

# КОМПЬЮТЕРНАЯ ОДИССЕЯ

Let's start!



Презентует команда "Технологические Викинги"

# СОСТАВ КОМАНДЫ

1

**Тимлид:**  
Садкова Дарья  
Сергеевна



2

**Аналитик:**  
Гарипова Камилла  
Руслановна



3

**Гейм-дизайнер:**  
Кедров Максим  
Алексеевич



4

**Дизайнер:**  
Мельников Ярослав  
Александрович



5

**Программист:**  
Шашков Алексей  
Романович



6

**Программист:**  
Попугаев Александр  
Евгеньевич



1

# ИДЕЯ ПРОЕКТА:

В связи с быстрым ростом популярности ИТ сферы многие абитуриенты рассматривают работу в ней, как свою будущую профессию, но из-за большого количества различных ролей в ИТ абитуриентам сложно выбрать что-то конкретное.

Поэтому мы хотим подробнее рассказать о такой профессии, как архитектор ПО.

# ПРЕДЛАГАЕМОЕ РЕШЕНИЕ:

Мы хотим создать визуальную новеллу, которая будет помогать абитуриентам с выбором будущей профессии.



# ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ

## 1 ЭТАП:

Собрать команду и организовать работу

## 2 ЭТАП:

Проанализировать целевую аудиторию и конкурентов

## 3 ЭТАП:

Разработка сценария

## 4 ЭТАП:

Создание дизайна персонажей и локаций

## 5 ЭТАП:

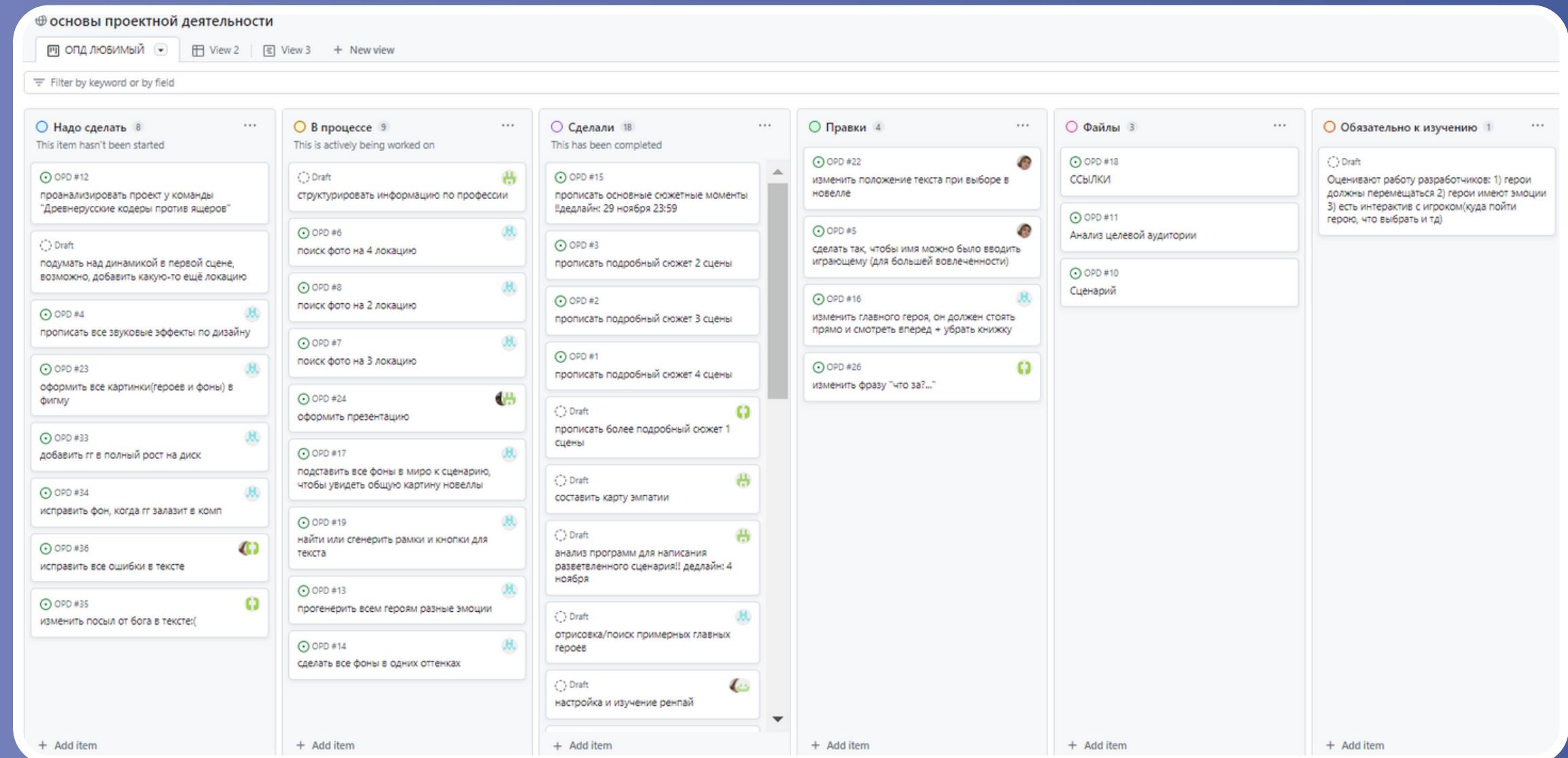
Разработка новеллы

## 6 ЭТАП:

Правки и представление новеллы

# ТИМЛИД

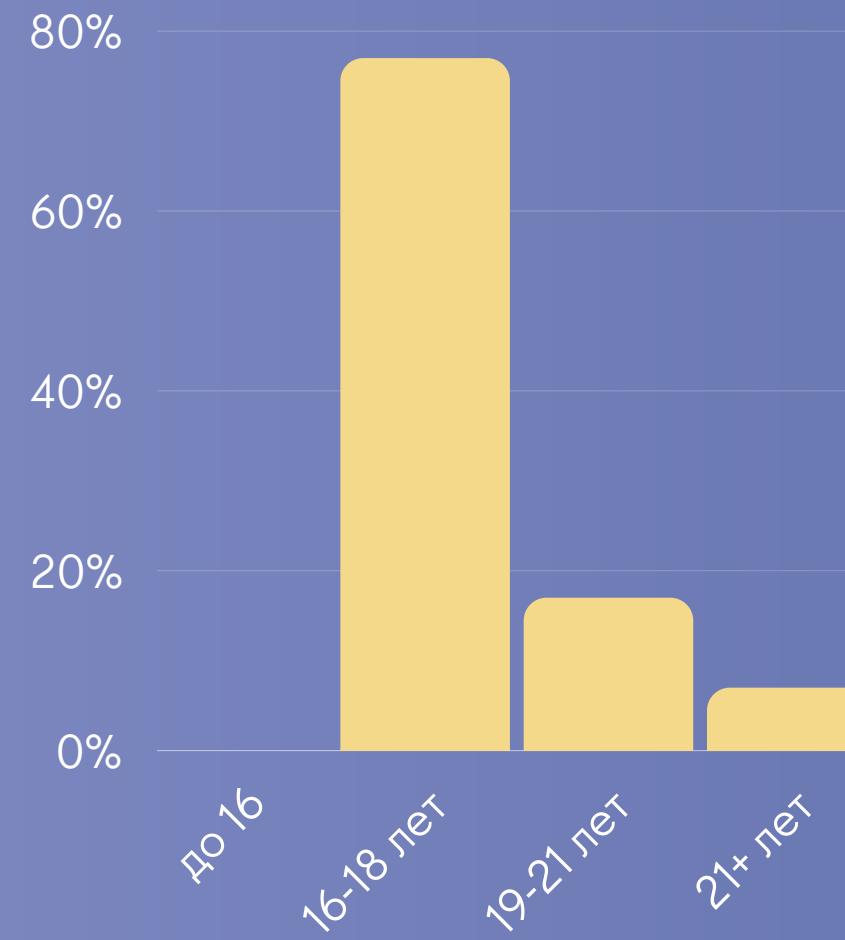
## 1. Организация работы всей команды посредством ведения доски на GitHub



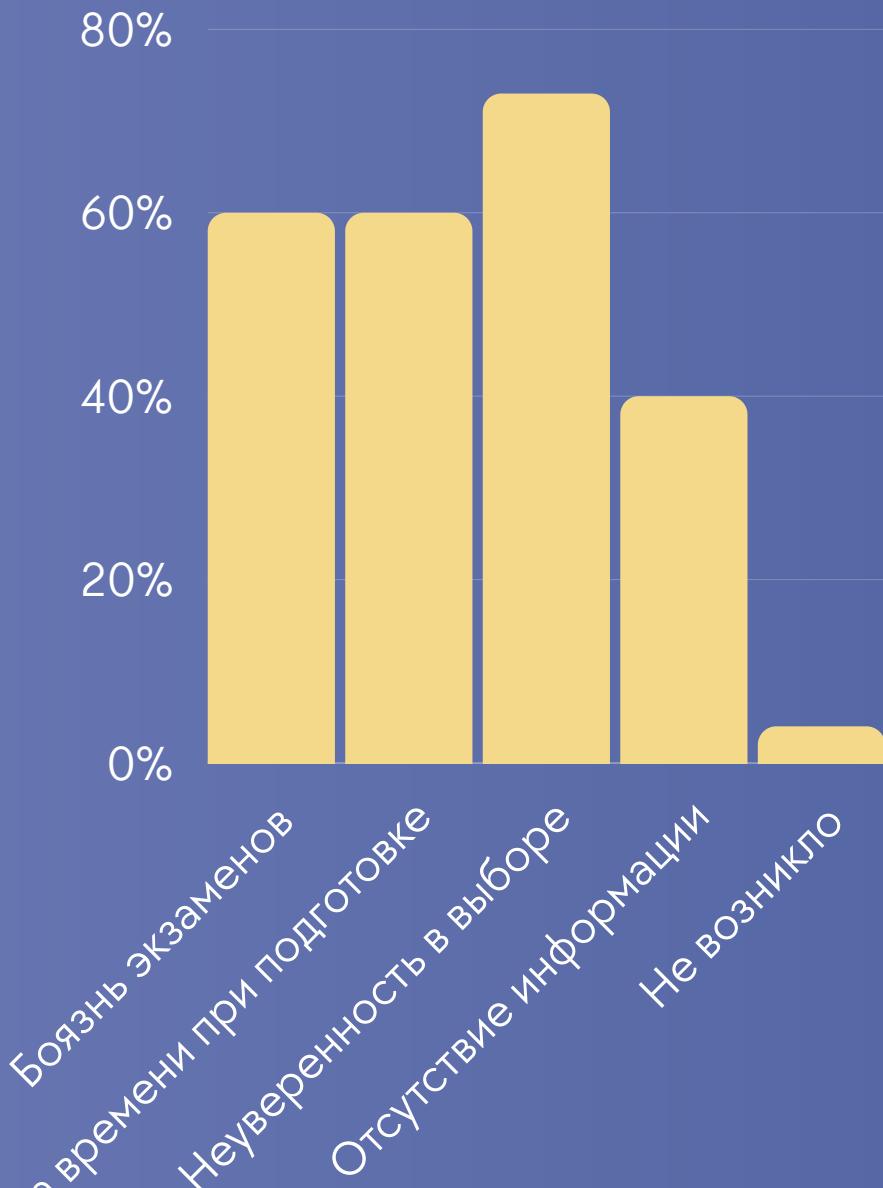
## 2. Анализ рисков, которые могут возникнуть в ходе реализации новеллы, и действия, направленные на их снижение.

