**ОПИСАНИЕ**

*Игра, которая будет помогать развивать финансовую грамотность.*

**БОЛИ**

*В нынешнее время подростки зачастую неграмотно пользуются своими средствами, что приводит к плохим последствиям и нехваткой средств. Каждый человек должен знать как правильно распределять свой бюджет, хотя бы на уровне нашей игры. Игра поможет решить проблему финансовой безграмотности школьников, полученные знания помогут им в дальнейшем в самостоятельной жизни. Они научатся грамотно распоряжаться своим бюджетом.*

**АНАЛОГИ**

*На просторе интернета нашли несколько аналогов. Это Монополия, а также Денежный поток.*

**КТО БУДЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРОДУКТОМ?**

*Пользователи – дети/подростки 9-16 лет. Они смогут развлечься и узнать как правильно пользоваться своими средствами, чтобы быть всегда в выигрышной ситуации в будущем.*

**РЕШЕНИЕ**

*Мы предлагаем сделать развлекательную игру с элементами обучения финансовой грамотности. Спустя неопределённое количество времени в игре пользователь узнает как выгоднее распределять свой бюджет. В конце у пользователей будет видение как правильно вкладываться.*

**MVP**

*Развлекательная компьютерная игра.*

1. *Регистрирование игроков.*
2. *Получить как можно больше выгоды, чтобы одержать победу.*
3. *Забирает весь выигранный куш.*

**КОМАНДА**

**-** Несмиянов Матвей РИ-110930 – тимлид
- Максим Удалых РИ-110931 – дизайнер
- Савелий Кононов РИ-110943 – программист
- Игорь Смирнов РИ-110943 – аналитик

1. Календарный план проекта

Название проекта: Игра «Cash Weel»

Руководитель проекта: Несмиянов М.А.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Ответственный** | **Дата начала** | **Временные рамки проекта** |
| 1 нед | 2 нед | 3 нед | 4 нед | 5нед | 6нед | 7нед | 8нед | 9нед | 10нед | 11нед | 12нед | 13нед | 14нед | 15нед | 16нед |
| *1.1* | Определение проблемы | Вся команда | 21.02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.2* | Выявление целевой аудитории | Вся команда | 21.02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.3* | Конкретизация проблемы | Несмиянов М.А. | 28.02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.5* | Анализ аналогов | Смирнов И.С. | 07.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.6* | Определение платформы и стека для продукта | Кононов С.И | 07.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.7* | Формулирование требований к MVP продукта | Вся команда | 14.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.8* | Определение платформы и стека для MVP | Кононов С.И. | 14.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.9* | Формулировка цели | Несмиянов М.А. | 21.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.10* | Формулирование требований к продукту | Вся команда | 21.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.11* | Определение задач | Смирнов И.С. | 28.03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.1* | *Архит*ектура системы (компоненты, модули системы) | Удалых М.С. | 04.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.2* | Разработка сценариев *использования системы* | Вся команда. | 04.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.3* | *Прототипы интерфейсов* | Удалых М.С. | 04.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.4* | *Дизайн-макеты* | Удалых М.С. | 04.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.1* | *Написание кода* | Кононов С.И. | 25.04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.2* | *Тестирование приложения* | Кононов С.И. | 09.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.1* | *Оформление MVP* | Удалых М.С. | 16.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.2* | *Внедрение MVP* | Кононов С.И. | 16.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.3* | *Написание отчета*  | Несмиянов М.А. | 30.05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |