1. SWOT-анализ

**СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ**

* Полная локализация разрабатываемого сервиса
* Возможность выгрузки созданных списков для дальнейшего обмена

**СЛАБЫЕ СТОРОНЫ**

* Для работы с сервисом необходим доступ в Интернет
* Отсутствие десктоп-версии сервиса

**ВОЗМОЖНОСТИ**

* Дальнейшая автоматизация ведения списков и взаимодействие с играми на компьютере пользователя (разработка утилиты для операционных систем)
* Создание мобильной версии сервиса (в виде приложения на Android)

**УГРОЗЫ/РИСКИ**

* Ужесточение законодательной базы государства (например, госпрограмма импортозамещения (возможный отказ от MSSQL в пользу PostgreSQL))
* Потенциальная высокая конкуренция на рынке

1. Прототип продукта

Ссылка на Github - <https://github.com/TikhonovEM/BokuNoGame.git>

1. Видео с демонстрацией продукта

<https://drive.google.com/file/d/1LgHqYepqoaQbmt8rJJLH9fNwTlIq0drw/view?usp=sharing>

1. Лендинг-страница

http://bokunogame.tilda.ws/