1. Добрый день, в качестве нашей зачетной работы команда OPDGAMES представляет вам образовательную игру под названием «IT-monopoly»

2. В состав нашей команды входят: тимлид Федоров Семен, дизайнер Судаков Илья, аналитик Кузин Юрий и программисты Коломейцев Михаил, Гордеев Денис

3. Идея создания подобной игры появилась из осознания, что каждый день многие из нас подвергают свои личные сбережения в опасность. Основная причина заключается в незнании людьми основ финансовой грамотности. Как показано на диаграммах, подавляющее число респондентов не уверено, что сумеет справиться контролем личных средств, а также 94% опрошенных сообщили, что познавательная игра, напоминающая давно забытые правила в игровой форме, была бы полезна для них.

4. Для полноты картины мы опросили участников по поводу уровня их образования, чтобы более точно понять, на какую категорию людей должна быть ориентирована игра. Две трети респондентов оказались школьниками, и, исходя из этого, мы сформировали основные требования к будущему продукту: приятный и простой интерфейс, небольшое количество информации, которую будет легко запомнить и, в случае чего, применить на практике, а также наличие игровой механики, чтобы удержать внимание целевой аудитории и даже, возможно, обеспечить перепроходимость игры для повторного усвоения материала.

5. Перед тем как приступить к разработке концепта, мы обратились к поиску прямых и косвенных конкурентов нашего будущего продукта. Первым и самым основным из них был Monopoly CD-Flom

:Обычная классическая монополия. «Monopoly CD-Flom» рассчитан на людей любого возраста и основная его цель — овладеть компаниями, представленными в игровом поле. Сильными сторонами этого продукта мы считаем хорошиую игровую механику, не дающую сбоев. Минусами игры являются устаревшая графика и одинаковая озвучка.

Среди косвенных конкурентов мы посчитали игру «Monopoly-club» из-за концепции нахождения игрока в условиях соревнований за известные компаний мира. Несмотря на то, что она рассчитана на более взрослую аудиторию.

После проведенного анализа мы создали свой прототип, который сочетает в себе компании IT сектора. Для конкретной целевой аудитории его сложно превзойти, но нашим безусловным недостатком является узкая направленность игры.

6. Переходя непосредственно к содержанию, стоит упомянуть, что наша игра состоит из продумываний своих финансовых действий, которые легко выполняются и помогают пользователю тренироваться, чтобы он знал, что нужно делать в данной ситуации. Цель нашего проекта –создать вспомогательный инструмент для обучения, носящий исключительно рекомендательный характер, чтобы в дополнение к школьной программе дети, студенты и взрослые имели возможность сыграть в игру, которая поможет им закрепить материал.

7. Согласно нашей задумке,игровой сюжет представляет собой задачу овладеть большим кол-вом IT-компаний, не потерять свой первоначальный капитал. Помочь ему выбраться из затруднительной ситуации и одновременно с этим самостоятельно обучиться выживанию в финансовой грамотности, получив и закрепив полезную информацию.

8. Основными игровыми механиками являются: передвижение по игровому полю, покупка и продажа имущества, получение бонусов, но уточним, это не биология, не будет изучения полного списка аспектов финансовой грамотности, только практика к освоению нового материла.

9. Все действия будут выполняться нажатием мышки на соответствующий элемент интерфейса на экране. К примеру, для передвижения игроку по полю нужно нажать «Бросить кость». Купить какое-либо имущество - «Купить». Также можно ознакомиться со статистикой игрока и других функций и клавиш.

10. Благодарим вас за уделенное внимание и приглашаем задать все интересующие вопросы.