



**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ЗАВТРА**



VI Всероссийский сетевой конкурс студенческих проектов с участием студентов с инвалидностью

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический  
университет»  
Кафедра коррекционной педагогики и психологии**

**Направление «Профессиональное завтра в бизнесе»**

**Номинация «Профессиональный стартап»**

**«Common Table (Общий стол): Создание инклюзивной зоны для  
настольных игр»**

**Выполнили:**

Беспалова Валентина Сергеевна  
Охотникова Елизавета Витальевна  
Кузьменко Дарья Егоровна

Новосибирск, 2023

### Обоснование проблемы:

Инклюзивные общества стремятся обеспечить равные возможности и доступность для людей с ограниченными возможностями. Однако существует нехватка мест для отдыха, которые специально удовлетворяли бы потребности людей с ограниченными возможностями. Проект "Общий стол" направлен на решение этой проблемы путем создания специальной зоны для настольных игр в университетском общежитии. Создавая благоприятную и адаптированную среду, проект будет способствовать социальной интеграции, улучшению качества жизни людей с ограниченными возможностями и воспитанию чувства общности у всех участников.

### Описание и обоснование предлагаемого решения:

#### Цели и задачи:

- Создание инклюзивного и доступного пространства для участия людей с ограниченными возможностями в настольных играх.
- Способствование социальному взаимодействию, интеграции и дружбе между участниками.
- Способствование развитию когнитивных навыков, стратегического мышления и способностей к решению проблем.
- Улучшение самочувствия и повышение настроения за счет предлагаемой зоны отдыха

#### География и период реализации проекта:

Проект "Общий стол" будет реализован на территории университетского общежития, что принесет пользу как студентам, проживающим в нем, так и местному сообществу.

Срок реализации проекта оценивается в шесть месяцев, включая планирование, приобретение ресурсов, адаптацию помещения и запуск.

Перспектива коммерциализации:

Хотя основное внимание в проекте уделяется социальному воздействию, существует потенциал для коммерциализации различными способами:

Организация платных игровых сессий для участников.

- Сотрудничаем с местными предприятиями по предоставлению продуктов питания и напитков в игровой зоне.
- Проведение игровых турниров и мероприятий для участников и зрителей.
- Партнерство с соответствующими организациями и учреждениями для предоставления услуг и продуктов, связанных с настольными играми.

Описание товара (услуги):

Продуктом проекта является инклюзивная зона для настольных игр, предлагающая широкий ассортимент адаптированных игр, подходящих для людей с различными ограниченными возможностями. Зона будет оборудована вспомогательными устройствами, такими как тактильные игровые доски, инструкции, написанные шрифтом Брайля, и доступные игровые элементы. Кроме того, проект предоставит обученный персонал для оказания помощи участникам и обеспечения комфортного игрового процесса.

Распространение и стимулирование сбыта:

Игровая зона будет доступна для людей с ограниченными возможностями, студентов университетов и местного сообщества. В рамках проекта будут использоваться различные методы распространения, включая

онлайн-бронирование и вход на сайт. Стимулирование продаж будет осуществляться с помощью целевой рекламы в организациях, связанных с инвалидностью, университетах, платформах социальных сетей и местных средствах массовой информации.

Календарный план:

Таблица 1

Мероприятия	Сроки выполнения	Ответственные
<p>Арендовать помещение (В нашем случае это будет бесплатно предоставляемое место от университета, которое находится в зоне отдыха первого этажа общежития и подходит под минимальный размер помещения для небольшого антикафе; также крайне важно, чтобы помещение подходило по технике пожарной безопасности)</p>	<p>Одна неделя</p>	<p>Организаторы проекта Ректорат университета Заведующий студенческого городка  Заведующая общежития</p>
<p>Обустройство помещения (Важно, чтобы в данном антикафе были места для посетителей с овз, что предусматривает общежитие в студенческом городке, так как первый этаж оборудован для жителей с овз; 4 одинаковых стола с тонкими ножками без перекладин среднего</p>	<p>До двух недель</p>	<p>Организаторы проекта Специалисты-грузчики</p>

размера; стойка для регистратора; пара диванчиков: 20 стульев; небольшие шкафчики и полки для хранения игр)		
Получить разрешение на ввод помещения в эксплуатацию от пожарной инспекции	До 5 дней	Организаторы проекта
Нанять персонал (персоналом будут являться ведущие игр; также предполагается уборщик помещения и администратор)	До 5 дней	Организаторы проекта Рабочий персонал по уборке помещения
Запустить рекламную кампанию и найти партнеров	До двух недель	Организаторы проекта

Бюджет:

Расходы на запуск

Таблица 2

Наименование статьи затрат	Ед	Количество	Цена за ед	Стоимость
Мебель:	Стулья	20	1700	34000
	Стол	4	3800	15200
	Трибуна	1	3700	3700
	Диваны	2	10100	20200
	Полки	2	800	1600

	Шкафчики	2	2000	4000
Настольные игры	Имаджинариум	1	2000	2000
	Эволюция	1	2080	2080
	Мафия	1	200	200
Посуда	Чайник	1	1000	1000
Итоговая стоимость				83980

Текущие расходы

Таблица 3

Наименование статьи затрат	Ед	Количество	Цена за ед	Стоимость
Коммунальные услуги (ежемесячно)	Свет, вода, отопление помещения	1	7000	7000
Аренда настольных игр (ежемесячно)	Обновление каждую неделю	4	500	2000
Непредвиденные расходы (ежемесячно)	Сломанная мебель и пр.	1	5000	5000
Продукты питания и	Снэки, чай, кофе			5000

напитки (ежемесячно)				
Столовые приборы одноразовые (ежемесячно)	Стаканчики (100шт)	1	135	135
	Ложки (100шт)	1	70	70
Оплата персонала	Оклад уборщика	1	6000	6000
Итого:				20205

Доходы от реализации услуг:

Таблица 4

Источники доходов	Ед	Количество	Цена за ед	Стоимость
Продажа оригинальных сувениров (ежемесячно)	Различная сувенирная продукция от партнеров и проекта	20	Ср. цена 450	9000
Платные игровые сессии (ежемесячно)	Оплата игровых сессий с опытным ведущим (Подземелья и драконы, мафия)	16	700	11200

Проведение игровых турниров (ежемесячно)	Игровые турниры проводятся для зрителей и будущих клиентов, чтобы те могли ознакомиться с атмосферой антикафе и понаблюдать за командой игроков	60	Ср. цена билета 150	9000
Итого:				2920 0

Финансовый результат проекта:

Рентабельность —  $29200 - 20205 = 8995$  чистого дохода.

Факторы риска:

Низкая посещаемость – данный фактор связан с распространением информации о проекте и удобстве во времени, поэтому проект “Common table” (общий стол) будет выбирать удобное для студентов внеучебное время, а также будет всегда работать над распространением информации посредством рекламы антикафе.

Недостаточный запас финансов – проблема состоит в окупаемости посещения. Наш проект имеет преимущество в бесплатном входном билете и предоставлении еды и напитков. Администратором помещения может являться специально обученный волонтер, который поможет любому человеку с овз в выборе доступных игр. Администратор также должен являться лицом, знающим особенности нозологий и способный обеспечить комфортное времяпровождение гостям заведения. Он также может являться волонтером. Весь штат может меняться в зависимости от дней недели. Сотрудничество с

волонтерскими центрами, способствует своевременной работе и смене персонала. Отсюда выходит, что оклад за работу можно выплачивать уборщику помещений.

Ожидаемые результаты проекта и их оценка:

- Расширение участия людей с ограниченными возможностями в развлекательных мероприятиях.
- Улучшенная социальная интеграция участников.
- Улучшенные когнитивные навыки и способности участников к решению проблем.
- Положительные отзывы и опросы удовлетворенности участников.
- Повышение осведомленности общественности и ее признательности за инклюзивные инициативы.

Организационная структура:

У проекта будет основная команда, состоящая из менеджеров проектов, координаторов и сотрудников, ответственных за адаптацию игры и поддержку клиентов. Дополнительные добровольцы из университета и местного сообщества могут внести свой вклад в проект.

Партнеры и организации:

- Сотрудничество с группами и организациями по защите интересов инвалидов для обеспечения стандартов доступности и продвижения проекта.
- Партнерские отношения с местными предприятиями для предоставления ресурсов, спонсорства и взаимного продвижения.

- Сотрудничество с производителями настольных игр для адаптации игр и разработки инклюзивных вариантов игр.

Используемые информационные ресурсы:

Проект будет опираться на различные информационные ресурсы, включая исследовательские работы, лучшие практики в области инклюзивного дизайна, рекомендации по обеспечению доступности и существующие инициативы в области адаптации настольных игр для людей с ограниченными возможностями. Соответствующие тематические исследования и истории успеха также будут изучены для обоснования реализации проекта.

Перспективы развития проекта:

Проект Common Table обладает потенциалом для масштабирования и тиражирования, что позволяет охватить более широкую аудиторию.

Перспективы развития проекта включают:

- Распространение проекта на другие университетские общежития и общественные центры.
- Сотрудничество с организациями, ориентированными на интересы инвалидов, для создания аналогичных инклюзивных пространств в разных регионах.
- Развитие партнерских отношений с производителями игр