Доклад команды «Скуби-Ду»

# Команда:

Айматова Шахзода — тимлид

Шевченко Никита — разработчик

Кочергин Михаил — гейм-дизайнер

Вершинина Ольга — дизайнер

Топор Арина — аналитик

# Идея проекта

Идея проекта заключается в информировании абитуриентов или иных заинтересованных в ИТ-сфере лиц о такой профессии как **Machine Learning Engineer** (Специалист по машинному обучению) в визуализированной форме.

# Целевая аудитория

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

Наши конкуренты — это такие же студенты, как и мы, делающие новеллу про похожую профессию, а также различные курсы о ML - разработке. Проведя анализ конкурентов мы выявили их сильные стороны и приняли решение адаптировать их под нас. Например, мы решили сделать новеллу короткой (меньше 1 часа). А также было принято решение использовать журнал о профессии, который можно посмотреть в любое время.

# Цели проекта и Задачи

**Цель** проекта: создание визуальной новеллы, которая в полной мере будет раскрывать профессию ML-специалиста для вовлечения абитуриентов в IT сферу

**Задачи:**

* Проведение анализа (ЦА, Конкуренты)
* Создание сценария
* Создание дизайнов (фоны и персонажи)
* Разработка самой новеллы на языке RenPy
* Аналитика результата
* Добавление фишек

# Предполагаемое решение

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

* Предоставление достаточной информации о профессии ML-специалиста
* Красивый визуал
* Грамотная постановка текста
* Логически обоснованные действия героя, концовки

# Реализация проекта

**Фишки**: 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.

###### 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.

###### **О новелле**: С помощью образа Станислава 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 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.

**Вклад**

**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.

Инструменты: Katein, Discord, Google документы, диск

**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.

Инструменты: RenPy, Youtube для изучения RenPy

**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.

Инструменты: Katein, Google документы

**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.

Инструменты: Figma

**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.

Инструменты: Google таблицы, формы, документы, приложения для монтажа

**Заключение**

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