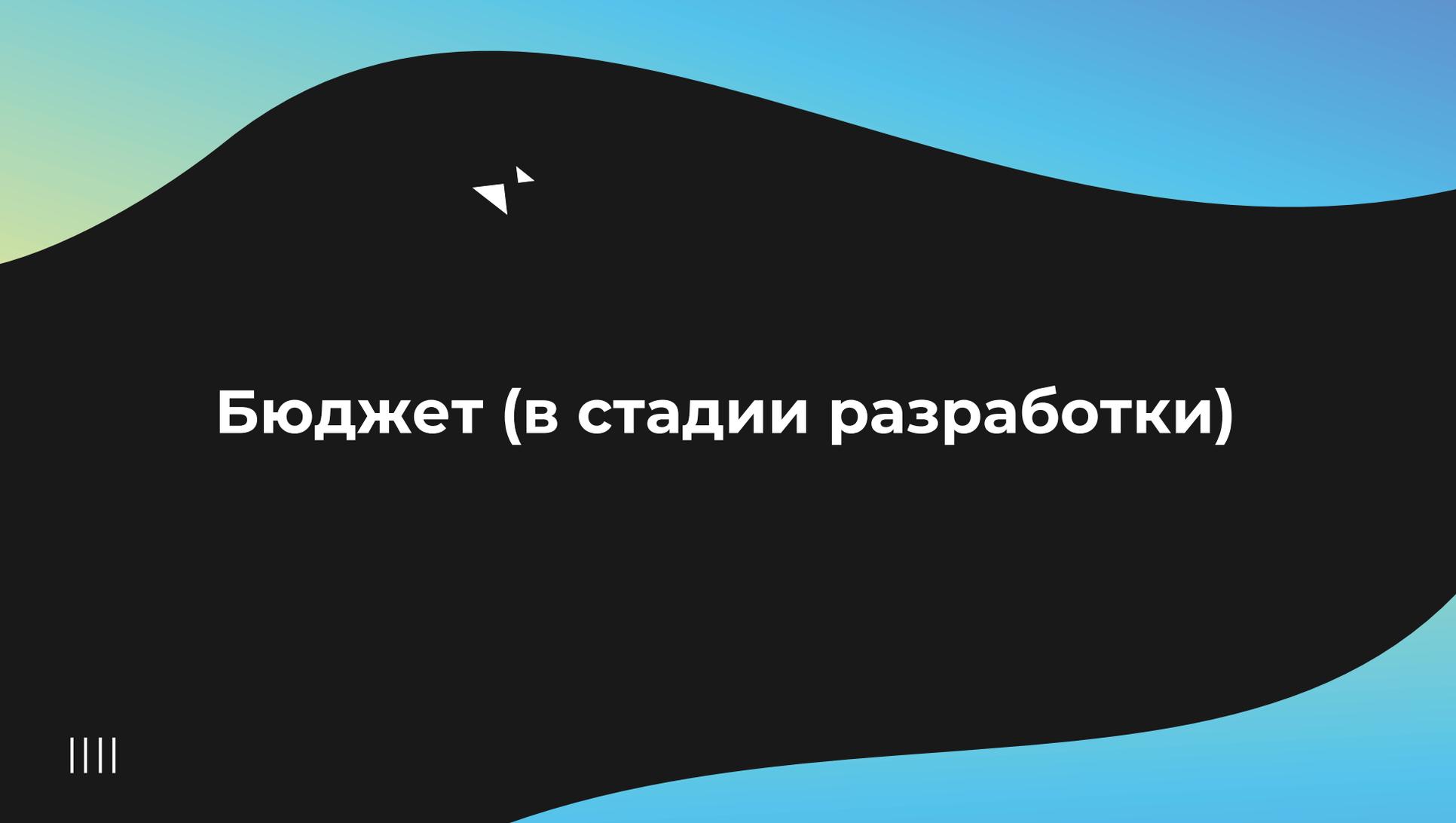
Ресурсы





- Знание языка?
- Финансовые ресурсы
- Информационное пространство
- Человеческое воображение
- Время

+ +



Бюджет (в стадии разработки)



