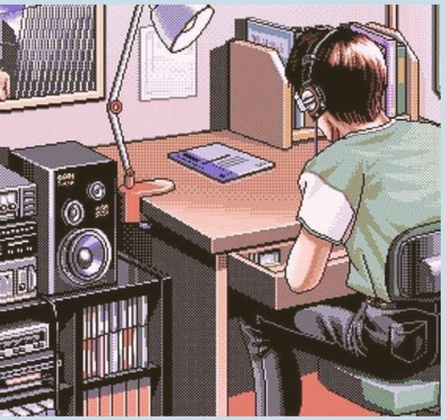
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Кафедра «Аудіовізуального мистецтва»
Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
ОПП «Продюсування та арткураторство»



ОСОБЛИВОСТІ ПРОДЮСУВАННЯ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ

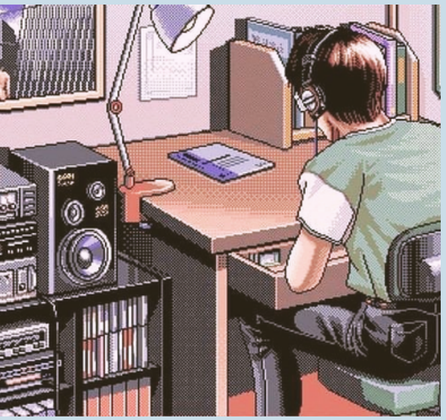


КУЗЬМЕНКО АННА АНДРІЇВНА

Керівник: Бедріна Надія Сергіївна
кандидат культурології, доцент

Харків 2026

KHARKIV STATE ACADEMY OF DESIGN AND ARTS
Department of Audiovisual Art
Specialty 021 «Audiovisual Art and Production»
Educational Program: «Producing and Art Curation»



FEATURES OF PRODUCING IN THE GAME INDUSTRY



ANNA KUZMENKO

Supervisor: Nadiia Serhiivna Bedrina
PhD in Cultural Studies, Associate Professor

Kharhiv 2026

ОБ’ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ

Дослідження зосереджене на управлінській стороні ігрового виробництва: від теорії до конкретного проєкту

Об'єкт дослідження - процес організації та управління розробкою відеоігор в сучасній гейм-індустрії.

Предмет дослідження - продюсерські стратегії та управлінські рішення, що визначають ефективність виробництва ігрових проєктів різного масштабу, зокрема в умовах інді-розробки.



ПАК22
КУЗЬМЕНКО АННА
ХАРКІВ 2026

OBJECT AND SUBJECT

This research focuses on the management side of game production: from theory to a specific project

Object of the study -The process of organizing and managing video game development in the modern gaming industry.

Subject of the study - Production strategies and management decisions that determine the efficiency of producing game projects of various scales, especially in indie development.

