Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

# **Постановка задачи:**

Дать маркетинговое описание совей курсовой.

Описать свою курсовую, используя опросник Квинтилиана:

1. Кто?
2. Что?
3. Где?
4. Чем?
5. Зачем? Почему?
6. Как?
7. Когда?

Порядок вопросов можно менять.

Вопросы – уточнить применительно к курсовой.

Каждый из квинтилиановых вопросов при уточнении может порождать несколько.

# **Вопросы:**

## **Кто?**

Кто написал работу?

Кто проверил работу?

Кто будет пользоваться приложением?

## **Что?**

Что является продуктом курсовой?

Что делает программа?

## **Где?**

Где выполняется курсовая работа?

## **Чем?**

Чем данный продукт лучше других конкурентов на рынке?

## **Зачем?**

Зачем создается данный продукт?

## **Почему?**

Почему была выбрана именно эта тема курсовой?

## **Как?**

Как звучит тема курсовой?

Как реализован алгоритм программы?

## **Когда?**

Когда была выбрана тема курсовой?

Когда была написана курсовая?

Когда нужно сдавать готовый вариант курсовой?

# **Вывод:**

Основываясь на вопросах получился вот такой текст:

Данная курсовая работа была написана Чепоковым Елизаром Сергеевичем, студентом 1 курса, бакалавриата НИУ ВШЭ. Данная курсовая работа была выбрана в октябре 2018 года, была проверена научным руководителем: Гордеевой Ольгой Игоревной и сдана на проверку комиссией преподавателей НИУ ВШЭ в марте 2019 года. Темой курсовой является «Реализация игры Лабиринт». Продукт создается, для заполнения ниши игр, жанра «Лабиринт» и получения/усовершенствования навыков в написании игр. Данная тема актуальна и выбрана, из-за отсутствия аналогов данной игре. Продуктом курсовой является компьютерная игра жанра «Лабиринт» выполненная в 2D формате. Алгоритм игры написан с нуля. Данный продукт применяется для времяпрепровождения и развития логического мышления. Этот продукт лучше других, так как в действительности не имеет подобных аналогов на рынке. Данным приложением будут пользоваться учащиеся НИУ ВШЭ и пользователи, имеющие доступ к игре.