



**Уральский
федеральный
университет**

имени первого Президента
России Б.Н. Ельцина

**Институт радиоэлектроники
и информационных
технологий — РТФ**

MathCubeRace

AT-AT

Куратор:
Потылицина Е.М.



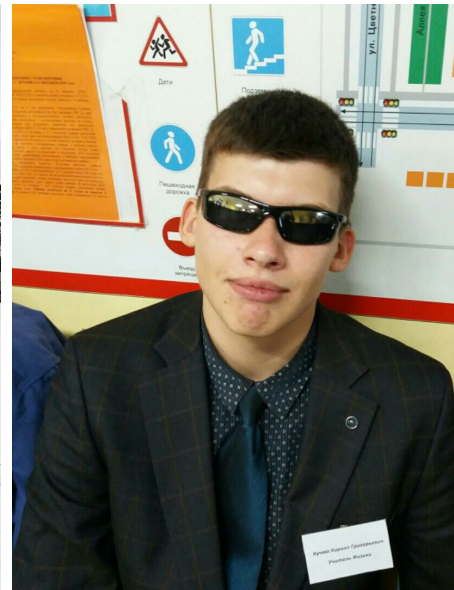
Дмитриев Кирилл
Ильич

Тимлид



Жизневский Андрей
Евгеньевич

Дизайнер



Кучма Кирилл
Григорьевич

Разработчик

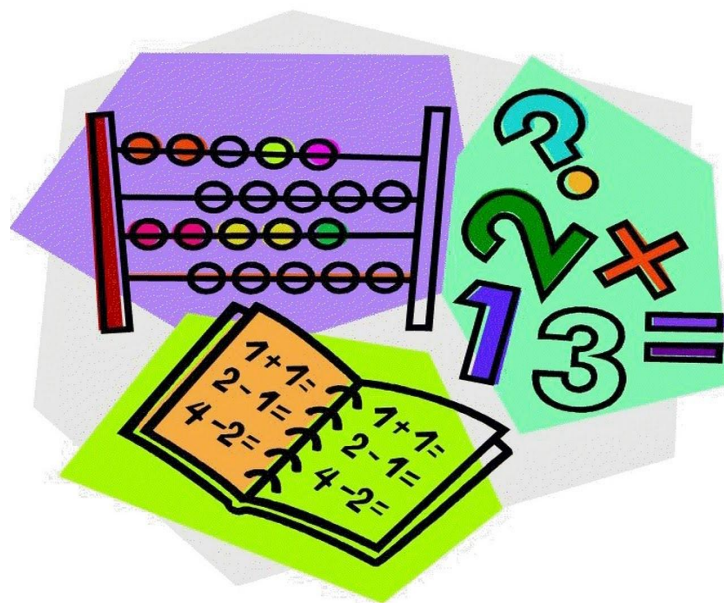


Ланских
Михаил
Игоревич

Аналитик

Наш проект поможет дошкольникам и школьникам начальных классов в изучении арифметики

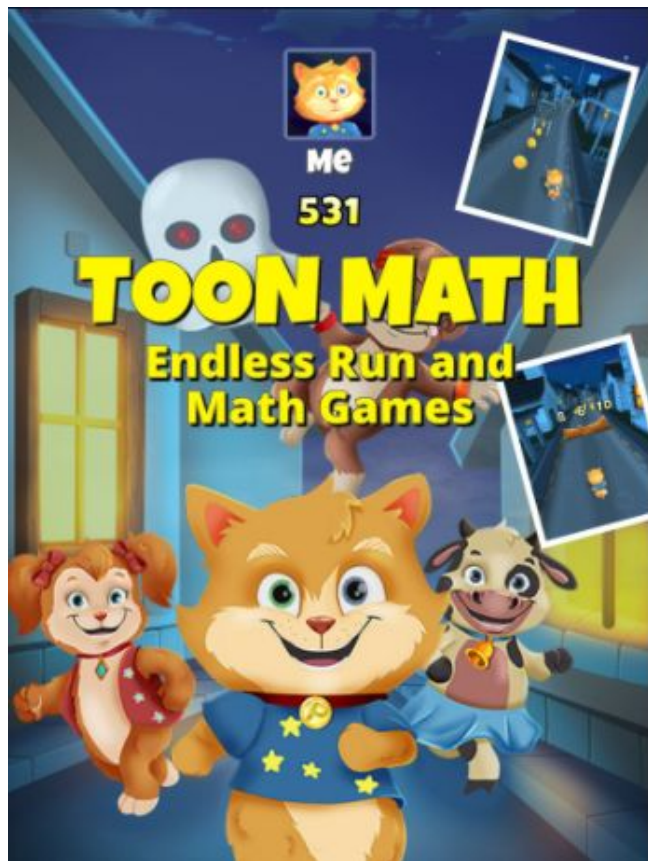
Почти у всех детей есть смартфоны, поэтому мобильная игра с соревновательной составляющей будет им интересна





