1 слайд. Здравствуйте! Я представляю команду it dark team и наш проект: визуальную новеллу для абитуриентов «Игровые коды жизни»

2 слайд. На слайде представлена наша команда: тимлид Лобанова Анна Михайловна, аналитик Герасимов Анатолий Михайлович, геймдизайнер Миненкова Анита Вадимовна, разработчик Быкова Екатерина Владимировна и дизайнер Соловьева Ольга Павловна.

3 слайд. Идея нашего проекта заключается в том, чтобы поддержать абитуриентов в непростое время подготовки, сдачи экзаменов и выбора профессии, а также рассказать о профессии разработчика игр.

4 слайд. На слайде зафиксированы главные цели и задачи, поставленные перед командой в начале разработки. Далее перейдем подробнее к рассмотрению каждой роли и ее задач.

5 слайд. Наш тимлид организовал команду, поставил и распределил задачи для каждого участника, обсудил с командой риски проекта, вел доску с текущими задачами для каждого участника и в течение всей разработки следил за ходом выполнения поставленных задач.

6 слайд. Аналитик провел опрос целевой аудитории и выяснил, что волнует абитуриентов. В результате опроса выяснилось, что многие из респондентов хотят работать в it области, но большинство не представляют, кем именно хотят быть и не имеют информации о том, какие профессии есть в данной сфере и чем занимается каждая из них.

7 слайд. Нашей целевой аудиторией являются школьники 10-11 классов, молодые люди 17-18 лет после колледжей и студенты 1-2 курсов вузов, которые не уверены в правильном выборе своей будущей профессии.

8 слайд. По результатам опроса аналитик составил карту эмпатии, которую вы можете видеть на слайде. Абитуриенты находятся в ситуации неопределенности, им нужно проанализировать большой объем информации из 3 главных источников: друзья и знакомые, соцсети и интернет. Они готовятся к экзаменам и планируют поступление, что вызывает у них сложности и волнует в данный момент больше всего.

9 слайд. Также аналитик провел анализ конкурентов, представленный на слайде в сравнение с нашим продуктом. Наш проект преобладает над другими продуктами для абитуриентов по следующим критериям: вызывает интерес, имеет оригинальную задумку и исполнение, выполнен в игровой форме.

10 слайд. Сейчас на слайде вы видите требования к проекту. Это предоставить абитуриентам достоверную информацию о профессии, показать им, что переживания в период выбора будущего – это нормально, разработать приятный визуал и внедрить мини-игры в качестве интерактива для поддержания вовлеченности в игру.

11 слайд. Геймдизайнер разработал сюжет игры, основанный на результате работы аналитика и удовлетворяющий запросам целевой аудитории.

12 слайд. Дизайнер разработал для каждого персонажа индивидуальный дизайн и создал приятную общую визуальную картину игры, в которую включены спрайты, фоны и музыкальное сопровождение.

13 слайд. Разработчик создал игру на основе движка Ren’py, собрав все сцены воедино и воплотив конечный продукт в жизнь.

14 слайд. Сюжет игры разворачивается вокруг Алисы, молодой девушки, которой еще только предстоит сдать экзамены, но уже сейчас она задумывается о будущей профессии.

Показ геймплея. Ее мама хочет, чтобы она выбрала что-то практичное с ее точки зрения: врач или юрист, но Алиса – творческий человек, увлекающийся рисованием и программированием, поэтому ей хочется, чтобы ее будущая работа была с этим связана. Она решается глубже изучить информацию о разработчиках игр и создать собственный проект, но, как и у любого человека, у нее возникают сложности в процессе обучения. В игре присутствуют три концовки, зависящие от действий игрока.

15 слайд. В описание нашего проекта входит:

- Концентрация на эмоциональной составляющей абитуриентов

- Уникальный дизайн рисовки, разработанный именно для этого продукты  
- Нужная информация о профессии в игровом формате​  
- Наш проект рассказывает абитуриентам понятном языке о профессии разработчика игр  
- Игрок влияет на сюжет нетипичным образом  
- В новелле присутствуют мини-игры для вовлечения внимания в процесс игры  
- Присутствуют интригующая завязка и интересные концовки

16 слайд. В конечном итоге, мы разработали познавательную новеллу, отвечающую всем требованиям нашей целевой аудитории и помогающую подробнее узнать о профессии разработчика игр со стороны только начинающего специалиста в лице нашей главной героини.

17 слайд. Благодарю за внимание!