

Образовательная игра «Котоофис»

КОМАНДА: НА СТРАЖЕ ВАШИХ ДЕНЕГ

Наша команда



Дизайнер

Денисова Дарья



Тимлид

Завьялова Анастасия



Разработчик

Борщевская Жанна

Проблема

Большинство людей знают о компьютере на уровне обычного пользователя. В современном мире знание устройства компьютера должно быть базовым.



Целевая аудитория

Пользователи – дети 9-12 лет. Они смогут узнать об устройстве компьютера, познакомиться с работой его компонентов, играя.



Анализ аналогов

«Компьютер для малышей»



«Human Resource Machine»



Выводы

- у игры должны быть интересные идея и сюжет
- игра должна быть понятной и простой в использовании, так как она рассчитана на детей
- дизайн игры должен привлекать пользователей
- важен результат - образовательный эффект - то, чему научится игрок

Решение

Сделать образовательную игру - новеллу, по мере прохождения которой игрок примерит на себя роль стажера в IT - компании и узнает об устройстве компьютера. В конце игры он соберет свой собственный компьютер на полученные за стажировку деньги, виртуальную валюту - котокоины, и научиться распоряжаться ими.



Чтобы сделать игру более интересной, мы добавили в нее три показателя, на которые игрок может влиять: здоровье, деньги, время.

Персонажи и объекты



Стажер



Наставник



Босс



Здоровье



Деньги



Время



Реализация



Графический редактор



Среда разработки компьютерных игр



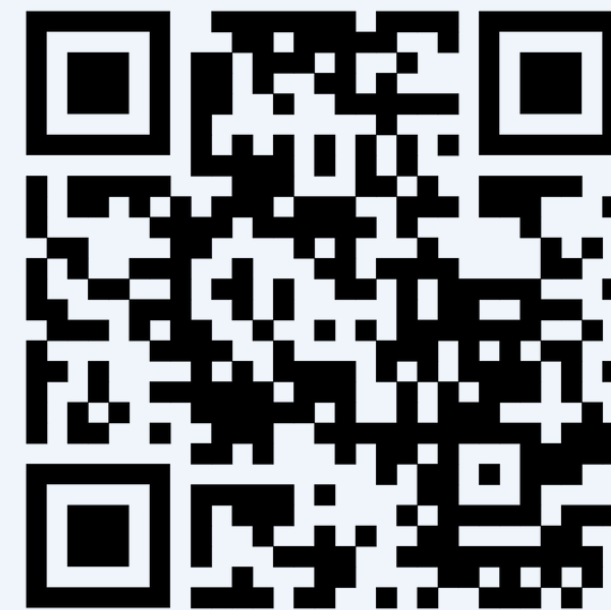
Инструмент для графического дизайна

Ссылки

Карточка проекта



Репозиторий проекта



Видео

**Спасибо
за внимание!**