# АНАЛИТИК

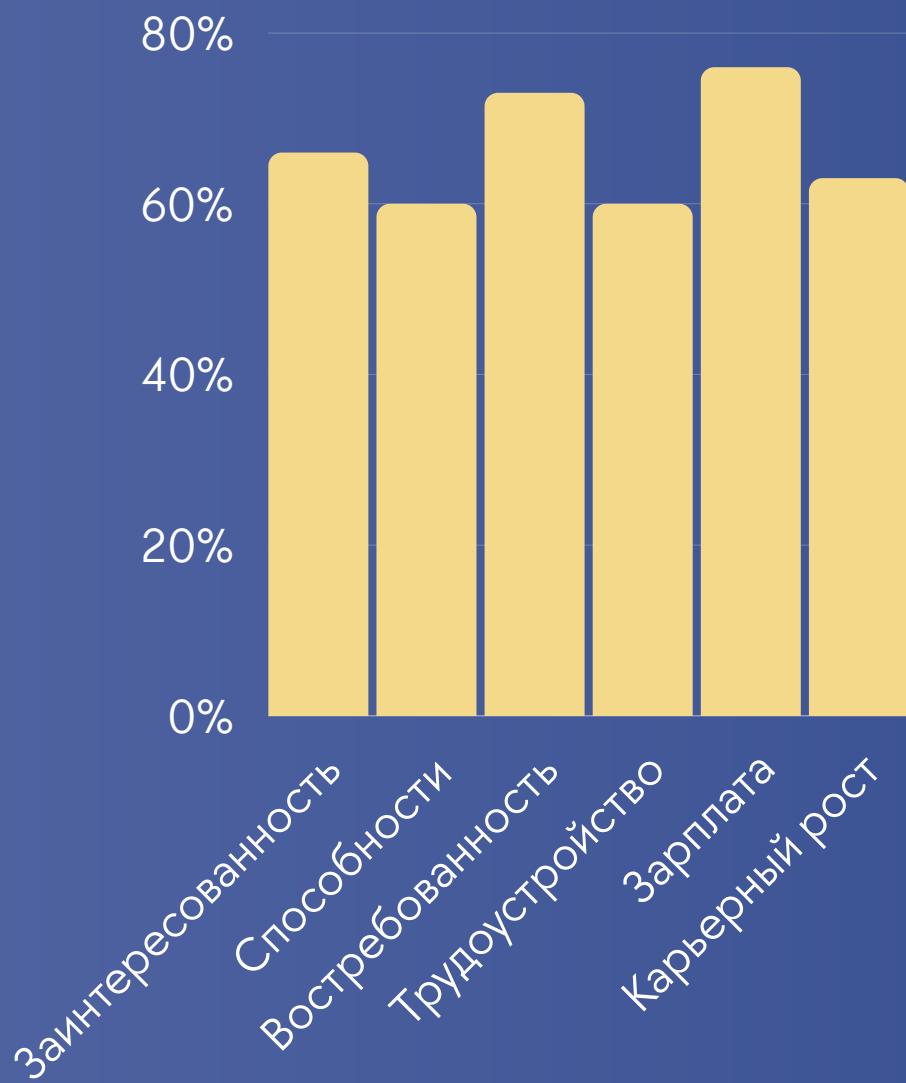
**Наша целевая аудитория**



**Какие трудности были при  
выборе специальности?**



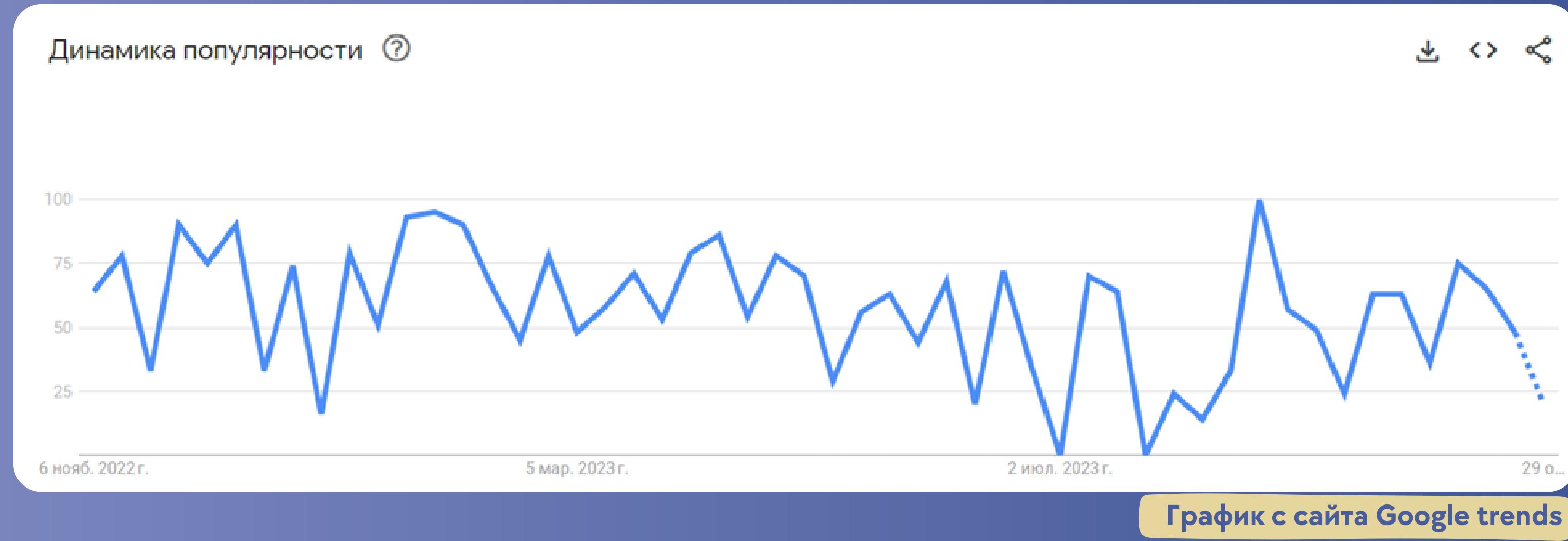
**Что для вас важно в выборе  
профессии?**