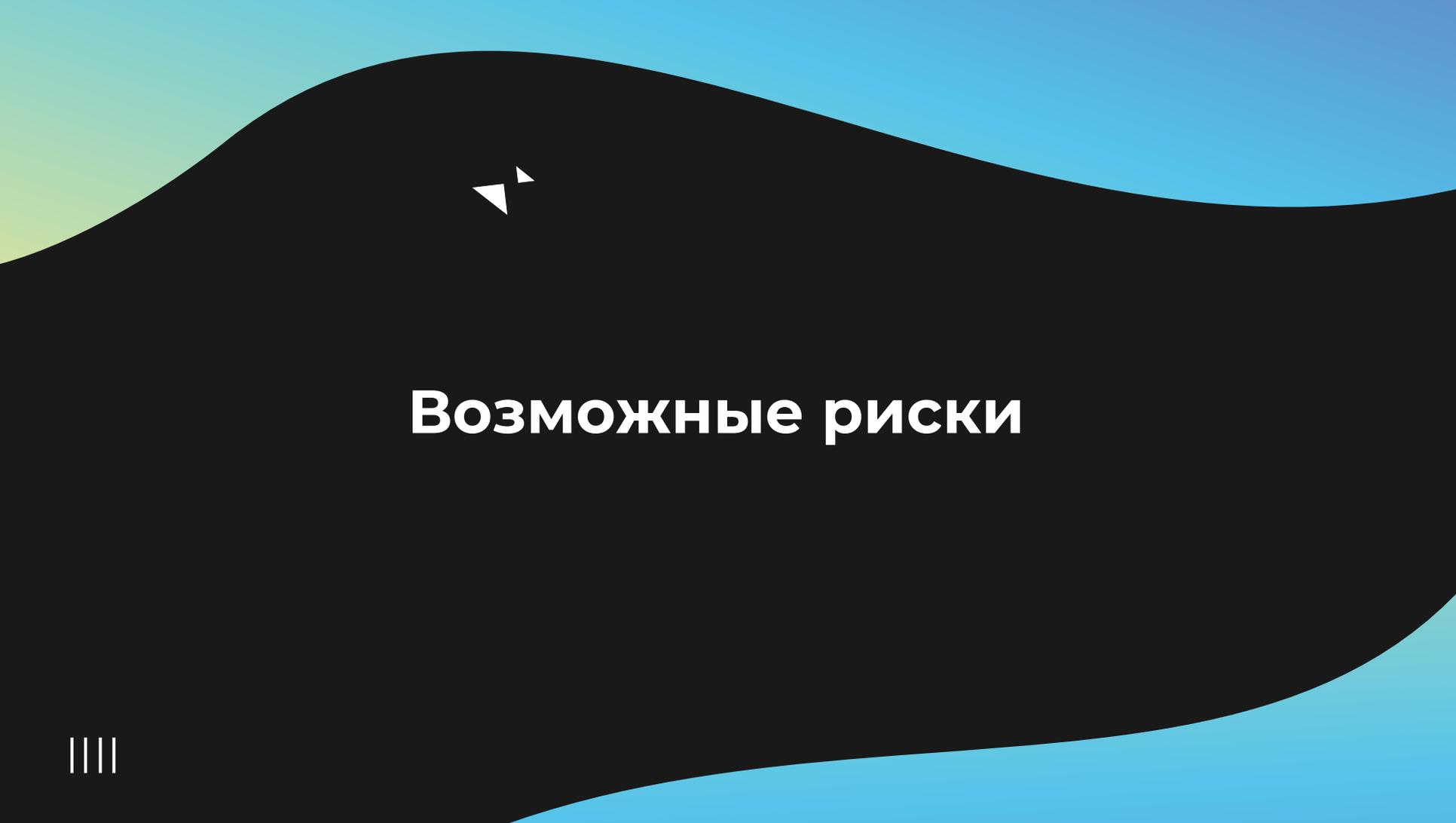
- Оборудование – 100 тыс руб.
- Оплата труда сотрудников и привлечённых специалистов – 300 тыс. руб.
- Расходные материалы – 130 тыс. рублей
- Аренда помещения – 120 тыс. руб.
- Оплата услуг сторонних организаций – 200 тыс. рублей
- Полиграфические услуги – 50 тыс. рублей
- + -
• Иные услуги



Партнёры



- Международная черкесская организация
- Министерство образования
- Министерство просвещения
- Адыгэ Хасэ
- Региональные меценаты
- АГУ (Адыгейский государственный университет)
+ +
- КБГУ (Кабардино-Балкарский государственный университет)

