



KékDarázs

A KékDarázs termékcsalád a projektmegvalósítás szakaszában 4 termék kifejlesztésére irányult. Alapvetően azt a célt tűztük ki, hogy a társasjátékok és a mese a szórakoztatás mellett, és az piacképes sallangok pusztá használata helyett képesség-, intelligencia- és készségfejlesztő módon hatást gyakoroljanak az elért célcsoportokra, egyszersmind interkulturális érzékenyítő elemek felhasználásával.

A céljain elérését holisztikus szemlélettel közelítjük meg: a különböző kultúrák, társadalmak, azok jelenségeinek megismerése és empátikus kezelése, a környezet és az azt alakító ember közötti egység, harmonikus egyensúly keresése, a hasznosan és kellemesen eltöltött szabadidő preferálása, a felelős és autonóm lényként való érdekérvényesítő magatartás mind-mind szükségesek ahhoz, hogy a modern világ gazdasági, társadalmi, és környezeti dimenziót egységben kezelhessük, szinergiában és nem egymás kárára, egyiket a másik figyelmen kívül hagyásával hagynánk érvényesülni.

A projekt keretén belül három képesség-, intelligencia- és készségfejlesztő társasjáték kerül kidolgozásra különböző korosztályok számára. A társasjátékok egy kifejezetten erre a célra íródott mese szereplőire és történeteire épülnek. A mese kerékpáros gyerekek és családjaik kalandjairól szólnak, és a szereplők történeteit követve az olvasók a következő készségeket, ismereteket sajátíthatják el:

- fenntartható életmód, környezetbarát közlekedés fontosságát,
- természet-és környezetvédelem,
- érzelmi és társas kapcsolatok fejlesztése, és
- a kerékpáros közlekedés és KRESZ szabályait.

Célcsoport:

Három korosztály számára készülnek a társasjátékok:

a) 3-10 éves korig a korosztályok sajátosságait figyelembe véve nem hagyományos táblajátékot fejlesztettünk ki. A játék formabontó, az átlagosnál nagyobb mozgásteret biztosító, mozgás- és memóriafejlesztő, különböző életkorú gyerekek számára is izgalmakat rejtő termék.



b) 8-15 éves korosztály táblajátékkal, az akciókártyákon és mezők üzenetein keresztül sajátíthatja el a KRESZ szabályait, fejleszti kommunikációs készségét, memóriáját és környezettudatosságát.

c) Családi világjáró társasjáték minden korosztály – elsősorban felnőttek és serdülők (13-99) - számára készült el. Olyan szociális- és interkulturális érzékenyítő játék, amely különböző kultúrákat, nemzeteket ismerttet meg és hoz közelebb egymáshoz, egyúttal – nyomozós kalandjátékos tematika segítségével – fejleszti az önismeretet és az emberismeretet. (A termék szociális szakmákban is jól alkalmazható empátia- és elfogadás fejlesztés érdekében, amelyhez hasonló fejlesztő eszköz a piacon nem kapható.)

A termékfejlesztés módszerei:

A megvalósítás során – részben a játékok különböző életkorú célcsoportja és eltérő tematikája miatt - különböző szakterületi szakembereket vontunk be a termék tökéletesítése céljából. Az alaptörténet megírásához meseíró, a mese illusztrációjához grafikus, a játékok részleteinek kidolgozásához óvopedagógus, fejlesztő pedagógus, pszichológus, közlekedési szakember, környezeti szakértő team-munkája volt szükséges.

A grafikus pályáztatás útján választottuk ki, és a pályaműveket a megcélzandó korosztályokkal tesztelttük, és visszacsatolás révén finomítottuk a szükséges elemeket.

Létrehoztunk egy weboldalt is a termékek megismertetése és online vásárlási felület biztosítása céljából, egy programozó segítségével.

A projekt előkészítettsége:

A termék előzménye több fejlesztő játék, foglalkoztató füzet és egyéb kiadvány, melyet civil, non-profit keretek között fejlesztettünk ki, valamint több kompetenciafejlesztő program - ezek tapasztalatai jelentik a legfőbb muníciót.

A pályázat benyújtását megelőzően a terméket megalapozó mese tematikája, szereplői kerültek kidolgozásra. Meghatároztuk a korosztályokat, a formabontó játékformát megterveztük és mindhárom társasjáték elemeit, lehetséges lépéseit, feladatait ötletszerűen kidolgoztuk.



Az újdonságot ebből a szempontot a párhuzamosság jelenti: tehát a mese és a játékok egymást erősítve, magas színvonalon, jó minőségben jelennek meg, kerülve azt a szokványos módszert, hogy egy sikeres meséből később, profit reményében készül kevésbé átgondolt és minőségen aluli játék (vagy játékból készül animációs film, vagy játékfilm). Mindezt erősítendő további termékek is létrejöttek a projektidőszak alatt, de a projekten kívül: matricás mesefüzet, webes memórijáték.

A projektkezdéshez szükséges cégalapításon és az azzal járó hivatalos folyamaton már túl vagyunk.

A mesekönyv kiadásához szükséges ISBN-számot megigényeltük és meg is kaptuk az Országos Széchenyi Könyvtártól (ISBN-iroda).

Túl vagyunk a regisztráción a GS1 rendszerében a termékazonosításhoz szükséges hivatalos vonalkód-készítő program megszerzése érdekében.

A céget reklámozó, valamint az online vásárlás lehetővé tevő weboldal kialakításához és működtetéséhez szükség domain-regisztráció és a szükséges tárhely bérlésen is túl vagyunk, valamint általános szerződési feltételek is megfogalmazásra kerültek a webes vásárlás jogi háttérét biztosítandó.

Jogi tanácsadónkkal való konzultáció, illetve az általa összeállított szerzői jogokat cégünkre szabó kisokos értelmében nincs feltétlen szükség külön szabadalomra, hiszen a szerzői jog mindenkit véd, ráadásul a projekt és annak dokumentációja erősíti és védi a termékeinket.

Az előállításához szükséges kreatitásnak és módszerességnek birtokában vagyunk, ismerjük a szükséges szakembereket és szolgáltatókat, forgalmazókat, akik a gyártásban és a piacra való juttatásban a segítségünkre lesznek.

A marketing (és a játékpiaç) területén voltak és vannak leginkább hiányosságaink, mindezt orvosolandó készült el a projektben a marketing terv.

Tevékenységünk mind az EU irányelveinek (pl. CE-szabvány), mind a támogatási kritériumoknak megfelel.



Az innováció folytatásának, a kockázati tőke bevonásának lehetőségének mérlegelése már a projektidőszakban el is indult: módosítás révén a weboldal mint projekt-produktum készült el, a két másik termék, a legkisebb korosztályt fejlesztő, a mesekönyvhöz és a kicsiknek szóló játékhöz leginkább kapcsolódó matricás mesefüzet projekten kívüli fejlesztés eredménye.

A mintapéldányok mellett elkészült termékek:

- kirakók: három grafikát felhasználva
- matricás mesefüzet

Jelenleg sorozatgyártás alatt álló termékeink:

- mesekönyv
- társasjáték (3-10 éves korosztály)

Mindehhez a cég és a tagok saját tőkéjét vontuk be, és tervezzük nagyobb cégek megkeresését a többi kifejlesztett termék sorozatgyártása érdekében.

További tervek:

- saját könyves- és mesebolt, játszóház kialakítása nyelvtanulási lehetőséggel,
- a könyv, a matricás füzet és a társasjátékok sorozatának folytatása,
- on-line játékok, mobil applikációk a mesefiguráinkra és a történekekre épülve.