# Сравнение с конкурентами

	Наша визуальная новелла	Сайты о существующих специальностях	Онлайн тесты на профориентацию	Существующие визуальные новеллы
Заинтересованность пользователя	+	+	+	+
Актуальность данных	+	+	-	-
Информация о профессии архитектор ПО	+	+	-	-
Простота получаемой информации	+	-	+	+
Польза информации	+	+	+	-

Изучив данные сайта Google trends, мы поняли, что люди часто интересуются профессией Архитектор ПО. Поэтому убедились, что именно об этой профессии стоит подробнее рассказать абитуриентам.



# ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ

**Полезность для ЦА:** Нужно помочь абитуриентам обрести уверенность в своем выборе.

**Образовательная составляющая:** В процессе игрок должен узнавать о деятельности архитектора ПО.

**Персонажи:** Нужно создать интересного персонажа, который будет близок к нашей целевой аудитории.

**Сюжет:** Интересный и простой способ подачи информации.

**Интерактивность:** Создание вариативности в диалогах.



# ГЕЙМДИЗАЙНЕР

1. Разработал основной сюжет в Word
2. Написал подробный сюжет с разветвлениями в Miro
3. Проверил грамматику текста
4. Дал рекомендации по внешности главного героя и локациях

## Сценарий.

### ЛОКАЦИЯ 1

#### Синопсис:

ГГ сидит в офисе за компом и ругается на непонятный интерфейс программы, а также жалуется на то что результаты слишком долго обрабатываются.

Неожиданно перед ним появляется нечто (надо понять, как он/оно выглядит), можно ради прикола взять какой-нибудь вид стереотипного ИТ-шника.

#### Речь:

ГГ: вот черт, опять программа зависла, 3 раз подряд, еще и кнопку отправки невозможно найти! Так работать невозможно

Н:(неожиданно проявляется на экране) вижу тебе нужна помощь, юнец!

ГГ: но... кто вы?? И откуда вы появились? Хотя, впрочем, неважно, я же программист, уже нечему удивляться... вы правы, я устал от несовершенства этих программ, дизайн просто ужасный а оптимизация почти на нуле