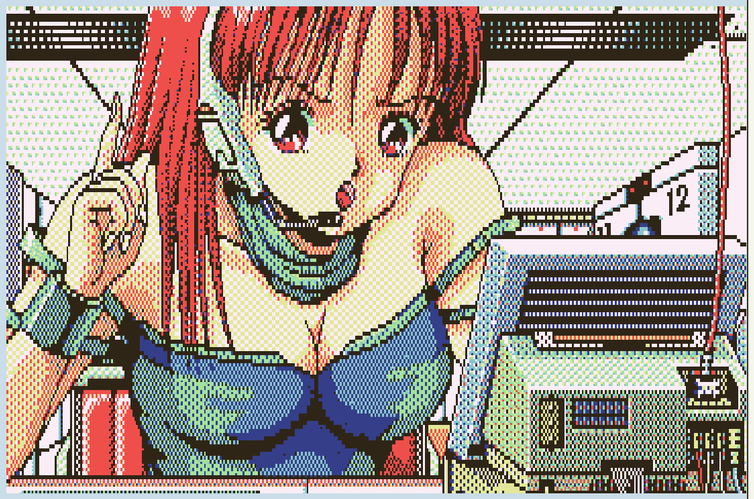


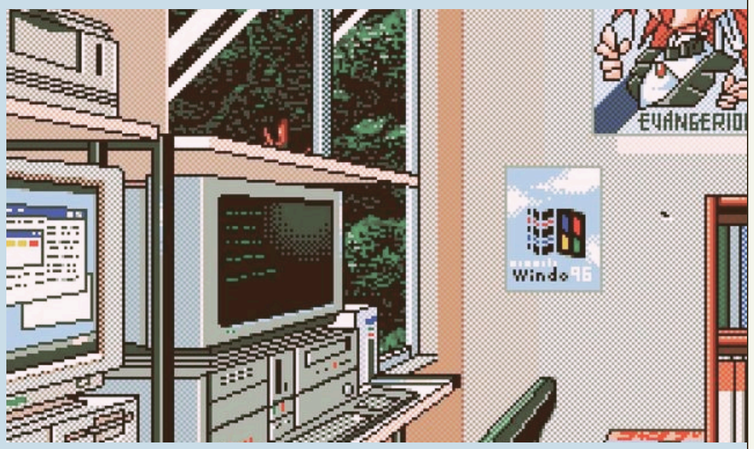
ANNA KUZMENKO

АКТУАЛЬНІСТЬ ДОСЛІДЖЕННЯ

Ігрова індустрія є однією з найдинамічніших галузей креативної економіки:

за даними звіту Newzoo 2025 року, глобальний дохід ринку відеоігор сягнув 188,8 млрд доларів США. Водночас світова аудиторія зросла до 3,6 мільярда гравців, що перетворює ігри з нішевої розваги на фундаментальний драйвер сучасної цифрової економіки.



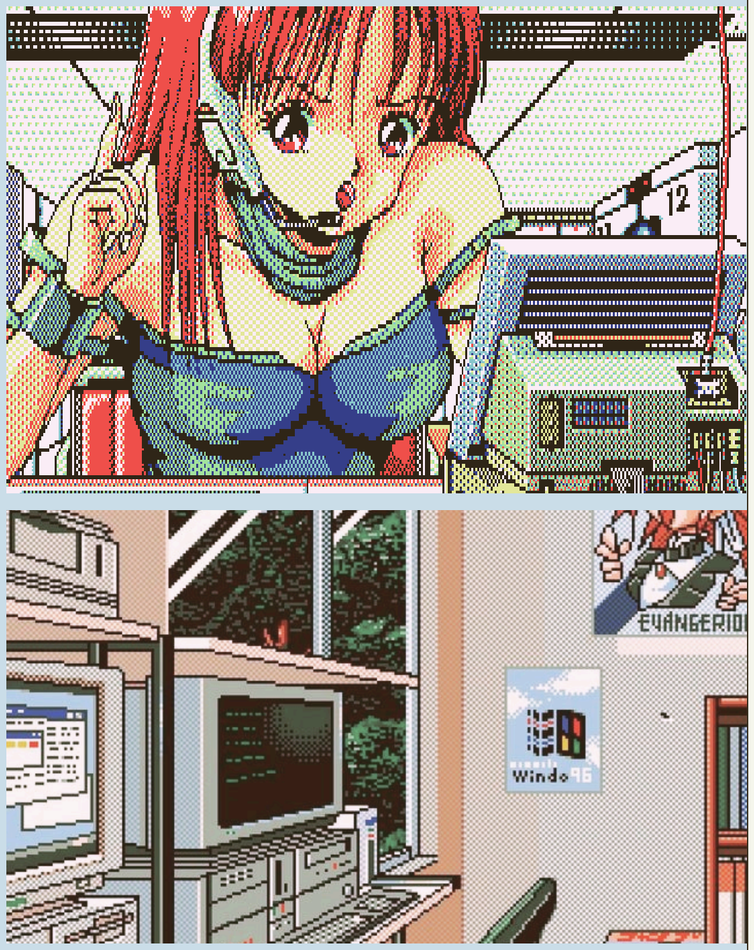


Джерело даних: аналітичний звіт Newzoo Global Games Market Report, 2024/2025

RELEVANCE OF THE RESEARCH

The gaming industry is one of the most dynamic sectors of the creative economy:

According to the 2025 Newzoo report, the global video game market revenue reached $188.8 billion. At the same time, the global audience has grown to 3.6 billion players, which turns games from a niche hobby into a fundamental driver of the modern digital economy.



Data source: Newzoo Global Games Market Report, 2024/2025.

МЕТА РОБОТИ



Дослідити галузь продюсування відеоігор та розробити ефективну теоретичну продюсерську стратегію.

Застосувати вивчені підходи для оптимізації виробництва гри та підвищення комерційного потенціалу проєкту «STONKS-9800: Stock Market Simulator».



