Отчёт

Цель проекта

Наша идея - создать образовательную игру, позволяющую пользователю в кратчайшие сроки ознакомиться с перечнем терминов, аббревиатур, и прочих "волшебных" слов, употребляемых в определенной сфере деятельности и тем самым облегчить её освоение. (Например: музыкальная сфера или сфера IT).

В формате данного проекта реализуется только сфера IT.

Целевая аудитория

Целевой аудиторией нашего продукта являются люди, занимающиеся изучением IT сферы и испытывающие потребность в укреплении знаний терминологии. Преимущественно это студенты различных учебных заведений с углублением в IT направление, а так же школьники – потенциальные студенты.

MVP

Минимальным функционалом нашего продукта можно считать тесты, которые будет проходить пользователь, и выдача правильных и неправильных ответов. Проект можно считать успешным, если он будет работать, будет интересным и даст хорошие результаты по оценкам пользователей.

Инструменты разработки

Sublime text 3 в качестве IDE.
HTML5-язык, на котором игра написана (включает в себя JavaScript).
GIMP (и/или другие графические редакторы, которые будут использованы) для создания графической части соответственно.
Любой браузер, поддерживающий HTML5.

Анализ конкурентов

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Конкурент | Преимущества/недостатки | Важность для потребителя | Наш ответ |
| Словомагия | преимущества | Затягивающий геймплей с системой прокачки и интересной задумкой «магического мира» | Игра не должна быть скучной. |  |
| Внедрение соревновательного элемента (PVP, PVE) | Игра должна стимулировать игрока к изучению.  |  |
| Красочный и понятный интерфейс | Заходить в игру должно быть приятно. |  |
| недостатки | Приложение непрактично. Нет никакого плана на обучение: даются лишь элементарные слова. | Игра должна научить чему-то полезному в жизни. | Наше приложение будет давать конкретные знания в выбранной пользователем области. |
|  |  |  |
| Memrise | Преимущества  | Методичный подход к обучению. Множество лаконичных пояснений к заданиям, примеров и правок в случае ошибочного ответа. | Информация должна быть ясна и «разжевана» так, чтобы не вызывать новых вопросов  | Реализация аналогичных методов . |
| Каждый игрок способен выбрать свой уровень знаний и начать изучение с этого уровня. | Игра должна учитывать возможности пользователя и подстраивать под него порог вхождения. | Вместо разделения на уровни знаний будет представлена возможность выбирать конкретную тематику, интересующую пользователя. |
|  |  |  |
| Недостатки | Реклама внутри приложения. И рассылка уведомлений на почту (с разрешения пользователя). | НИКТО НЕ ЛЮБИТ РЕКЛАМУ!! | Отсутствие рекламы как таковой или же вкрапление её в игру без раздражения игрока |
| Загромождение меню.  | Возможность разобраться в приложении интуитивно и «без заморочек» | Легкий и удобный интерфейс без обилия лишнего функционала. |
| Система «ограниченного функционала» и докупка возможностей через систему платных подписок. | Возможность получить весь функционал приложения сразу. | Отсутствие недосказанности.Приложение будет либо изначально платным, либо free to play. |
|  |  |  |
|  |  |  |  |