Отчеты по проектам

1. Анализ целевой аудитории

Возраст: 16-30 лет, в основном для молодых людей и студентов, особенно тех, кто интересуется IT-индустрией.

Пол: мужской или женский, но может больше понравиться мужчинам, так как в IT-индустрии обычно преобладают мужчины.

Интересы: программирование, анализ данных, разработка игр, планирование карьеры, игры-симуляторы жизни.

Образование: учащиеся старших классов, студенты колледжей и выпускники, особенно те, кто изучает компьютерные науки, аналитику данных и другие смежные области.

Игровые предпочтения: Предпочитает сюжетные игры, ориентированные на выбор, такие как визуальные новеллы и Sims.

Психологические характеристики: проявляет большой интерес к развитию карьеры, любит изучать различные карьерные пути через игры и испытывает чувство удовлетворения.

2. Определите аналоги по применению

Визуальные новеллы (например, Stone Door of Fate): игры, в центре внимания которых находятся сюжет и выбор, где выбор игрока влияет на развитие сюжета.

The Sims: игра-симулятор жизни, в которой игрок управляет карьерой, эмоциями и жизнью персонажа.

3. анализ конкурентов

Игры с визуальными новеллами: сюжетно насыщенные, но обычно лишенные интерактивности и симуляторов карьерного роста.

The Sims: Обеспечивает всестороннее моделирование жизни, но карьерный путь более простой и не имеет глубокого моделирования ИТ-индустрии.

Симулятор карьеры: предлагает погрузиться в мир карьеры, но ограничен устройствами виртуальной реальности и имеет более простой контент.

4. Подготовка новой программы на основе результатов анализа

Название игры: IT LIFE

Основной геймплей: сочетая визуальные новеллы и симуляторы карьеры, игроки делают выбор, который влияет на карьерный рост, развитие навыков и эмоциональную жизнь их персонажа.

Уникальные преимущества.

Эмоциональное взаимодействие: игроки могут строить эмоциональные отношения с игровыми персонажами, чтобы повлиять на концовку истории.

Система навыков: игроки могут учиться и практиковаться, чтобы улучшить свои навыки в программировании, анализе данных, общении и других навыках, влияющих на карьерный рост.

Несколько концовок: в зависимости от выбора игрока, игра имеет несколько концовок, что добавляет ей ценности для повторного прохождения.

Цель: создать захватывающий опыт карьеры в IT-индустрии, который поможет игрокам понять пути развития карьеры в IT-индустрии, наслаждаясь эмоциональным взаимодействием и развитием сюжета.

копии

Сценарий игры.

Основной сюжет: включает в себя основной сюжет, связанный с выбором профессии главного героя, совершенствованием его навыков и эмоциональными взаимодействиями.

Разветвленные сюжеты: в зависимости от выбора игрока, игра будет иметь различные разветвления, которые повлияют на финальную концовку.

Диалоги: текст диалогов для каждого персонажа, включая главного героя, одноклассников, учителя, героиню, коллег, товарищей по команде и интервьюера.

Выбор: решения, которые игрок должен сделать в ходе игры, влияющие на развитие сюжета и взаимоотношения персонажей.

Концовка: В зависимости от выбора игрока, игра имеет различные концовки, например, стать техническим экспертом, открыть успешный бизнес или стать эмоционально реализованным.

Предыстория персонажа.

Главный герой: любознательный студент, который ищет свой карьерный путь в IT-индустрии.

Одноклассник: друг главного героя, который проявляет интерес к IT-индустрии и часто обсуждает с ним планирование карьеры.

Учитель: наставник главного героя, который дает советы и рекомендации по карьере.

Героиня: эмоциональный объект главного героя, с которым протагонист поддерживает друг друга в карьере и жизни.

Коллега: коллега главного героя по стажировке или работе, который помогает ему адаптироваться на рабочем месте.

Товарищи по команде: товарищи главного героя по соревнованию по программированию, которые работают с ним над выполнением задания.

Интервьюер: интервьюер, с которым главный герой встречается во время поиска работы, чтобы оценить его способности.

