**Концепт приложения «Project from scratch»**

Приложение является научно-познавательной игрой, суть которой заключается в изучении новых фактов (получении знаний) посредством развлекательных (научно-популярных?) роликов, задачек и т.д. А также взаимодействие с родителями/опекунами. Если упросить схема концепции очень проста: ***посмотри → задумайся → ответь/реши***.

В игре предусмотрена система вознаграждения, за каждое «позитивное действие» игрок будет получать «монеты Эйдоса».

**Внутриигровые механики и метамеханики**

**Вознаграждение и прогрессия.** К «позитивным действиям» относятся: выполнение заданий, получение достижений, повышение уровня, публикации результатов родителем/опекуном, повышение уровня категорий, большая скорость выполнения, длительная серия правильных и быстрых ответов, место в рейтингах.

* «Монеты Эйдоса» являются внутриигровой валютой, за каждую монету начисляются очки рейтинга и очки опыта.
* Как валюту их можно тратить на приобретение косметических предметов (рамки, значки, форматы профиля и т.д.), покупку элементов 2d аватара для создания собственного в конструкторе (?), приобретение NFT-токенов (?).
* За каждую полученную монету игроку начисляется фиксированное кол-во опыта и очков рейтинга. Игрок получает опыт и рейтинг в каждой категории отдельно, а также в качестве общего показателя профиля.
* Повышая уровень категории игрок открывает для себя более сложные задания.
* Категория – раздел определенной тематики, как например, физика, химия или даже игры и т.д.
* Сложность определяется запутанностью вопросов, заданий, а также в целом сложностью темы.
* Игровой процесс – его общая схема, включает в себя ознакомление с контентом и последующим решением предложенных задач или ответами на вопрос/серию вопросов с последующим подтверждением результатов родителем/опекуном и получением игровой статистики (зачисление монет, рейтинга и опыта, с подробным описанием бонусов).
* Контент может включать в себя видеоролики различной продолжительности (от формата тик-ток youtube shorts, до примерно 10-15 минутных), а также факты в виде текста или других формах.
* Режим «столкновений/clash» предполагающий игру против родителя/опекуна, в случае победы вознаграждение будет увеличено. Необходимо для дополнительного вовлечения в процесс родителя/опекуна для достижения нашей цели.

**Целевая аудитория**

Основной целевой аудиторией приложения являются подростки школьного возраста (10-17 лет).

Обязательные факторы, которые нужно учитывать:

* Контент должен быть «прикольным»;
* должна использоваться геймификация;
* общая длительность отдельных видео не должна превышать 10-15 минут;
* система вознаграждения должна быть максимально прозрачна и проста;
* нужно иметь возможность частого добавления нового контента;
* НЕ должно возникать переизбытка информации/перенапряжения.

**Взаимодействие родителя/опекуна с приложением**

Изначально для регистрации игрока необходимо указать и подтвердить аккаунт родителя в Linkedin или же в иной социальной сети (думаю, стоит расширить возможный выбор). В процессе подтверждения приложение извещает о том, что не ведет сбор персональных данных детей, а также указывает на роль родителя/опекуна в прогрессии аккаунта игрока (ребенка) и возможных способов совместного взаимодействия. (Создается, что-то на подобии суб-аккаунта с двухфакторной аутентификацией через социальную сеть родителя.)

Для зачисления монет и очков рейтинга, необходимо подтверждение с суб-аккаунта (также будет просьба опубликовать результат игрока на странице родителя), пока подтверждение не будет совершенно, монеты будут храниться во временном (!) «банке».

Через суб-аккаунт можно войти в режим «clash/столкновение», в ходе которого игрок и родитель/опекун будут соревноваться на усложненном уровне.

**Необходимые экраны приложения**

* Экран регистрации аккаунта (ввод данных, выбор интересующих категорий);
* экран регистрации суб-аккаунта (ввод данных, ввод и подверждение соц. сети родителя/опекуна через код (?));
* профиль игрока (никнейм, аватар, кол-во монет, значки дострижений, значки категорий с уровнем, кнопка переключение в clash-режим (требуется подверждение через код);
* лобби/главный экран (с мини профилем, избранными категориями вверху и остальными ниже);
* «банк монет» (где указывается: сколько момент на временном хранении, через сколько исчезнут и сколько и какого рейтинга они дадут, а также постоянная справка о курсе монет к очкам рейтинга и опыта, кнопка перехода к экрану подверждения суб-аккаунтом);
* экран с выбором уровня (для каждой категории, с обозначениями уже пройденных и только одного следующего (?));
* экран «задания» (место под контент: видео-проигрыватель, тест и т.д.);
* экран с вопросом/задачей с вариантами ответов;
* экран с вопросом и мини-игрой (?);
* экран после игровой статистики (подробная информация о правильных и неправильных ошибках, кол-ве полученных монет Эйдоса, и инфе о бонусах);
* экран запроса на подтвержение результата с суб-аккаунта (акк родителя), через код приходящий в сообщения(?);
* экран clash-режима – выбор категории и запуск, игроки по очереди проходят случайно выбранные уровни в категории. В случае победы – награда зачисляется сразу, не требует подтверждения.

**Идеи и предложения**

1. Создать нашего маскота помощника в приложении.
2. Вариант кастомизации – сборный 2д аватар.
3. Совместный режим игры вместе с родителем.
4. Дополнительные варианты соц. Сетей.
5. Суб-аккаунт и система двух-факторной авторизации/подверждения.