**Команда**

**Шахзода**: Всем добрый день. Меня зовут Айматова Шахзода, я являюсь тимлидом команды и я представлю вам нашу визуальную новеллу. Я хочу начать со знакомства с членами команды Скуби-Ду:

Михаил Кочергин - наш гейм-дизайнер. Дизайнером новеллы является Ольга Вершинина. Разработчиком команды - Никита Шевченко. Арина Топор — наш прекрасный аналитик. Чуть позже я расскажу о вкладе каждого члена команды в наш общий проект.

**Идея**

**Шахзода**: Идея проекта заключается в информировании студентов или иных заинтересованных в ИТ-сфере лиц о такой профессии как **Machine Learning Engineer** (Специалист по машинному обучению) в визуальной форме, а точнее в виде визуальной новеллы с возможностью выбора.

**Целевая аудитория**

**Оля**: Целевая аудитория нашего проекта — **студенты** или иные молодые люди в возрасте **16-20 лет**, заинтересованные сферой ИТ. Наш аналитик Арина провела опрос у людей разных возрастов, чтобы подтвердить целевую аудиторию нашей новеллы.

Мы коротко рассказали опрошенным о сюжете, персонажах, описываемой профессии нашей новеллы, а после этого попросили оценить новеллу и рассказать, будет ли она интересна и полезна. Как и ожидалось, по результатам опроса 86% хотели бы погрузиться в процесс создания ИИ. Из опрошенных 93% хотели бы пройти новеллу с придуманным нами сюжетом. Исходя из опроса подавляющее большинство предпочитают интересный сюжет, нежели качественную прорисовку или большую вариативность.

**Анализ конкурентов**

**Шахзода:** На данном слайде вы можете видеть анализ наших конкурентов. Наши конкуренты — это такие же студенты, как и мы, делающие новеллу про похожую профессию, а также различные курсы о ML - разработке. (Показать таблицы с анализами) Проведя анализ конкурентов мы выявили их сильные и слабые стороны и приняли решение адаптировать их под нас. Также в ходе работы было принято решение использовать журнал о профессии, о котором расскажем чуть позже

**Цель проекта и задачи**

**Оля: цель** нашего проекта заключается в создание визуальной новеллы, которая в полной мере будет раскрывать профессию ML-специалиста для вовлечения абитуриентов в IT сферу. На данной слайде вы можете видеть задачи, которые мы выделили перед началом работы над проектом.

**Предполагаемое решение**

**Шахзода**: Данный проект отличается от других тем, что новелла очень короткая ( примерное время прохождения меньше 1 час), что позволяет получить желаемую информацию о профессии намного быстрее других подобных новелл. А также Драматичные повороты сюжета, непростой жизненный путь персонажей не оставят читателей равнодушными.

**Требования к продукту**

**Шахзода**: таким образом, после обсуждения деталей нашего проекта мы выделили следующие требования к нашему продукту:

* Предоставление достаточной информации о профессии ML-специалиста
* Красивый визуал
* Интересный и немного драматичный сюжет
* Соответствие интересам ЦА

(Если время превышает 5 минут, то можно убрать перечисление требований)

**Реализация проекта**

###### **Оля:** Сейчас мы продемонстрируем демо-версию игры для наглядного представления нашего продукта

###### **Оля:** На слайде вы можете видеть особенности нашей новеллы, наши киллер-фичи. Основное **меню** в новелле сделано в виде рабочего стола главного героя. Кнопки сделаны в виде предметов, поэтому с точки зрения UX дизайна, пользователю будет легко в них ориентироваться.

###### **Оля:** Далее мы хотим продемонстрировать процесс игры. В самом начале мы можем видеть взволнованного и полного стремлений главного героя — Станислава.

###### С помощью данного образа мы раскрываем все нюансы выбранной нами профессии, а вместе с тем рассказываем небольшую драматичную историю персонажа.

###### Станислав — молодой специалист по машинному обучению, которому предстоит разработать искусственный интеллект, подобный человеку. Однако на нелегком пути героя поджидают трудности. Личная трагедия заставляет Станислава на некоторое время прекратить разработку, чтобы осмыслить случившееся и решить, что делать дальше. В зависимости от выборов игрок может выйти на две концовки (**обязательно показать, что есть выборы в новелле,а также загрузка и сохранение)**: Первая – хорошая, в которой герою удаётся справиться с трудностями и разобраться со своими чувствами. Вторая – противоположна первой. В ней Станиславу придётся смириться с судьбой и погрязнуть в своих переживаниях.

###### **Оля**: Перейдем к другим составляющим новеллы. Еще одна фишка нашей новеллы - это **журнал**, в котором можно узнать о самой профессии: какие навыки необходимы для работы, средняя зарплата среди ML-разработчиков разного уровня, и другая полезная информация.

**Вклад**

**Шахзода:** сейчас мы расскажем о вкладе каждого участника команды в окончательный продукт

**Тимлид Шахзода** — организовывала работу всей команды, грамотно распределяя задачи на каждую неделю, и давала быструю обратная связь. А также занималась разработкой выступления для итоговой демонстрации продукта.

**Разработчик** **Никита** — подробно изучил RenPy и искал другие курсы, видео для полного изучения этого игрового движка. Занимался сложными в реализации идеями, такими как журнал и главное меню.

**Гейм-дизайнер** **Миша** — придумал сюжет и написал сценарий. Является одним из генераторов идей для новеллы. Несмотря на дедлайны, старался написать сценарий подробно и сразу на языке RenPy, чтобы у разработчика была возможность для реализации других гениальных идей внутри проекта.

**Дизайнер Оля** — вручную отрисовывала интерфейс, спрайты персонажей и фоны, что отличает ее от других дизайнеров, использовавших готовые инструменты. Был разработан фирменный стиль для команды и новеллы. Каждый дизайн персонажа основывался на описании Гейм-дизайнера для полного соответствия задумке новеллы.

**Аналитик** **Арина** — Провела исследование интересов среди людей разного возраста для определения ЦА. Проанализировав результаты, определила требования, которым должна соответствовать новеллы, чтобы привлечь аудиторию. Занималась подбором звукового сопровождения для новеллы, а также является видеомонтажером этого доклада.

**Заключение**

**Шахзода:** В заключении хотелось бы сказать, что вся наша команда удовлетворена нашей работой. Мы реализовали все задумки, которые мы запланировали. Мы набрались опыта в создании проектов и очень надеемся, что наша новелла поможет кому-то определиться с профессией.