Я Вас категорически приветствую! Встречайте, я – Алексей, участник корабля под названием Техно Викинги.  
2 слайд: Все члены нашей команды – как звезды, сверкающие на этом слайде.  
Садкова Дарья – наш тимлид, Гарипова Камилла – аналитик, Кедров Максим – наш геймдизайнер, Мельников Ярослав – дизайнер, а Шашков Алексей и Попугаев Александр – наши разработчики.

3 слайд: В нашем идеином замысле проекта есть что-то магическое: В связи быстрым ростом популярности IT сферы многие абитуриенты рассматривают работу в ней, как свою будущую профессию. Из-за большого количества различных ролей в IT, абитуриентам сложно выбрать что-то конкретное. Именно поэтому мы хотим подробнее рассказать о такой профессии, как архитектор ПО.

4 слайд: Путешествие через этапы разработки – это как плавание по магическим островам:

1. Собрать команду и создать волшебную атмосферу виртуальной мастерской.
2. Проанализировать целевую аудиторию и конкурентов.
3. Разработать сценарий – создать карту сюжета, описать локации.
4. Создать дизайн персонажей и локаций .
5. Разработать новеллу.
6. Внести правки и представить новеллу.

5 слайд: Работа тимлида, ведущего нас через этот путь, заключалась в организации работы команды с помощью доски GitHub и анализа рисков, которые могут возникнуть в ходе реализации новеллы, и действия, направленные на их снижение.

6 слайд: Аналитик, как зоркий алхимик, провел опрос и выявил сложности и желания нашей аудитории.

7 слайд: Он сравнил силы и слабости конкурентов, создав таблицу.  
Погрузимся в результаты сравнения – наша визуальная новелла сверкает в каждом аспекте ярче искусственного светила.

8 слайд: Также после изучения данных с сайта Гугл Трендс мы поняли, что людей достаточно часто интересует профессия Архитектор ПО, поэтому решили, что стоит рассказать подробнее именно про эту профессию.

9 слайд: После работы аналитика мы получили требования к продукту.   
1) Создать полезный продукт, который поможет подтвердить свой выбор абитуриентам.  
2) Разработать новеллу, которая расскажет о деятельности архитектора ПО.  
3) Придумать интересных персонажей, которые зацепят абитуриентов.  
4) Необходимо создать цепляющий сюжет с вариативностью в диалогах

10 слайд: Перейдем к Геймдизайнеру – настоящему художнику сюжетов, который, как волшебник, разгадывает тайны новелл.   
1)Он создал наш магический мир в Word и Miro;  
2) Проверил грамматику текста, словно чарующий свиток.  
3) А также дал рекомендации по фонам и внешности главного героя  
11 слайд: Как выглядит наш сценарий с резветвлениями в Миро можно увидеть на данном слайде

12 слайд-13 слайд; Наш Дизайнер, как талантливый чародей, воплотил персонажей с ключевыми эмоциями, создал фоны полные вдохновения, и обложки. Все это он расположил в Figma.

14 слайд: Разработчики – последние, но не менее важные, персонажи нашей истории.   
1) Они использовали язык Python и библиотеку Ren’Py, как волшебную палочку, создавая магию на экране.   
2) Использовали Github для сохранения кода и совместной разработки.

15 слайд: А также объединили результаты нашей работы в конечную игру.

16 слайд:

И в заключение хочется немного рассказать о преимуществах нашего проекта:

- Интересный сюжет с вариативностью диалогов

- Доступность, актуальность и польза информации

- Успокаивающая атмосфера, помогающая расслабиться

И в конце хотелось бы продемонстрировать полученный результат