Слайд 1 (титульный)

Команда «Голодные игры» представляет вашему вниманию визуальную новеллу «Byte bonds»

Слайд 2 (команда)

Наша команда: \*перечисление участников команды и их ролей\*

Слайд 3 (проблематика)

Главной проблемой при выборе профессии является большой объём информации, который сложно анализировать. Это приводит к тому, что сделать выбор в пользу той или иной профессии бывает очень непросто. Из-за этого некоторые начинают испытывать стресс и волнение, боясь выбрать «не ту» профессию.

Слайд 4 (целевая аудитория)

Нашей целевой аудиторией являются абитуриенты.

По данным проведённого опроса:

-возраст большинства из них это 17–18 лет, это ученики 11 класса, которым только предстоит поступление, и обучающиеся 1-го курса, которые ещё недавно сами встали перед выбором профессии.

-больше чем у половины опрошенных возникают трудности с выбором профессии (58,6 %)

-основными факторами при выборе профессии являются:

1) заработная плата (27 голосов)

2) Собственные увлечения и интересы (22 голосов)

3) востребованность (20 голосов)

4) актуальность (17 голосов)

Слайд 5 (анализ конкурентов)

Сайты ВУЗов, как и сторонние сайты о профессиях, хоть и несут полезную информацию, но не всегда подают информацию в доступной для всех форме, а иногда объёмы информации настолько велики, что абитуриенты попросту не могут в ней разобраться.

Визуальные новеллы, напротив, доносят информацию понятным для всех языком. Однако на данный момент большая часть существующих новелл имеет развлекательный характер и не несёт полезной для абитуриента информации.

Слайд 6 (цель продукта)

Цель продукта — помочь абитуриентам определится с будущей профессией.

В понятной, интерактивной форме рассказать о профессии разработчика, её особенностях и специфике, перспективах развития и карьерного роста.

Слайд 7 (задачи продукта)

1. Сбор и анализ данных: составление портрета ЦА, карты эмпатии, анализ конкурентов
2. Создание сценария: проработка окружения, прописывание персонажей, написание сюжета
3. Разработка дизайна персонажей и фонов, поиск подходящего музыкального сопровождения
4. Написание кода

Слайд 8 (предлагаемое решение, его уникальность, полезность для ЦА, преимущества перед аналогами)

Визуальная новелла позволит в игровой, интерактивной форме рассказать о том, чем занимаются представители профессии – разработчик. Это позволит сделать получение важной информации интересным и не скучным.

Игрок оказывает непосредственное влияние на сюжет, от его действий зависит, как будет развиваться повествование.

Не мало важным является и то, что прохождение игры не займёт много времени, что улучшит усвояемость информации, и оставит время для других дел.

Наш продукт вобрал лучшие черты своих аналогов (сайты ВУЗов, Vuzopedia), совмещая их с доступностью повествования информации для игрока, чтобы каждый смог получить необходимые знания о профессии.

Также стоит отметить, что опробовать наш продукт может каждый. Это совершенно бесплатно.

Слайд 9 (требования к продукту)

1. Рассказать информацию понятным языком
2. Составить интересный сюжет
3. Придумать приятных персонажей
4. Подобрать ненавязчивую фоновую музыку и звуки
5. Рассказать о том, чем занимается разработчик
6. Помочь с выбором перспективной, высокооплачиваемой профессии

Слайд 10 (реализация проекта)

\*рассказ о ролях\*

Демонстрация проекта \*ещё не закончен\*

Слайд 11 (заключение)

В результате работы над продуктом – визуальной новеллой – удалось реализовать требования ЦА:

-Информация была подана в доступном виде

-Был выстроен целостный, последовательный сюжет

-Подобрано подходящее звуковое сопровождение

**Что получилось:**

-Разработать продукт – визуальная новелла

**Что не получилось:**

-Вовремя наладить отладить рабочий процесс, вследствие чего приходилось выполнять задачи в сжатые сроки