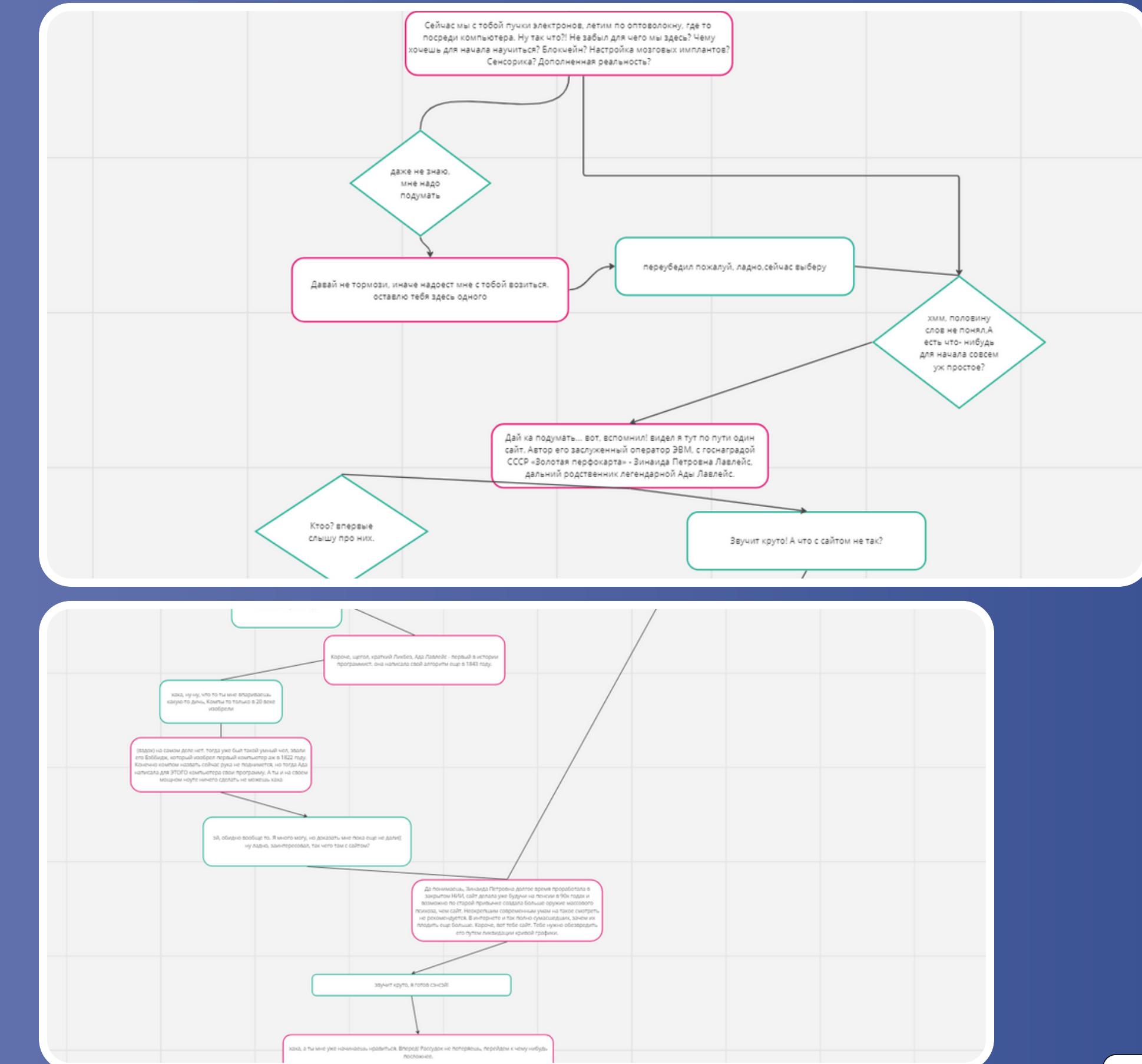
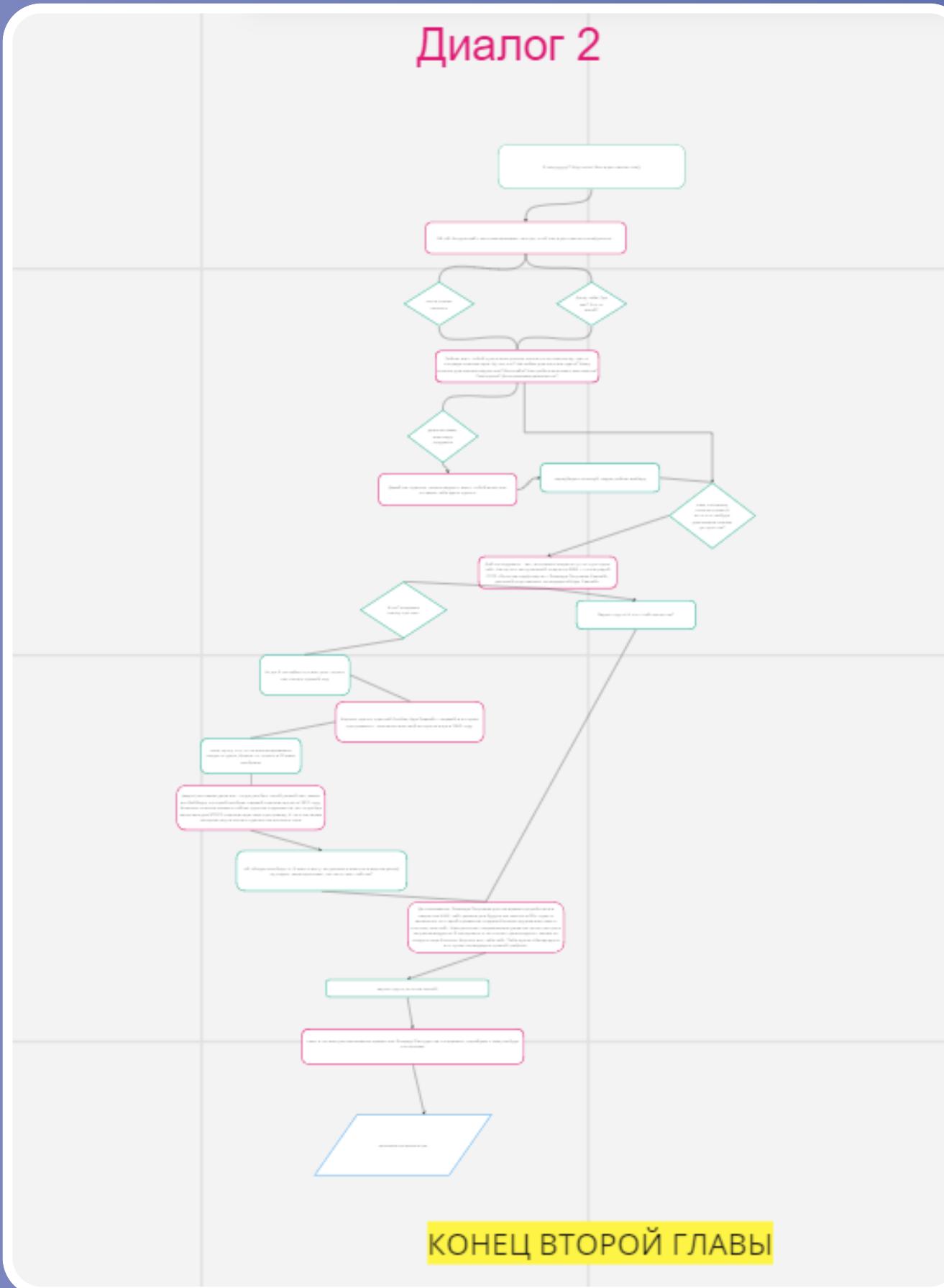
Н: понимаю тебя, но у тебя есть шанс все изменить, я отправляю тебя вовнутрь своего компьютера, если ты сможешь исправить 3 проблемы, то я тебя вытащу обратно в реальность и наделю СУПЕРСИЛОЙ

ГГ: подожди, подожди, что еще р(АНИМАЦИЯ, засасывает в компьютер)