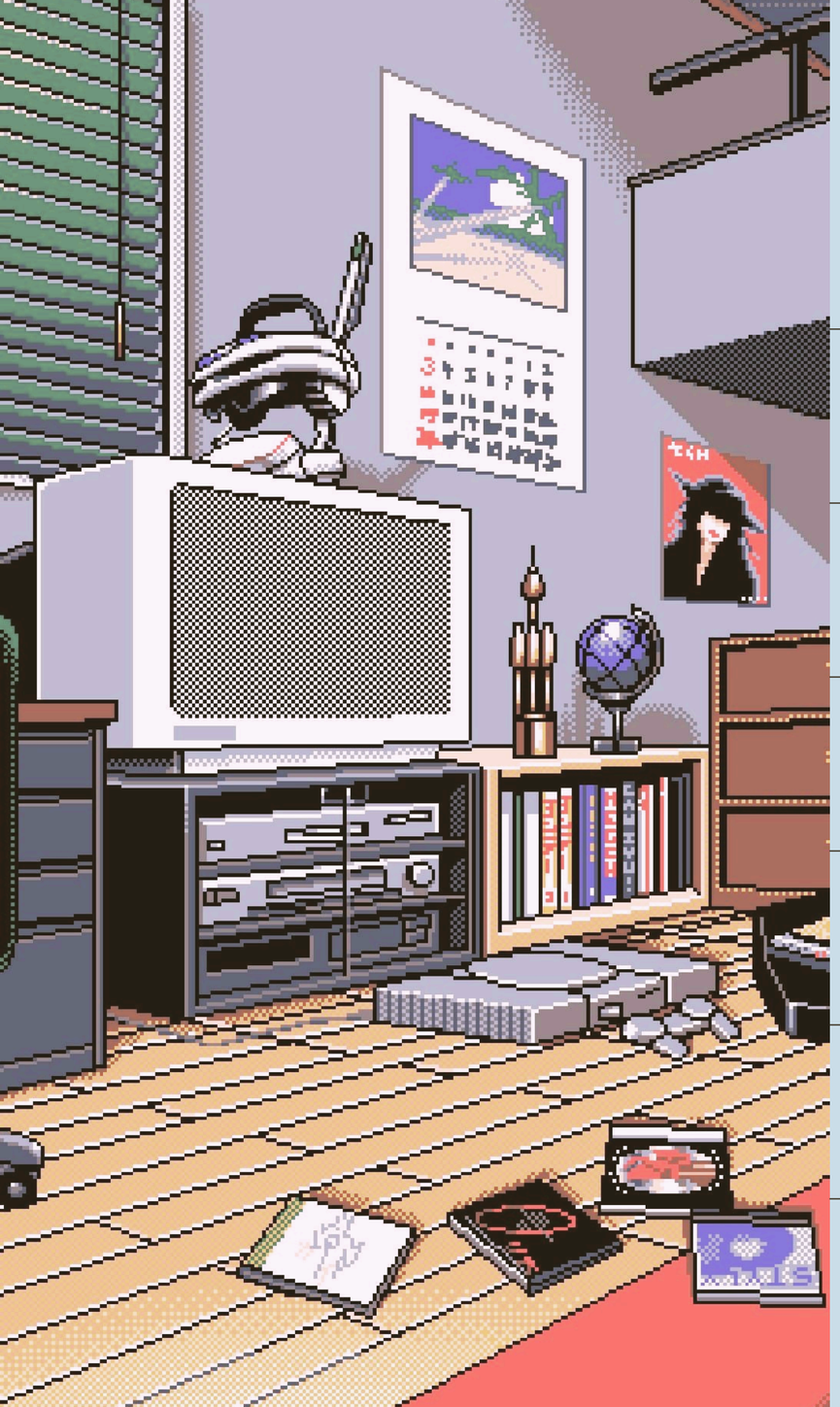
THE GOAL OF THE STUDY



To research the video game production industry and develop an effective theoretical production strategy.