Наша целевая аудитория – дети возрастом от 5 до 9 лет





Цель: разработка ориентированной на дошкольников и школьников начальной школы мобильной игры, помогающей детям развивать навыки устного счёта.



Задачи:

- Концепция и Жанр
- Продукт
- Арифметические примеры
- Соперничество
- Теоретические материалы

Уникальность нашего проекта в том, что мы интегрировали в одну игру 4 параметра:

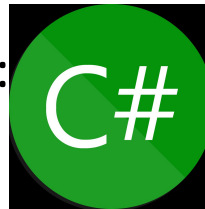
1. Образовательная составляющая
2. Соревновательный процесс
3. Наличие уровней сложности
4. Арифметические действия





Код	Требование	Источник	Приоритет	Примечания, связь с другими требованиями
Продукт (результат проекта)**				
T2_1	Добавить возможность соперничества между игроками или псевдо конкуренции*** в виде рейтинговой таблицы	Команда проекта	Высокий	Такая возможность будет мотивировать целевую аудиторию и привлекать внимание других пользователей
T2_2	Добавить теоретические материалы, которые будут помогать пользователям улучшать навыки устного и быстрого счёта	Заказчик	Высокий	Теоретические материалы будут нести в себе часть образовательной составляющей (T0_1)

- Язык программирования:



- Игровой движок:

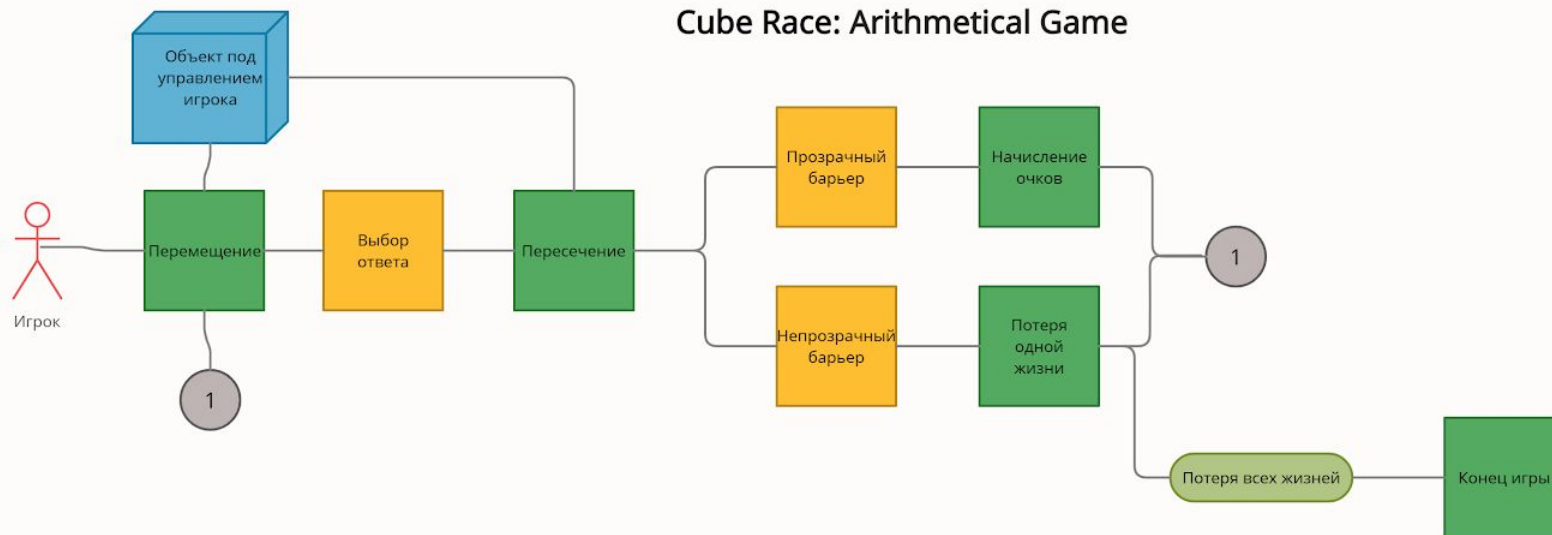


- Программа для моделирования 3D объектов

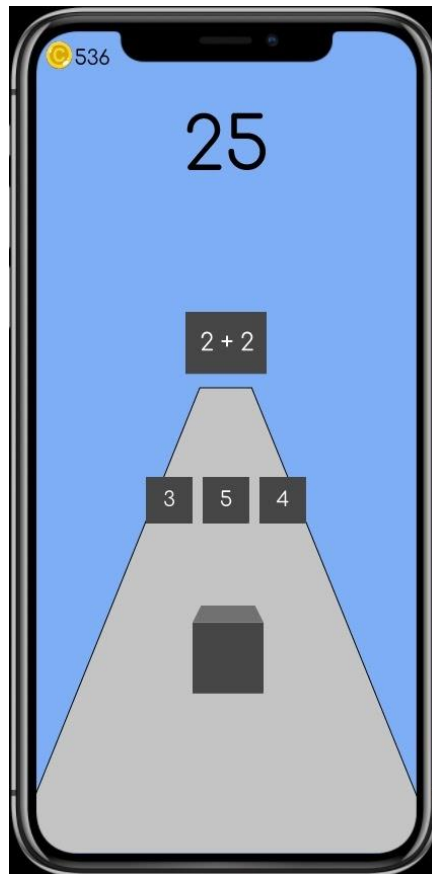
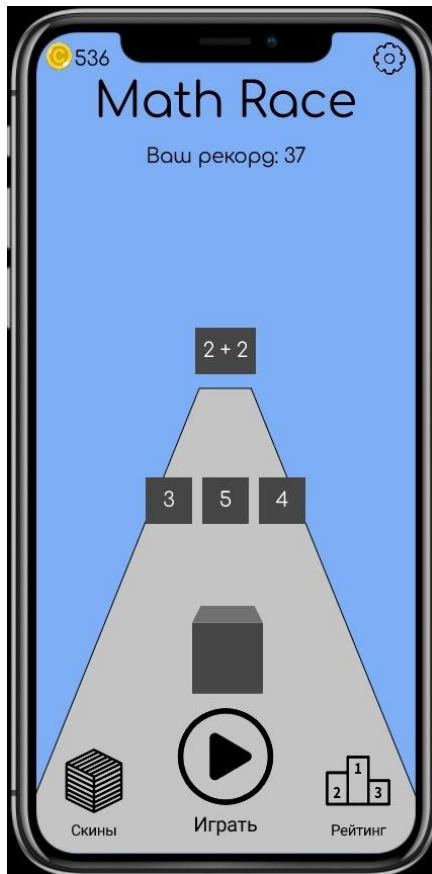