### ПРИМЕРНЫЙ ВИД



## Диалог 2



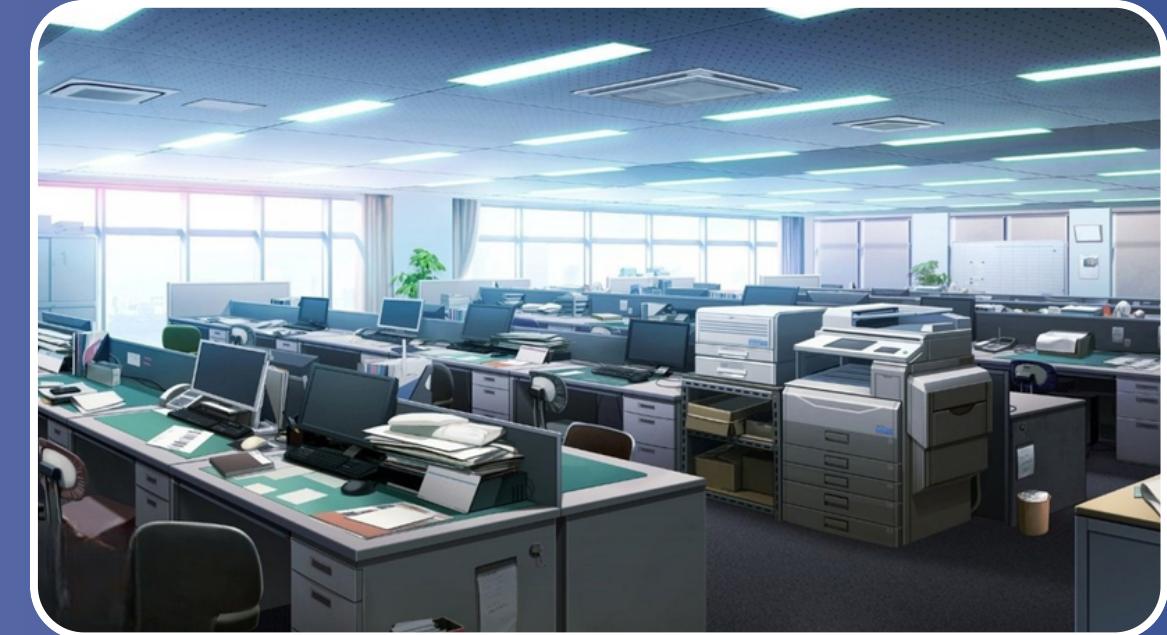
# ДИЗАЙНЕР

Создание:

1. Персонажей с ключевыми эмоциями



2. Фонов по рекомендациям геймдизайнера

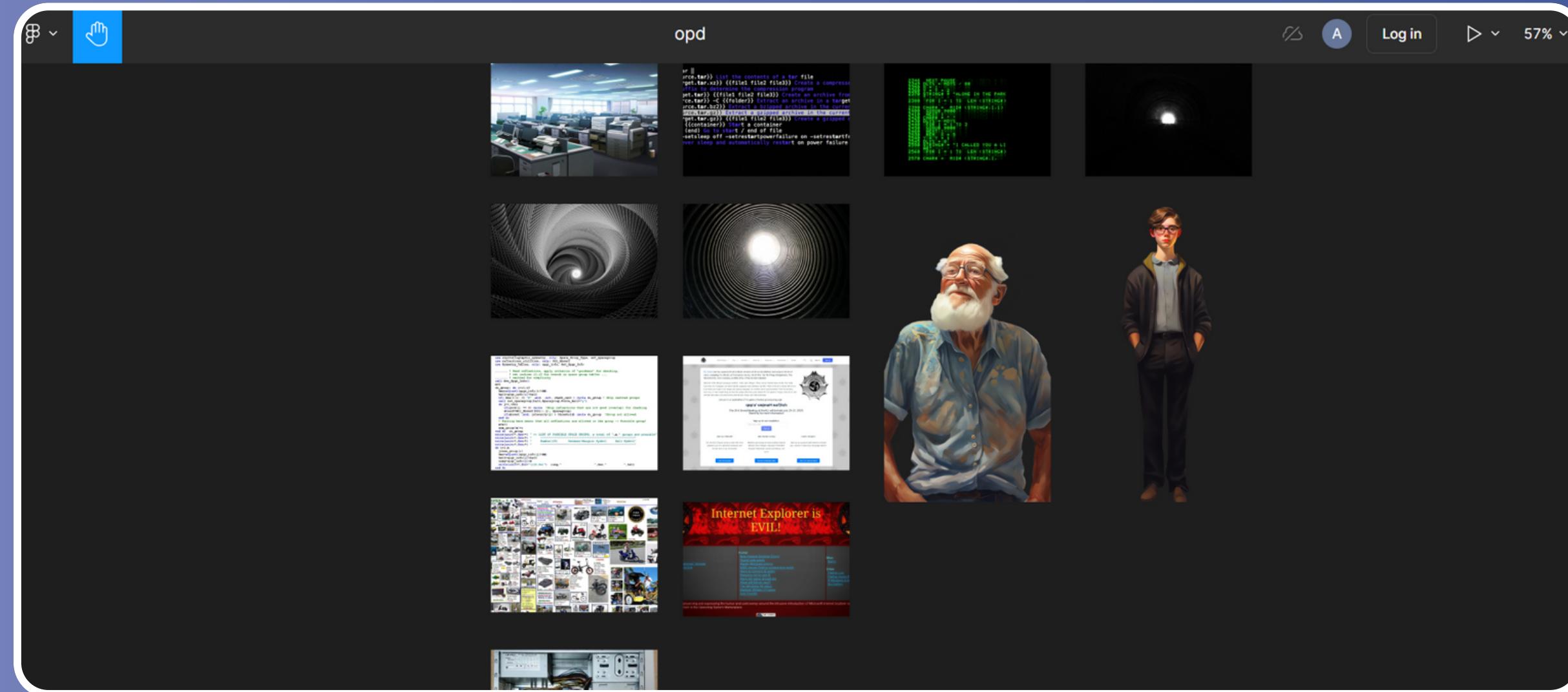


Команда "Технологические Викинги", новелла "Комьютерная одиссея"  
Контакты: @tiiiooll