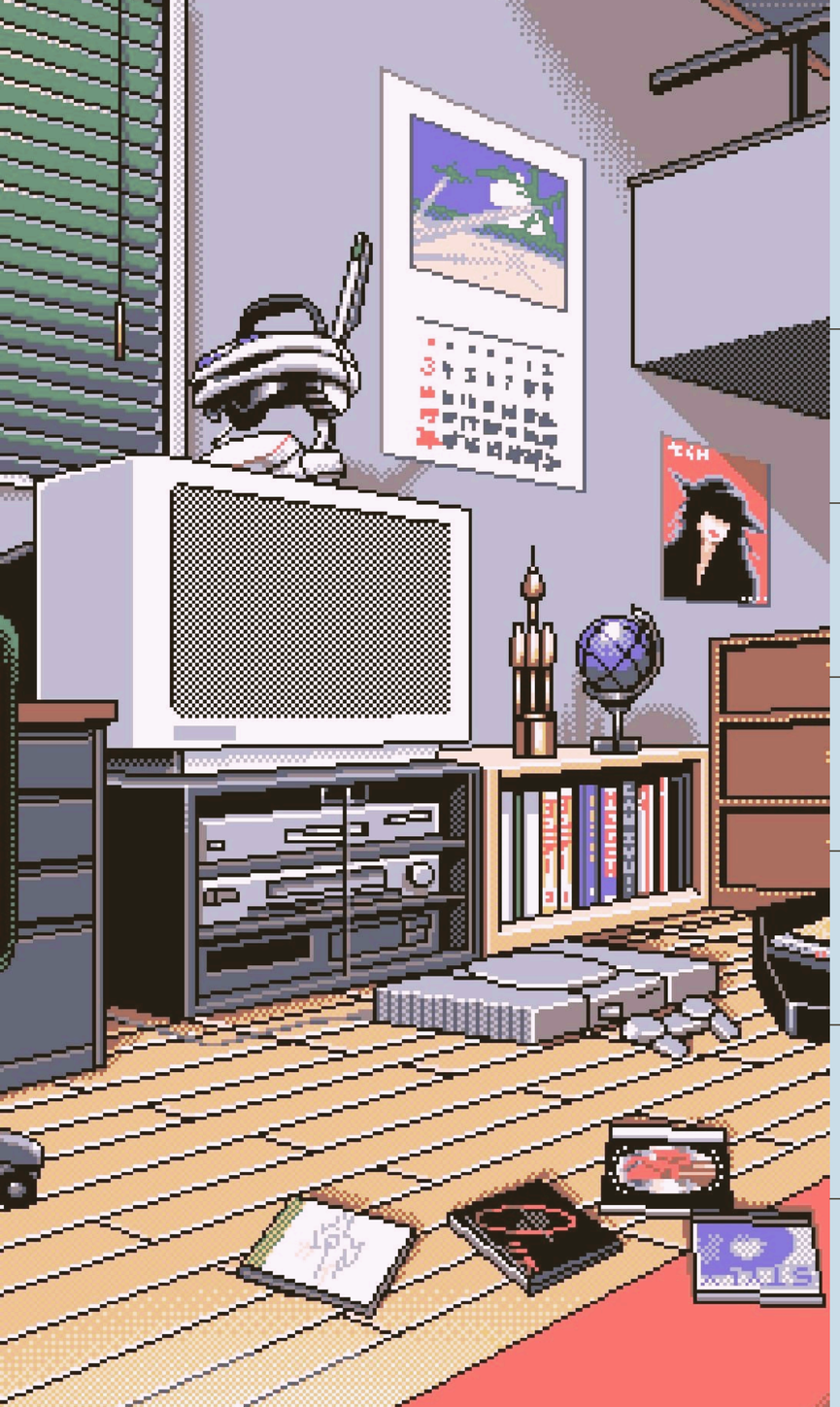
To apply the studied approaches to optimize game production and increase the commercial potential of the «STONKS-9800: Stock Market Simulator» project.





ЗАВДАННЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

проаналізувати наукові та практичні підходи до управління ігровими проєктами;	01
визначити роль продюсера та ключові тенденції розвитку гейм-індустрії;	02
систематизувати основні типи продюсерських стратегій;	03
здійснити аналіз обраного ігрового проєкту, його аудиторії та потенціалу	04
розробити теоретичну продюсерську стратегію з урахуванням специфіки проєкту та ринкових умов.	05



RESEARCH TASKS

To analyze scientific and practical approaches to game project management.	01
To define the role of a producer and key trends in the gaming industry.	02
To systematize the main types of production strategies.	03
To analyze the selected game project, its audience, and potential.	04
To develop a theoretical production strategy considering the specifics of the project and market conditions.	05

ANNA KUZMENKO

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ

Індустрія трансформується і це змінює саму природу продюсерської роботи.

Демографічне розширення аудиторії, утвердження моделі «гра як сервіс», розвиток франшиз та зростання ролі спільноти у виробничому процесі формують контекст, у якому продюсер мусить мислити категоріями довгострокових відносин з аудиторією, а не лише логікою завершеного продукту.



