Министерство образования и науки Российской Федерации Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина» (УрФУ)

Институт радиоэлектроники и информационных технологий – РТФ

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: «Игра для улучшения навыка работы за клавиатурой»

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Z

Екатеринбург

2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение
2. Команда
3. Целевая аудитория
4. Определение проблемы
5. Решение проблемы

ВВЕДЕНИЕ

Мы проживаем в 21 веке – эпохи цифровизации. Каждый день мы находимся в окружении различных технологий. Мы пользуемся интернетом, гаджетами, и различными видами ПО. Взаимодействуем в основном с помощью тачскрина, мыши и клавиатуры.

Но многие пользователи плохо обращаются с клавиатурой, либо вовсе не умеют ей пользоваться.

TOGASS — это игра, в которой вы сможете улучшить свои навыки владения клавиатурой, ускорить набор текста, и, вероятно, вы сможете быстрее читать текст.

Есть множество игр и сайтов-помощников, где люди могут этому обучиться или набрать больше опыта, но мы захотели сделать свою игру, которая будет, помимо основной задачи, развлекать пользователей за счет ее стилистики и интересных спрайтов, что в итоге дают иллюзию пользователю, будто бы он просто играет в игру

Исходя из нашего плана, в создании проекта были определены следующие задачи:

* Оценка сложности игры и интуитивная навигация.
* Написание обучения.
* Разработка дизайна.
* Программирование технической составляющей.

КОМАНДА

Дмитрий Никулин - идея игры, сценарий

Тимур Рахимов - программист-разработчик.

Софья Томах - дизайнер

Тимур Хазиев - маркетолог

Владислав Кириченко – Тимлид

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Мы изучили важность хорошего обращения с клавиатурой и провели опрос в социальной сети “ВКонтакте”, с помощью которого смогли точно узнать, какой контингент может потенциально использовать наш продукт.

Ими оказались в основном дети до 14 лет, а также люди, старше 40. Но еще подчеркнули, что наша игра может быть полезна абсолютно любому возрасту.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Чтобы создать хороший продукт, мы должны были изучить все проблемы, с которыми может столкнуться пользователь. Для этого мы:

* Проанализировали известные аналоги игры.
* Провели опрос среди людей, пользующихся компьютерами и телефонами.
* Проанализировали различные форумы с опросами.

Изучив всю информацию, мы поняли, что нужна игра, которая будет не только полезна для рядового пользователя, а так же интересна и внешне привлекательна.

Поэтому мы решили создать продукт, который будет содержать в себе все эти качества и будет отдельной игрой, а не сайтом, чтобы можно было зайти в игру даже без наличия интернета.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Мы предлагаем всем желающим игру, которая улучшит ваше скоропечатание и скорочтение, а так же будет интересна и сможет занять ваше свободное время с пользой.