### 3. Обложки и интерфейс



Расположение результатов в Figma



# ПРОГРАММИСТ

Основная работа выполнялась с помощью языка python на библиотеке Renpy

```
> game > script.rpy > ...
u - визуально ты научился работать, давай попробуем написать игру. Полетели, знаешь что тут одну строку, поковырьемся в ее коде

hide alex
hide ulearnich
show alex at center

menu:
    " - Ох блин, я еще плохо программирую, может все таки продолжим сайты чистить?":
        call Chistit from _call_Chistit
    " - Ухх, я заряжен, погнали!":
        call Zatichka from _call_Zatichka_4

#Здесь игра2 и смена локации

hide alex
hide ulearnich
show alex at AlexLeft
show ulearnich at DedRight

a ' - Ого! Прям как в фильме, вокруг падающие знаки и элементы кода!'
u ' - Ага! Я там кстати на заднем фоне снялся в эпизодической роли гениальной строчки кода. Но ее заметили только профи...
u ' - Короче! Слушай мою команду! Мы внутри кода, код скажем так, слегка попахивает, да что там, разит от него! Все не оптимизировано, все ла

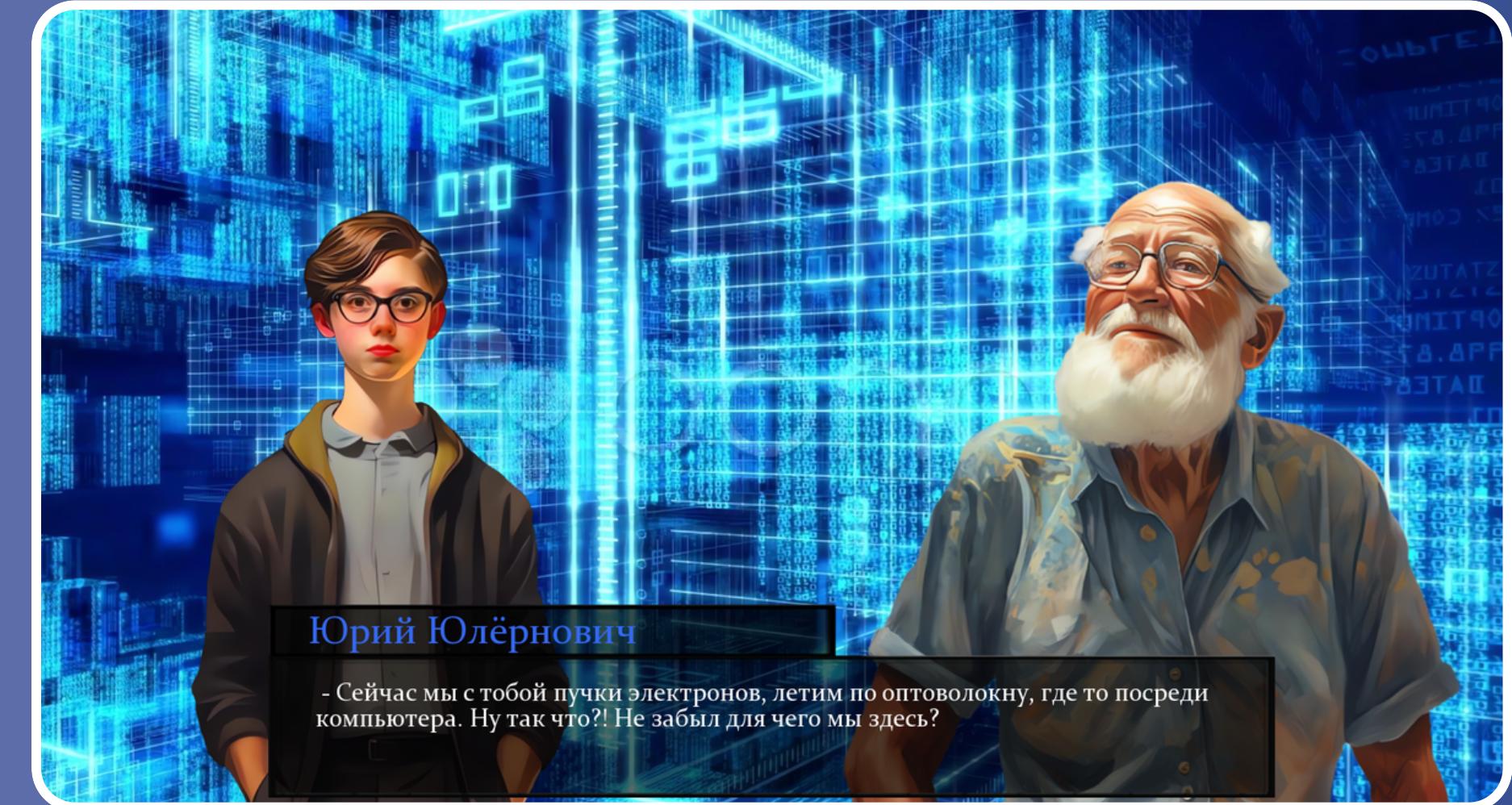
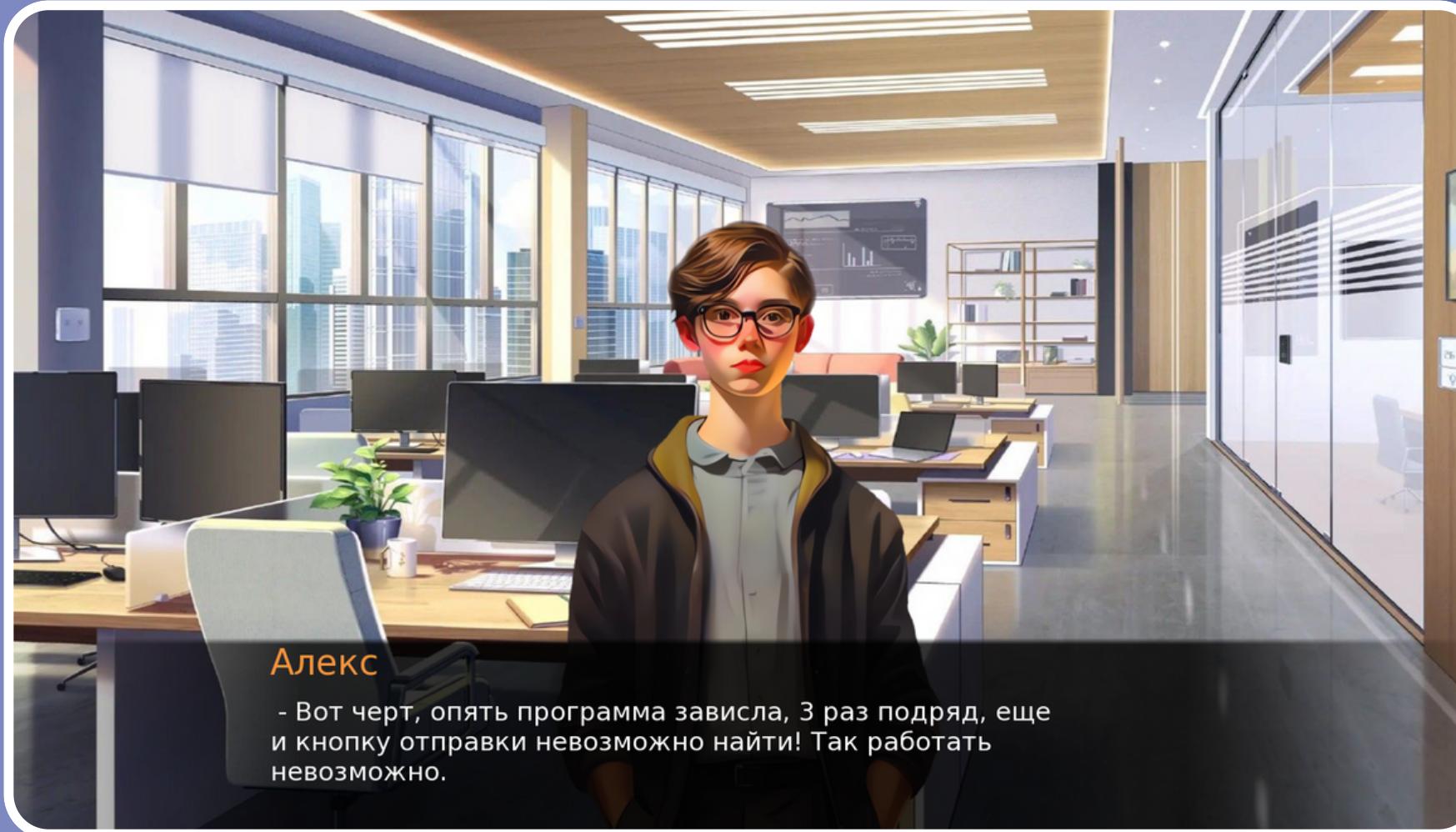
hide alex
hide ulearnich
show alex at center

menu:
    " - Ладно, за работу!":
        call Zatichka from _call_Zatichka_5
    " - Да вроде все норм, чет не вижу":
        call DaVrodeNorm from _call_DaVrodeNorm
```