CURRENT TRENDS

The industry is transforming, and this changes the very nature of production work.

The demographic expansion of the audience, the establishment of the «games as a service» model, the development of franchises, and the growing role of the community in the production process create a context where a producer must think in terms of long-term relationships with the audience, not just the logic of a finished product.



РОЛЬ ПРОДЮСЕРА В РОЗРОБЦІ

Ігровий продюсер є лідером, який супроводжує проєкт від концепції до релізу, виконуючи:

планування (01)

ресурсів та управління обсягом робіт;

координацію (02)

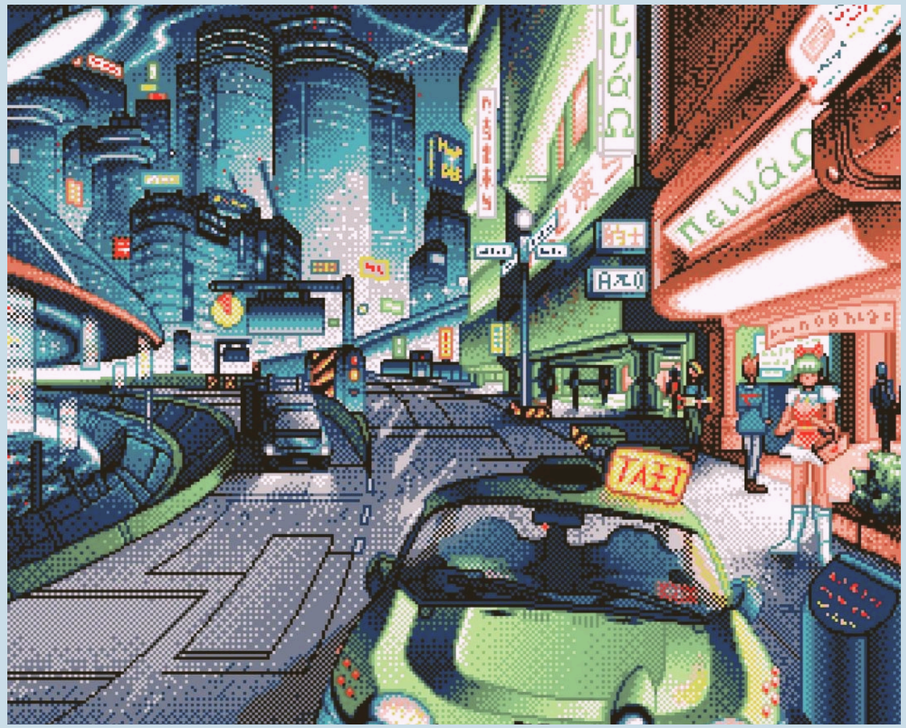
між відділами (програмісти, художники, дизайнери);

управління (03)

ризиками на всіх етапах виробництва;

захист (04)

творчого бачення в умовах комерційного тиску.



THE ROLE OF A PRODUCER

A game producer is a leader who guides a project from concept to release by performing:

planning (01)

resources and scope management

coordination (02)

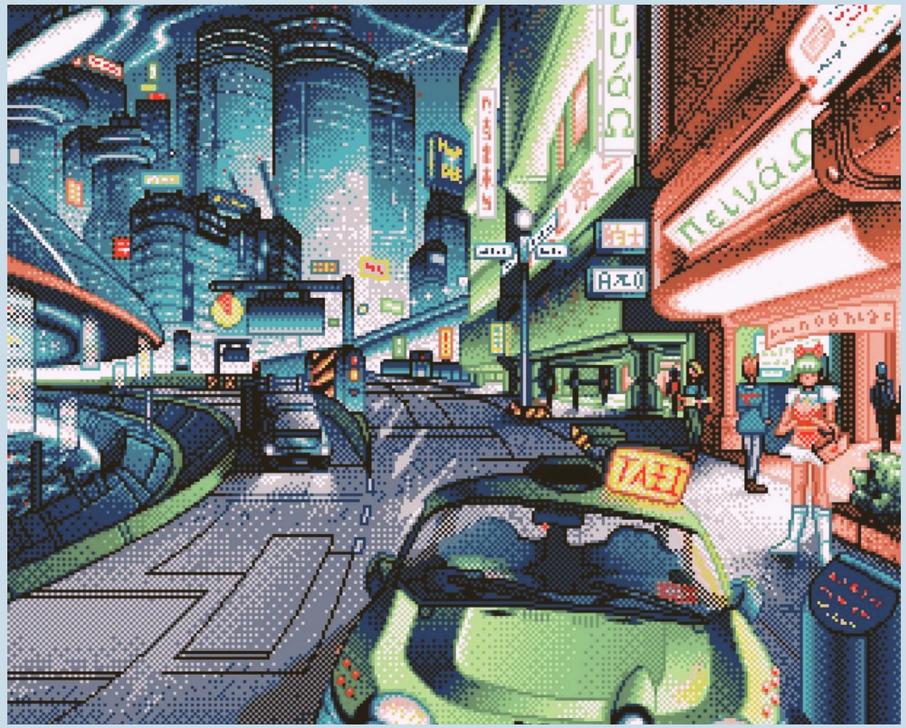
between departments: programmers, artists, designers

