Наш проект называется «Игровые коды жизни». Сама новелла о девушке, у которой стоит выбор профессии.

Наша команда состоит из:

- Герасимова Анатолия (аналитика)

- Соловьевой Ольги (дизайнер)

- Быковой Екатерины (разработчик)

- Миненковой Аниты (сценарист)

- Лобановой Анны (тимлид)

Идея нашего проекта в том, чтобы помочь абитуриентам выбрать профессию. Рассказать о профессии «разработчик игр».

Проведя анализ целевой аудитории, мы видим, что большую часть составляют школьники.

Анализ конкурентов показывает…

Целью проекта является создание визуальной новеллы, которая поможет понять абитуриентам, чем занимаются разработчики игр и будет ли интересна им эта профессия в будущем.

Задачи, которые мы поставили:

1. Собрать команду и научиться работать сообща
2. Проанализировать целевую аудиторию
3. На основе работы аналитика создать визуальную новеллу, которая бы заинтересовала и помогла абитуриентам

Наш проект уникален дизайном рисовки, присутствует только нужная информация, есть интригующая завязка и интересная концовка, мини-игры и т.д

Что делал каждый участник в ходе работы:

1) Тимлид организовал команду, ставил и распределял задачи для каждого участника; обсуждал с командой, какие могут быть риски проекта и как их предотвращать; записывал задачи на доску; продолжает следить за ходом выполнения поставленных задач

2)Аналитик проводил анализ целевой аудитории и исследовал конкурентов на рынке

3)Сценарист с помощью полученных данных разработал сюжет новеллы

4)Дизайнер отрисовал вручную все спрайты героев игры, отобрал фоны для каждой сцены, музыку

5)Разработчик изучил программу, прописал сцены, придумал и внедрил мини-игры в новеллу(собрал всё воедино)

\*Показ новеллы\*

Выводы: …..