Использовали Github для сохранения кода и совместной разработки

The screenshot shows a GitHub repository page for 'OPD'. The repository is public and has 1 branch and 0 tags. The main file listed is 'README.md'. The commit history shows several commits from user 'MiF318' over the last 2 days, including updates to README.md, files like 'OPD\_game', 'Этапы разработки', and 'Демка персов.png', and documents like 'README.md', 'Демка 1', and 'Сценарий трейлера.docx'. The repository also includes sections for 'About', 'Releases', 'Packages', 'Contributors', and 'Languages'.

## Объединение результатов работы всех членов команды в **конечную игру**



# ПРЕИМУЩЕСТВА НАШЕГО ПРОЕКТА

**Интересный сюжет с вариативностью диалогов**

# ПРЕИМУЩЕСТВА НАШЕГО ПРОЕКТА

1. Интересный сюжет с вариативностью диалогов

**Доступность, актуальность и польза информации**

# ПРЕИМУЩЕСТВА НАШЕГО ПРОЕКТА

- 1.Интересный сюжет с вариативностью диалогов
- 2.Доступность, актуальность и польза информации

**Успокаивающая атмосфера, помогающая расслабиться**

# ПРЕИМУЩЕСТВА НАШЕГО ПРОЕКТА

- 1.Интересный сюжет с вариативностью диалогов
- 2.Доступность, актуальность и польза информации
3. Успокаивающая атмосфера, помогающая расслабиться

**Полученные результаты, по нашему мнению, соотносятся с поставленными целями.**