management (03)

risks at all stages of production

protection (04)

of creative vision under commercial pressure



ANNA KUZMENKO





ТИПИ СТРАТЕГІЙ

продуктова 01

(фіксований цикл, реліз як фінальна точка)

сервісна / GaaS 02

(реліз як початок операційного циклу)

раннього доступу 03

(фінансування + тестування до релізу)

краудфандингова 04

(спільнота як ресурс фінансування)

видавнича 05

(ресурси в обмін на автономію)

аутсорсингова 06

(виконавець для зовнішнього замовника)

інді-стратегія 07

(нішевість, самостійність, мінімально життєздатний продукт)





TYPES OF STRATEGIES

product 01

(fixed cycle, release as the final point)

service / GaaS 02

(release as the start of an operational cycle)

early access 03

(funding + testing before release)

crowdfunding 04

(community as a funding resource)

publishing 05

(resources in exchange for autonomy)

outsourcing 06

(contractor for an external client)

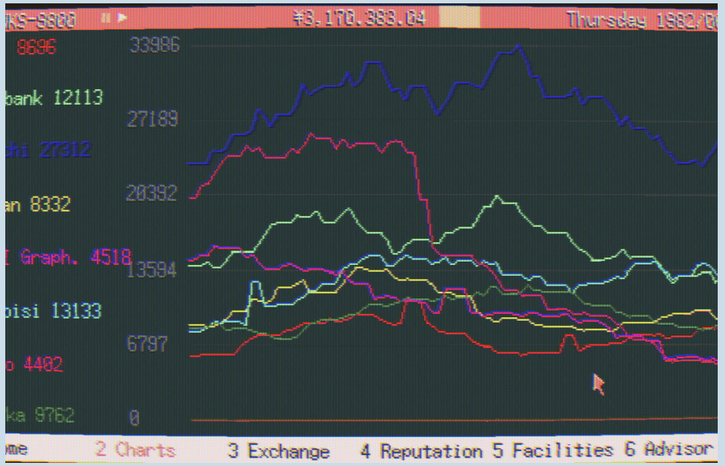
indie strategy 07

(niche focus, independence, minimum viable product)

ОБРАНИЙ ПРОЄКТ

STONKS-9800: Stock Market Simulator: українська соло-розробка, що успішно функціонує на міжнародному ринку без видавця.

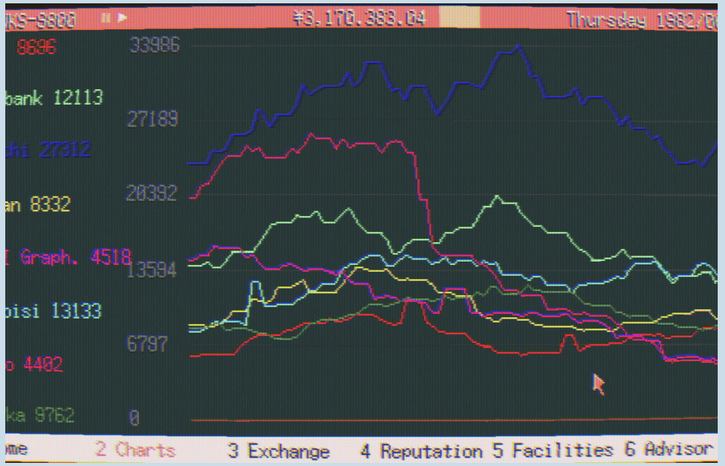
- Розробник: TERNOX.
- Платформа: Steam, дочасний доступ з липня 2023 року, реліз заплановано на 2026 рік.
- Жанр: гібрид економічного симулятора, візуальної новели та тайм-менеджменту.
- Результати: понад 2600 відгуків, рейтинг «надзвичайно позитивний» (97%), активна міжнародна спільнота, підтримка 7 мов.





