**Тема диплома: Геймифицированный интернет-магазин с системой достижений “RuGear”**

**Описание проекта:**

Название магазина – RuGear (Российская Периферия);

В основе своей, каталог будет состоять из периферии от Российских производителей, а также от производителей постсоветского пространства. Идея в продвижении отечественного продукта через интересный интернет магазин и системой “достижений”;

**Визуальный стиль:**

Магазин будет иметь современный, минималистичный дизайн с использованием анимаций для повышения интерактивности. Цветовая палитра будет варьироваться в зависимости от ниши: для одежды и аксессуаров можно выбрать мягкие пастельные цвета, для игровой периферии — более яркие, энергичные тона. Интерфейс должен быть лёгким и интуитивно понятным, с акцентом на доступность и простоту взаимодействия.

**Основные элементы стиля:**

* **Карточки товаров** с плавными анимациями при наведении и добавлении в корзину.
* **Значки достижений и статус их достижения** на странице профиля пользователя, чтобы отображать уровень его активности.
* **Анимации при совершении покупок** (например, визуальное "начисление баллов" за покупку).
* **Дополнительные анимации и эффекты** для повышения пользовательского опыта

**Функционал магазина:**

1. **Каталог товаров:**
   * Динамически загружаемые товары (с пагинацией или бесконечной прокруткой).
   * Фильтры по категориям, цене, бренду.
   * Поиск по товарам с подсказками в реальном времени.
2. **Корзина и оформление заказа:**
   * Стандартная функциональность корзины с возможностью редактирования количества товаров.
   * Процесс оформления заказа с минимальными шагами (ввод адреса, выбор метода доставки и оплаты).
3. **Система достижений и наград:**
   * **Личный кабинет пользователя**, где отображаются накопленные достижения и баллы.
   * За каждое выполненное действие (покупка, отзыв, регистрация) пользователи получают **баллы**.
   * Баллы могут быть потрачены на **скидки** или **специальные предложения**.
   * **Система уровней**: при достижении определённого количества баллов пользователь поднимается на новый уровень и получает уникальные бонусы, например, ранний доступ к новым коллекциям товаров или персонализированные предложения
   * **Достижения**: за выполнение определённых действий пользователи могут получать значки, которые отображаются в их профиле, например, "Первый заказ", "Пять покупок", "Оставил отзыв".
4. **Механика вознаграждений:**
   * Полученные баллы можно будет обменивать на скидки на товары
5. **Интерактивные анимации и эффекты:**
   * При каждом действии, которое приносит баллы (покупка, отзыв и т.д.), пользователь видит визуальное подтверждение — это может быть как анимация начисления баллов, так и всплывающее уведомление с кратким описанием достижения.

**Стек технологий:**

* **Frontend**: React (с использованием Redux, Framer Motion, Axios / Fetch).
* **Backend**: Laravel (с использованием breeze).
* **База данных**: MySQL для хранения информации о пользователях, товарах, заказах, достижениях и баллах.
* **Возможны изменения в дополнительных технологиях**