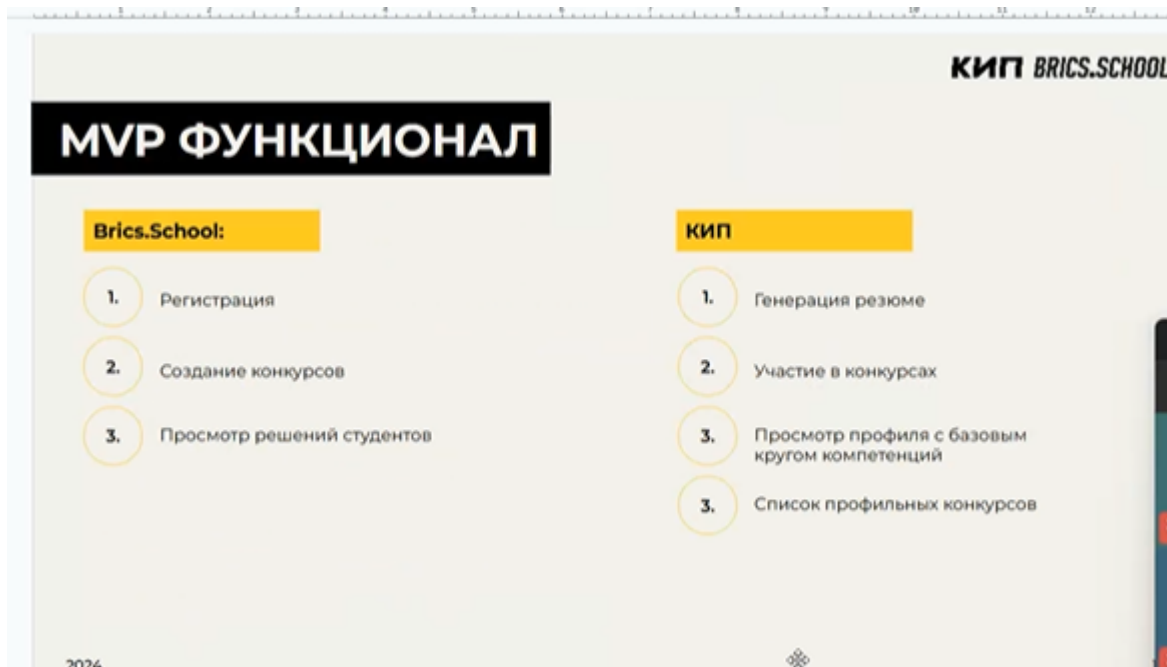


1st meeting with customer



есть разработанные идеи

https://www.figma.com/design/1PxJDlcy4chLdOJcP8HaUw/BRICS-school_ui%7Cux?node-id=165-249&p=f

поменять цветовую палитру

не надо адаптировать под мобилку

гемификации

регистрация, авторизация

КИП для обычных пользователей

аватары (должны ли мы их создавать?) конечная версия

прописывать самих аватаров, аватары можно менять в реальном времени

должны ли мы создавать два проекта, а не один

как выглядит прокачка характеристик у аватаров? всё прописывает работодатель

формула для расчета придумана или мы должны её придумать? формула есть в figma

как происходит создание соревнования нужна только основная информация

как будут выглядеть сами соревнования сторонние сервисы, мы не думаем об этом
автоматизировать процесс расчёта оплаты труда студентов

может ли быть у них одна база данных? можно в одной

БРИКС СКУЛ для работодателя
функционал для создания
связаны ли брикс скул с КИП
связано всё

приоритеты у функционала
в первую очередь брикс скулл

have developed ideas

https://www.figma.com/design/1PxJDlcy4chLdOJcP8HaUw/BRICS-school_ui%7Cux?node-id=165-249&p=f

change the colour palette
no need to adapt to mobile phones

gamefication
registration, authorisation

KIP for normal users
avatars (should we create them?) final version
prescribe the avatars themselves, avatars can be changed in real time
should we create two projects instead of one

what does the avatars' characterisation look like? everything is prescribed by the employer.

the formula for the calculation is invented or we have to invent it? formula in figma
how the competition is created just the basic information is needed.
what the competition itself will look like third-party services, we don't think about it.
automate the process of calculating student pay

can they share the same database? can they share the same database?

BRICS SCHOOL for employer
creation functionality
is briks school linked to KIP
everything is linked

functionality priorities
primarily brix school