SELECTED PROJECT

STONKS-9800: Stock Market Simulator is a Ukrainian solo-developed game successfully operating in the international market without a publisher.



- Developer: TERNOX.
- Platform: Steam, early access since July 2023, release planned for 2026.
- Genre: A hybrid of economic simulator, visual novel, and time management.
- Results: Over 2,600 reviews, "Overwhelmingly Positive" rating (97%), active international community, 7 languages supported.



ЕСТЕТИКА PC-98





Художнє рішення одночасно виконує три функції: творчу, економічну та маркетингову.

Це формує автентичну візуально-наративну цілісність, знижує виробничі витрати та сприяє органічному просуванню через апеляцію до естетик vaporwave, city pop і цифрової ностальгії.



ПАК22
КУЗЬМЕНКО АННА
ХАРКІВ 2026

PC-98 AESTHETICS





The artistic choice performs three functions simultaneously: creative, economic, and marketing.

This forms an authentic visual and narrative unity, reduces production costs, and promotes organic promotion by appealing to vaporwave, city pop, and digital nostalgia aesthetics.



РІШЕННЯ РОЗРОБНИКА

Кожне рішення є частиною послідовної стратегічної логіки, а не ізольованим вибором:

нішеве позиціонування - уникнення прямої конкуренції з великими студіями;
ранній доступ - вихід на ринок після досягнення достатнього рівня якості;
маркетингова самостійність - візуальна впізнаваність як органічний маркетинговий канал;
монетизація - поетапний перехід від продуктової до сервісної моделі;
локалізація на 7 мов - міжнародне розширення без пропорційного збільшення витрат.



DEVELOPER'S DECISIONS

Every decision is part of a consistent strategic logic, not an isolated choice:

niche positioning - avoiding direct competition with large studios;
early access - entering the market after reaching a sufficient quality level;
marketing independence - visual recognition as an organic marketing channel;
monetization - a gradual transition from a product model to a service model;
localization into 7 languages - international expansion without a proportional increase in costs.



СТВОРЕНА СТРАТЕГІЯ

Розроблена стратегія поділена на такі етапи:

Фаза 1 (01)

завершення дочасного доступу:
розробка Story Mode за системою тижневих спринтів (Scrum)

Фаза 2 (02)

комунікація зі спільнотою:
регулярні девлог-оновлення, активізація Steam Workshop

Фаза 3 (03)

підготовка до релізу:
трейлер, залучення міжнародних стрімерів, участь у Steam Next Fest

Фаза 4 (04)

пострелізна стратегія:
сезонні події, доповнення, портування на мобільні платформи та Nintendo Switch



DEVELOPED STRATEGY

The developed strategy is divided into the following stages:

Phase 1 (01)

completing early access:
developing Story Mode using weekly sprints (Scrum)

Phase 2 (02)

community communication:
regular devlog updates, activating Steam Workshop

Phase 3 (03)

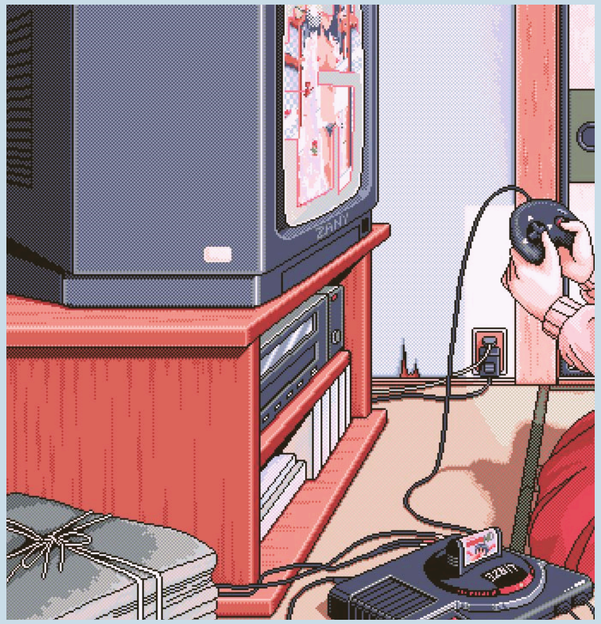
preparation for release:
trailer, involving international streamers, participating in Steam Next Fest