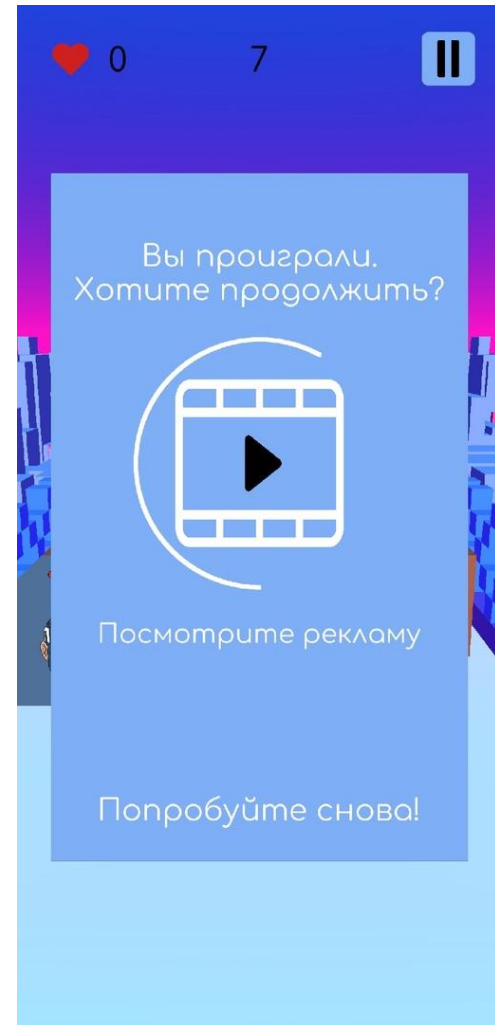
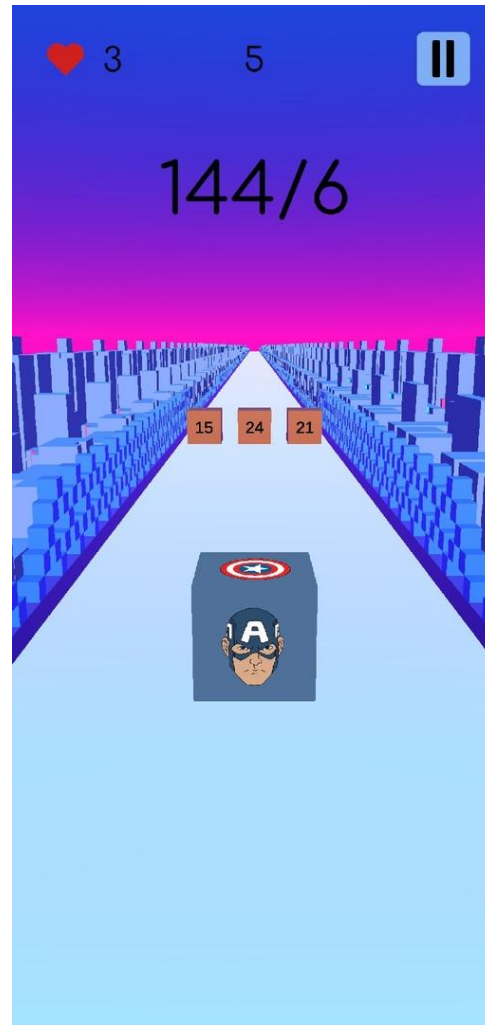
Cube Race: Arithmetical Game



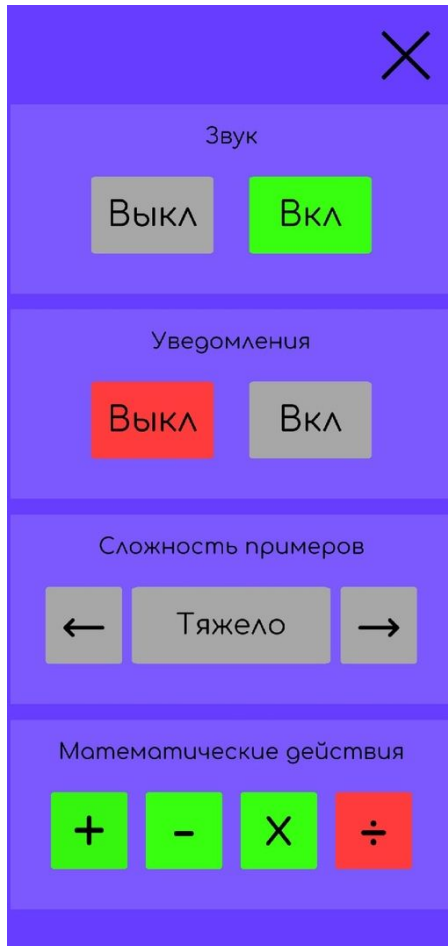
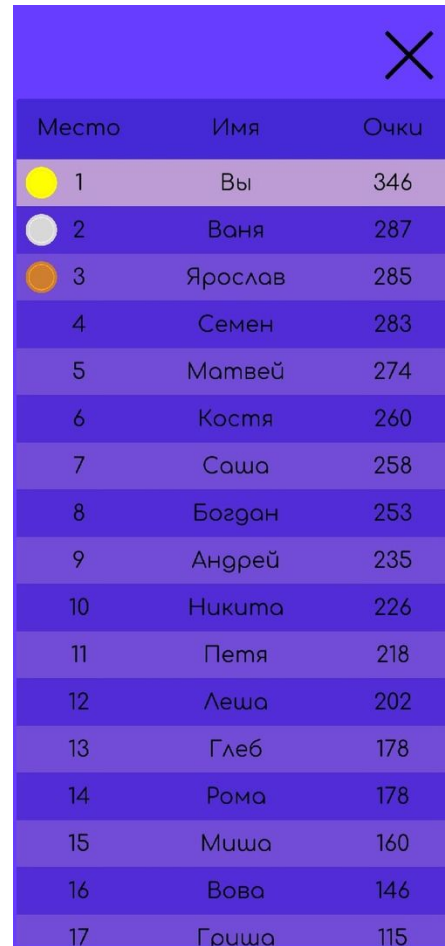
Дизайн-макеты приложения



