

Notka ze spotkania:

Podsumowanie rezultatów drugiej części projektu

Data:

28.05.2024 godzina 19:00

Osoby obecne:

Kamil Tracz, Kamil Siwek, Monika Smędzik, Artur Turak, Maksymilian Stach

Omawiane tematy:

- Podsumowanie prac nad drugą częścią projektu
- Decyzję marketingowe co do planu rozwoju gry
- Zaplanowanie pilnego spotkania dotyczącego trzeciej części projektu

Postanowienia:

Prace nad drugą częścią projektu dostarczyły szeroko pojętej analizy rynkowej dzięki od obszarów poznania konkurencji i ich oferty do badań demografii graczy oraz ich oczekiwań (dokładne opisy poszczególnych kwestii zostały opisane w backlogu). Beta testy pozwoliły nam za to na poznanie opinii użytkowników na temat wrażeń z naszej gry, która mimo bycia w prototypie uzyskała bardzo pozytywny feedback. Kolejnym sukcesem beta testów był brak wykrycia rażących błędów co oznacza, że poza problemem z przesyłaniem wartości między funkcjami, którego naprawa jest zaplanowana na trzecią część projektu, nasz produkt jest w dobrym stanie i jest dobrze odbierana przez konsumentów. Kolejnym ważnym aspektem omówionym na spotkaniu był rodzaj obranej przez nas strategii marketingowej i decyzja o wydaniu gry w modelu free to play oraz późniejszą monetyzację za pomocą przedmiotów kosmetycznych. Jest to ryzykowna strategia pod względem inwestycji w produkt i zysku oddalonego w czasie, jednak zapewni ona nam dużo lepszą bazę startowych użytkowników. Jednak zebranie tych danych zajęło cały tydzień dłużej niż zakładano, co w połączeniu z naciskami wydawcy, kończącymi się środkami oraz rezultatami analizy najlepszego czasu na wydanie gry, zmusza nas do intensywnych prac, które zostaną dokładnie rozplanowane w trakcie dodatkowego pilnego spotkania następnego dnia rano (to znaczy 29.05.2024 godzina 9.00) ponieważ deadline według ustaleń na 2 czerwca 2024.