1 Слайд

Здравствуйте, уважаемые эксперты, сегодня мы представим свой проект под названием «Cybersecurity». Разработкой проекта занималась команда Teams Ruiners.

2 Слайд

Наша команда состоит из 2 участников. Между собой мы распределили все необходимые роли, чтобы воплотить свою задумку в жизнь.

3 Слайд

Идея нашего проекта была в создании уникального продукта, который поможет абитуриентам в выборе своей профессии. В рамках своего проекта мы погрузим абитуриента в профессию специалист по кибербезопасности.

4 Слайд

Перед началом разработки визуальной новеллы наш аналитик провел работу с целевой аудиторией. Проанализировав ее потребности и проведя опрос, он выделил 3 ключевых пункта. В-первую очередь выяснилось, что 75 % опрошенных хотят связать свою жизнь с IT-сферой. Во-вторых 58 % были бы рады поближе познакомиться с со специальностью «Безопасность компьютерных систем». И в-третьих 50 % ответили, что готовы потратить только 5 – 10 минут своего времени.

5 Слайд

Аналитик выделил несколько конкурентов нашего проекта. Наиболее известные это навигатор поступления, skillbox и вузопедия. Все они ориентированы на абитуриентов и предоставляют полезную информацию для ознакомления со специальностями. Также аналитик выделил плюсы нашего проекта:

1. Весь полезный материал подан в виде игры
2. Игра не займет много времени
3. Абитуриент сможет прикоснуться к профессии специалист по кибербезопасности

6 Слайд

Геймдизайнер написал интереснейший сюжет, который полностью погрузит абитуриента в работу кибербезопасника. Также он поспособствовал тому, чтобы абитуриент сам мог выбирать ответы в диалоге.

7 Слайд

В свою очередь дизайнер создал очень качественную визуальную составляющую новеллы. Использую нейросети и работая со сторонними сервисами были созданы фоны и персонажи.

8 Слайд

Параллельно разработчик изучал RenPy, на котором держится вся техническая составляющая проекта. Собрав все наработки геймдизайнера и дизайнера, он создал настоящую игру. К тому же разработчик красиво оформил проект на GitHub.

9 Слайд

В заключение хотелось бы проанализировать на сколько были реализованы все изначальные задумки. Мы выделили положительные и отрицательные пункты. Перед началом проекта была проведена качественная аналитика и во время работы с проектом удалось реализовать хорошую визуальная составляющая новеллы. Но к сожалению из-за небольших сроков сюжет получился не настолько гибким, в отличии от изначальных задумок. Ну, а сейчас мы продемонстрируем гейплей нашей визуальной новеллы.