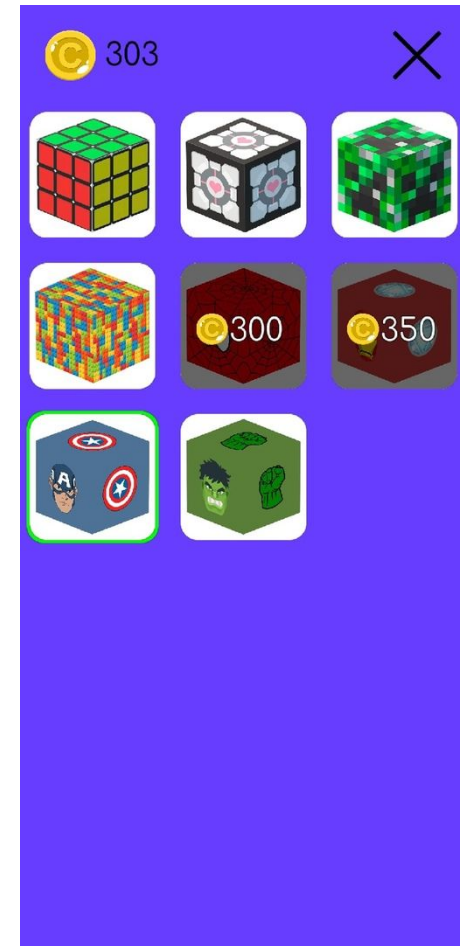
Скриншоты текущего варианта реализации



Скриншоты текущего варианта реализации

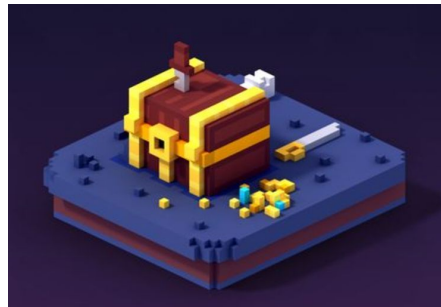
Место	Имя	Очки
1	Вы	346
2	Ваня	287
3	Ярослав	285
4	Семен	283
5	Матвей	274
6	Костя	260
7	Саша	258
8	Богдан	253
9	Андрей	235
10	Никита	226
11	Петя	218
12	Леша	202
13	Глеб	178
14	Рома	178
15	Миша	160
16	Вова	146
17	Гоша	115



Бюджет продукта, схема монетизации

Бюджет:

- Примерно 256 человеко-часов
- Набор 3D моделей города: 14.99\$
- Затраты на продвижение продукта (реклама)



Монетизация:

- Реклама сторонних приложений
- Внутригровой магазин



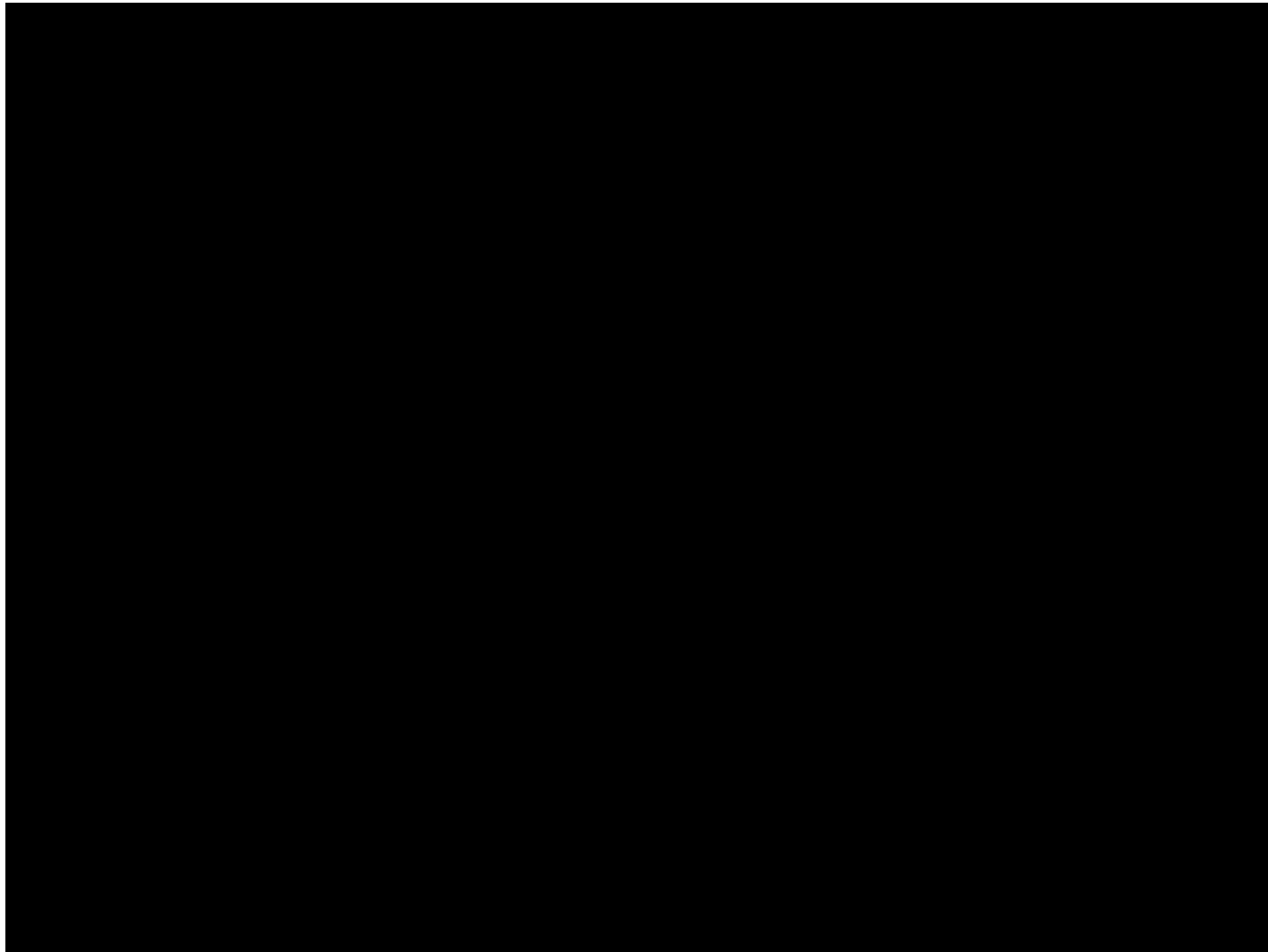
Наше решение соответствует требованиям к MVP:

- Образовательная и игровая составляющие
- Концепция
- Интерфейс
- Генерация примеров
- Магазин скинов
- Выбор арифметических действий
- Рейтинговая таблица
- Уровень сложности примеров

MVP



Демонстрационное видео работы приложения





Спасибо за внимание!



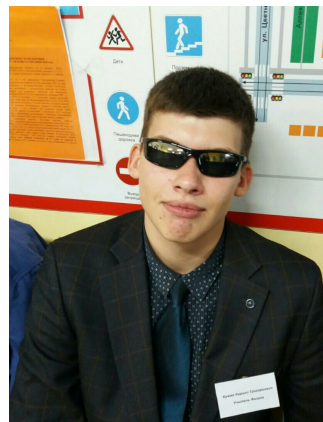
Дмитриев Кирилл Ильич

- VK: vk.com/kirilldmitr1
- tg: @KirillDmit



Жизневский Андрей
Евгеньевич

- VK: vk.com/andreyzhiznevskiy
- tg: @Foriseen



Кучма Кирилл Григорьевич

- VK: vk.com/kirillkuchma
- tg: @kirieshki2048



Ланских Михаил Игоревич

- VK: vk.com/gorgorodok
- tg: @Chebuha