Phase 4 (04)

post-release strategy:
seasonal events, expansions, porting to mobile platforms and Nintendo Switch



МОЖЛИВІ РИЗИКИ



Реалістична стратегія враховує не лише можливості, а й загрози:

- **Ризик 1:** перевантаження соло-розробника

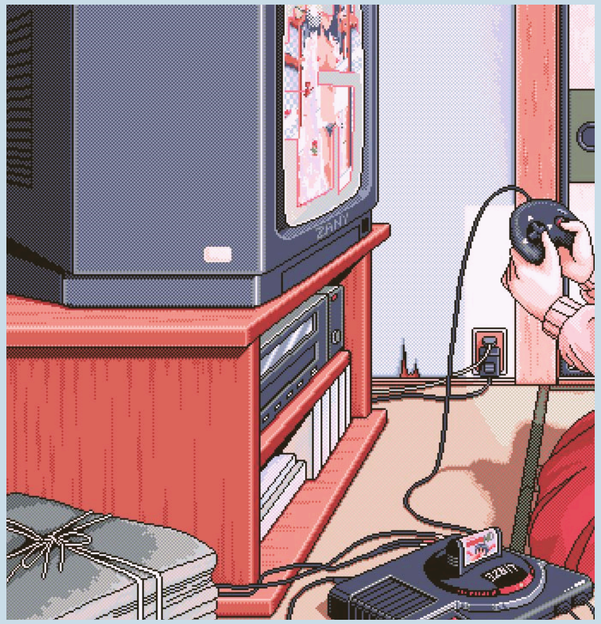
Рішення: залучення зовнішніх виконавців для окремих завдань (тестування, локалізація) без відмови від незалежної моделі

- **Ризик 2:** насичення ніші через появу схожих проєктів

Рішення: поглиблення унікальності наративної складової та механік, що не піддаються швидкому копіюванню



POSSIBLE RISKS



A realistic strategy considers not only opportunities but also threats:

- **Risk 1:** overload of the solo developer

Solution: hiring external contractors for specific tasks (testing, localization) without giving up the independent model

- **Risk 2:** niche saturation due to the appearance of similar projects

Solution: deepening the uniqueness of the narrative component and mechanics that cannot be quickly copied



ВИСНОВКИ

Ефективне продюсування є системним та гібридним процесом.

Дослідження підтвердило, що теорія управління ігровими проєктами перебуває на етапі активного формування, роль продюсера є унікальною серед аудіовізуальних професій, а ефективна продюсерська модель завжди є гібридною. Аналіз «STONKS-9800» доводить: точність позиціонування, дисципліна управління ресурсами та органічна сила автентичної естетики здатні забезпечити міжнародний успіх без залучення видавця.

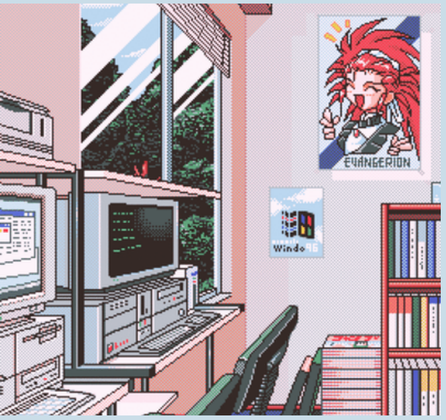


CONCLUSIONS

Effective producing is a systematic and hybrid process

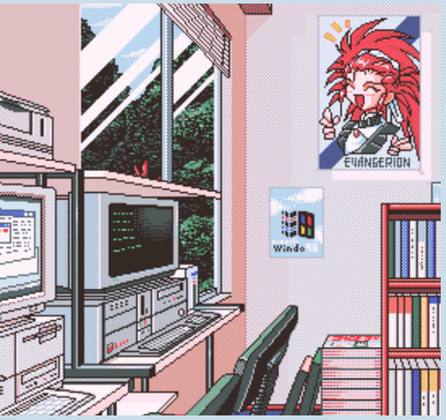
The research confirmed that the theory of game project management is in the stage of active formation, the role of a producer is unique among audiovisual professions, and an effective production model is always hybrid. The analysis of "STONKS-9800" proves: precise positioning, resource management discipline, and the organic power of authentic aesthetics can ensure international success without involving a publisher.





ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!





THANK YOU FOR ATTENTION!