Расписание миссий

первая неделя

1. написание сценария и сюжета (под ответственностью члена A)

Продолжительность: неделя 1 (дни 1-3)

Миссия.

Завершите написание основной сюжетной линии, включая такие ключевые моменты, как выбор профессии, улучшение навыков и эмоциональное взаимодействие.

Разработайте основные разветвленные сюжетные линии и элементы выбора, чтобы каждый выбор влиял на концовку.

Напишите тексты диалогов для главных героев (протагонист, одноклассник, учитель, героиня, коллега, соратник, интервьюер).

Результат: Полный сценарий игры (основной сюжет, сюжеты ответвлений, тексты диалогов, опции).

Источник: Первоначально написано.

2. Сбор и интеграция ресурсов (под ответственностью члена B)

Продолжительность: неделя 1 (дни 1-3)

Миссия.

Соберите в Интернете бесплатные или открытые ресурсы изображений (стенд-апы персонажей, фоновые изображения).

Коллекция бесплатной фоновой музыки с открытым исходным кодом.

Результаты: Ресурсный пакет изображений, музыки, звуковых эффектов.

Источник: Интернет (например, OpenGameArt, Freesound, Unsplash и т.д.).

3. разработка базовой программы (под ответственностью члена A)

Продолжительность: неделя 1 (дни 4-7)

Миссия.

Создайте игровой фреймворк (используя движок Ren'Py).

Реализация основных функций: отбор участков, система навыков, карьерный рост.

Импорт текста сценария и выделений обеспечивает правильное развитие сюжета.

Результат: Запущенный прототип игры (базовая функциональная реализация).

Источник: Ren'Py Engine.

вторая неделя

4. Интеграция и оптимизация ресурсов (ответственность члена B)

Продолжительность: неделя 2 (дни 1-3)

Миссия.

Импортируйте в игру собранные изображения, музыку и звуковые ресурсы.

Настройте адаптивность ресурсов (например, разрешение изображения, громкость музыки, синхронизацию звука).

Результат: версия игры с консолидированными ресурсами.

Источник: Интернет-ресурсы.

5. разработка программы и доработка функциональности (под ответственностью члена A)

Продолжительность: неделя 2 (дни 1-5)

Миссия.

Внедрите систему множественных концовок, чтобы выбор игрока мог повлиять на концовку.

Добавьте систему навыков (программирование, анализ данных, общение и т.д.) и сделайте так, чтобы повышение навыков влияло на развитие сюжета.

Оптимизируйте течение игры, чтобы обеспечить плавность и отсутствие лагов.

Результат: Полнофункциональная версия игры.

Источник: Ren'Py Engine.

6. тестирование и оптимизация (под ответственностью участника B)

Продолжительность: неделя 2 (дни 4-7)

Миссия.

Протестируйте возможности игры и исправьте возможные ошибки в выборе сюжета, системе умений и концовке.

Оптимизируйте впечатления пользователей, регулируйте скорость отображения текста, громкость музыки, время срабатывания звуковых эффектов.

Обеспечьте совместимость игры на разных устройствах.

Результат: Финальная версия игры.

Источник: Местные испытания.

Разделение труда между членами команды

1. Член A.

Отвечал за написание сценариев, программирование и реализацию функций.

Основные задачи: разработка сюжета, построение игрового каркаса, реализация системы навыков и разработка системы множественных концовок.

Инструменты: движок Ren'Py, текстовый редактор.

2. Член B.

Отвечает за сбор ресурсов, их интеграцию, тестирование и оптимизацию.

Основные задачи: сбор и импорт изображений, музыки и звуков, дизайн пользовательского интерфейса, тестирование и оптимизация игры.

Инструменты: программы для редактирования изображений (например, GIMP), программы для редактирования аудио (например, Audacity).

Источник ресурсов

1. Изображения.

Арт персонажа: Получите бесплатный арт персонажа от OpenGameArt, Itch.io и других.

Фоновые изображения: получайте высококачественные фоновые изображения с Unsplash, Pexels и других платформ.

2. Музыка.

