

Уровень 0: Проект "Blockchain VR Casino" (306 ч.)

1. Исследование (43 ч.)

- 1.1. Маркетинговый анализ (28 ч.)
 - 1.1.1. Анализ игр рынка VR (8 ч.)
 - 1.1.2. Исследование трендов VR рынка (12 ч.)
 - 1.1.3. Исследование трендов блокчейн игр (8 ч.)
- 1.2. Анализ конкурентов (10 ч.)
 - 1.2.1. Анализ конкурентов VR рынка (5 ч.)
 - 1.2.2. Анализ конкурентов блокчейн рынка (3 ч.)
 - 1.2.3. Выявление сильных и слабых сторон конкурентов (2 ч.)
- 1.3. Создание экономической модели (5 ч.)
 - 1.3.1. Определение источников дохода (2 ч.)
 - 1.3.2. Определение структуры расходов (2 ч.)
 - 1.3.3. Прогнозирование прибыльности проекта (1 ч.)

2. Разработка (130 ч.)

- 2.1. Разработка VR мира (70 ч.)
 - 2.1.1. Графический дизайн (40 ч.)
 - 2.1.2. Программирование интерактивных компонентов (30 ч.)
- 2.2. Разработка на блокчейне (50 ч.)
 - 2.2.1. Разработка смарт-контрактов (30 ч.)
 - 2.2.2. Аудит смарт-контрактов (20 ч.)
- 2.3. Разработка целостного приложения (10 ч.)
 - 2.3.1. Соединение интерфейса с блокчейном (10 ч.)

3. Тестирование и отладка (50 ч.)

- 3.1. Тестирование VR (20 ч.)
 - 3.1.1. Тестирование игровых сценариев (10 ч.)
 - 3.1.2. Тестирование интерактивных элементов (10 ч.)
- 3.2. Тестирование смарт-контрактов (20 ч.)
 - 3.2.1. Запуск в тестовой сети (10 ч.)
 - 3.2.2. Анализ корректного поведения смарт-контрактов на основе игровых сценариев (10 ч.)
- 3.3. Тестирование экономической модели (10 ч.)
 - 3.3.1. Тестирование алгоритмов удержания пользователя (5 ч.)
 - 3.3.2. Тестирование алгоритмов получения прибыли (5 ч.)

4. Запуск платформы (8 ч.)

- 4.1. Подготовка к запуску (6 ч.)
 - 4.1.1. Подготовка серверов (5 ч.)
 - 4.1.2. Подготовка Смарт-контрактов (1 ч.)
 - 4.1.2.1. Пополнение смарт-контрактов на нужную сумму для безошибочной работы (1 ч.)
- 4.2. Запуск (2 ч.)

5. Маркетинг (75 ч.)

- 5.1. Разработка маркетинговой стратегии (8 ч.)
 - 5.1.1. Анализ целевой аудитории (3 ч.)
 - 5.1.2. Создание маркетингового плана (5 ч.)
- 5.2. Привлечение пользователей (25 ч.)
 - 5.2.1. Партнерские компании (20 ч.)
 - 5.2.2. Разработка системы поощрений (5 ч.)

5.3. Продвижение (35 ч.)

5.3.1. Рекламные кампании (20 ч.)

5.3.2. Социальные сети и медиа (10 ч.)

5.3.3. Контент-маркетинг (5 ч.)

5.4. Аналитика и отчетность (7 ч.)

5.4.1. Анализ пользовательских метрик (5 ч.)

5.4.2. Предоставление отчета (2 ч.)