Кладченко, Гринько, Лыков

ПОКС-47

1. **Кто целевая аудитория продукта?** Молодые и не очень люди которые хотят провети время в мире видео игр
2. **Какую проблему решает продукт?** Зачастую игры не могут похвастаться отзывчивостью разработчиков. Мы же показываем почти круглосуточную поддержку
3. **Какой эффект от продукта ожидается?** Выясняем, что игрок хочет получить от игры и по возможности концепции добавляем это в финальный продукт.
4. Как вы представляете идеальный интерфейс – Наглядный и простой, приятный дизайн который будет еще и интуитивно понятен.
5. Какие качества продукта вас бы заставили перейти с прошлого редактора на новый – Оптимизированость, простота , удобность и свежесть продукта
6. Как вы хотите продвигать продукт: продавать по подписке, по ключу или же сделать его opensourse – Мы планируем продвигать наш продукт по системе opensourse
7. Что вам необходимо в плане функционала – Общение игроков между собой и разработчиками.
8. С какой целью планируете использовать продукт – Основной целью заинтересованность пользователей.