Фоновая музыка: бесплатная музыка с OpenGameArt, Freesound и других платформ.

Звуки: Получайте бесплатные звуки от Freesound, Zapsplat и других.

### Выводы по работе

1. результаты проекта

Сценарий игры: завершенный основной сюжет, разветвленный сюжет, текст диалогов, элементы выбора и несколько концовок, чтобы игрок мог повлиять на развитие сюжета и судьбу персонажей с помощью своего выбора.

Интеграция ресурсов: высококачественные изображения, музыка и звуковые эффекты были собраны и интегрированы из Интернета, чтобы обеспечить визуальную и звуковую привлекательность игры.

Программирование: построил игровой каркас на движке Ren'Py и реализовал основные функции (выбор сюжета, система навыков, карьерный рост, несколько концовок).

Тестирование и оптимизация: Игра была тщательно протестирована, исправлены ошибки и оптимизирована для обеспечения бесперебойной работы.

2. Работа в команде

Член A.

Отвечал за написание сценариев и программирование, завершил основную логику и функциональную реализацию игры.

Реалистичность игры и глубина сюжета обеспечиваются за счет эффективного написания кода и проработки сюжета.

Член B.

Отвечает за сбор, интеграцию, тестирование и оптимизацию ресурсов, чтобы обеспечить высокое качество графики, музыки и звука для игры.

Благодаря тщательному тестированию и оптимизации были улучшены стабильность игры и пользовательский опыт.

3. использование ресурсов

Графика: бесплатные рисунки персонажей и фоны с OpenGameArt, Unsplash и других платформ, чтобы графика игры была эстетически привлекательной.

Музыка и звук: Бесплатная фоновая музыка и звуковые эффекты с Freesound, OpenGameArt и других платформ были приобретены для улучшения погружения в игру.

Инструменты: Обработка ресурсов и разработка игры велась с использованием движка Ren'Py, GIMP (редактирование изображений), Audacity (редактирование звука) и других инструментов.

4. Проблемы и решения

Задача 1: нехватка времени

Решение: Обеспечьте своевременное выполнение каждой задачи благодаря правильному разделению труда и эффективному сотрудничеству.

Задача 2: Ограниченные ресурсы

Решение: Используйте все бесплатные ресурсы, доступные в Интернете, чтобы завершить игру в рамках ограниченного бюджета.

Задача 3: Функциональная реализация

Решение: Приоритет отдайте реализации основных функций (выбор сюжета, система навыков, несколько концовок), чтобы обеспечить реиграбельность игры.

5. направления для будущего совершенствования

Дополнения: В будущем можно будет расширить карьерные пути, эмоциональные взаимодействия и сюжетные ответвления, чтобы повысить реиграбельность игры.

Оптимизация опыта: оптимизируйте дизайн пользовательского интерфейса и опыт взаимодействия, чтобы сделать игру более удобной для пользователя.

Оригинальные ресурсы: если возможно, создайте оригинальные рисунки персонажей, фоновые рисунки и музыку, чтобы подчеркнуть уникальность игры.

| Диаграмма управления задачами | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| мандаты | ответственное лицо | раз | ориентированные на результат | ресурс (например, рабочая сила или туризм) |
| Написание сценариев и их оформление | A | Неделя 1 (дни 1-3) | Полный сценарий игры | Оригинальная подготовка |
| Сбор и интеграция ресурсов | B | Неделя 1 (дни 1-3) | Ресурсный комплект "Изображение, музыка, звук | Интернет |
| Разработка базовых программ | A | Неделя 1 (дни 4-7) | Запускаемые прототипы игр | Двигатель Рен'Пи |
| Консолидация и оптимизация ресурсов | B | Неделя 2 (дни 1-3) | Ресурсно-интегрированная версия игры | Интеграция интернет-ресурсов |
| Разработка программ и улучшение функциональности | A | Неделя 2 (дни 1-5) | Функциональная и полная версия игры | Двигатель Рен'Пи |
| Тестирование и оптимизация | B | Неделя 2 (дни 4-7) | Финальная версия игры | локальный тест |