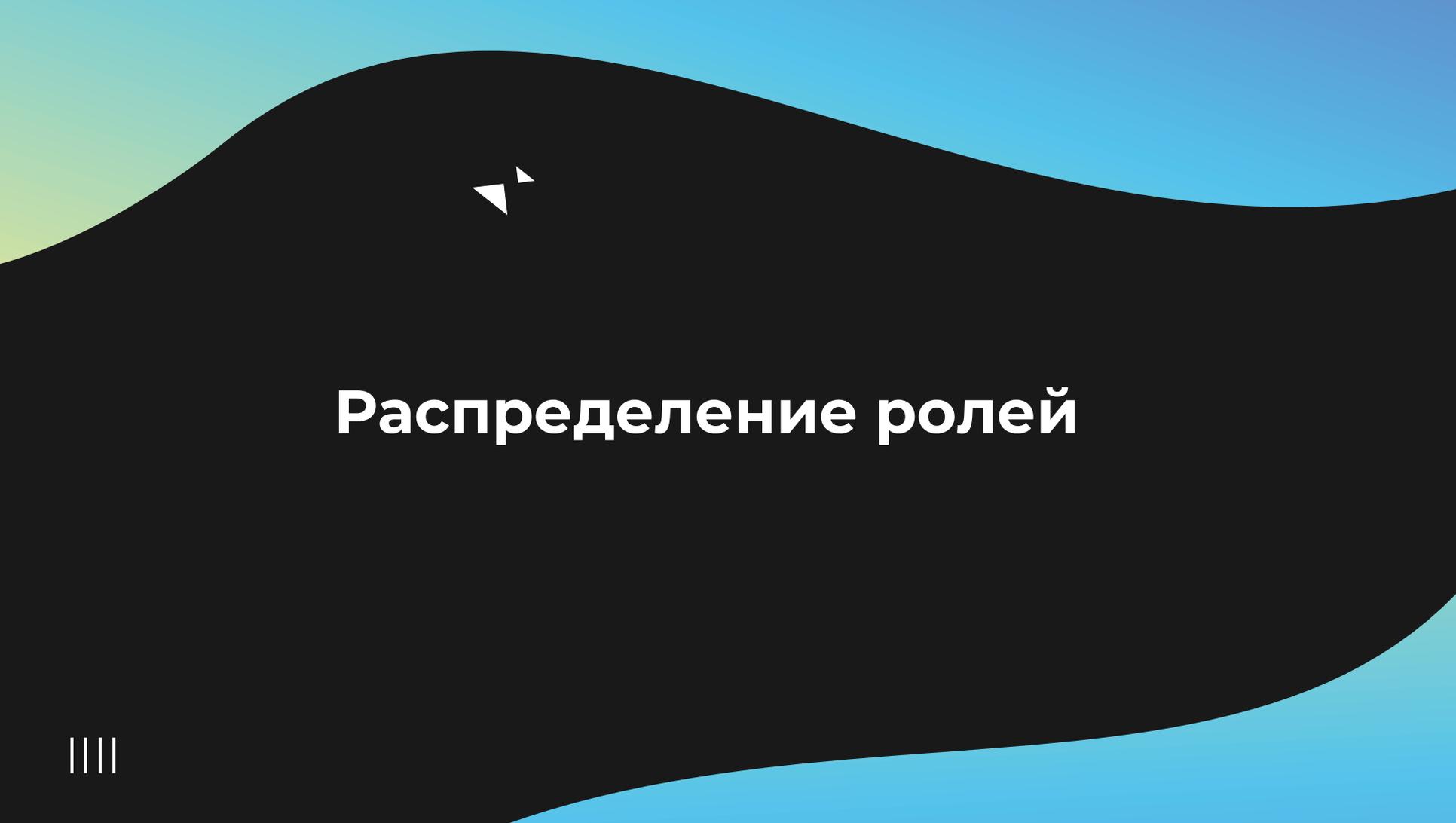


Возможные риски



- Продукт не будет пользоваться спросом у целевой аудитории (уровень – задачи)
- Кампания по привлечению средств для проекта не будет успешной (уровень – задачи)
- Неприятие идей со стороны консервативной части населения (уровень – задачи, мероприятия)
- Антиреклама

+ +



Распределение ролей





- Координатор – *Сорокина Екатерина*
- Специалист – *Кулова Дисана*
- Исследователь – *Кассамединова Алсу*
- Мыслитель – *Тепсаев Тати*
- Коллективист – *Юрикова Дарья*
- Оценщик – *Корнюхина Мария*
- Рефлексатор – *Лысова Екатерина*
- Критик – *Федорова Ксения*

+ +

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

