

RAPORT DE OPORTUNITATE

Echipa nr. ...

Ifrim Marius

Stefan Slevoaca

Cojocaru Alex

Luca Iov

Tapirdea Alexandru

Cuprins

1. Obiectivul echipei	3
2. Descrierea echipei	3
3. Graphic Novel Game	3
3.1.Scopul aplicației.....	3
3.2.Diagrama SWOT.....	3
4. Concluzii	3

1. Obiectivul echipei

Obiectivul principal al echipei. Obiective secundare (max. ½ de pagină)

Obiectiv principal - finalizarea aplicatiei . Ne dorim ca forma finala a aplicatie sa functioneze si sa fie interesanta pentru utilizatorii finali

Obiectiv secundar - aplicatie cu sens. Ne dorim ca aplicatia noastra in forma ei finala sa aiba sens pentru utilizatorul final atat din punct de vedere al game-play-ului cat si vizual.

2. Descrierea echipei

Principalele avantaje ale echipei – experiență anterioară pe proiecte, tehnologii cunoscute etc (max. ½ de pagină)

Proiectul reprezinta o idee ambitioasa si placuta pe care speram sa o terminam . (Cu toate ca este o provocare avem experienta pe partea WEB cat si cu DOCKER)

3. Graphic Novel Game

3.1.Scopul aplicației

Descrierea tipului, misiunii și utilizatorilor aplicației (max. ½ de pagină)

Aplicatia este un Vizual-Novel .Utilizatorilor li se ofera o multime finita de stari care impreuna prin alegerea vocala a acestora , alcatuiesc o poveste (o varianta a povestii de baza).

3.2.Diagrama SWOT

Argumentele pro și contra ale temei, în raport cu obiectivul și caracteristicile echipei (½ de pagină)

Proiectul este interesant , poate sa fie folosit si pentru utilizatorii cu dizabilitati.

Recunoasterea vocala nu este perfecta , complexitate mare pe match-ul intre voiceRec si MachineState

Echipa nu are experienta pe parte de Inteligenta-Artificiala , sperand sa realizaz NLP-ul cat mai bine posibil

4. Concluzii

Pliabilitatea temei vizavi de obiectivele echipei.

Obiectivele echipei sunt simple . Alegand aceasta tema , speram sa prezentam un proiect final si functional.