

Ветлугина Анастасия, Елена Мизина, Танатаров Тимур, Костенко Арсений

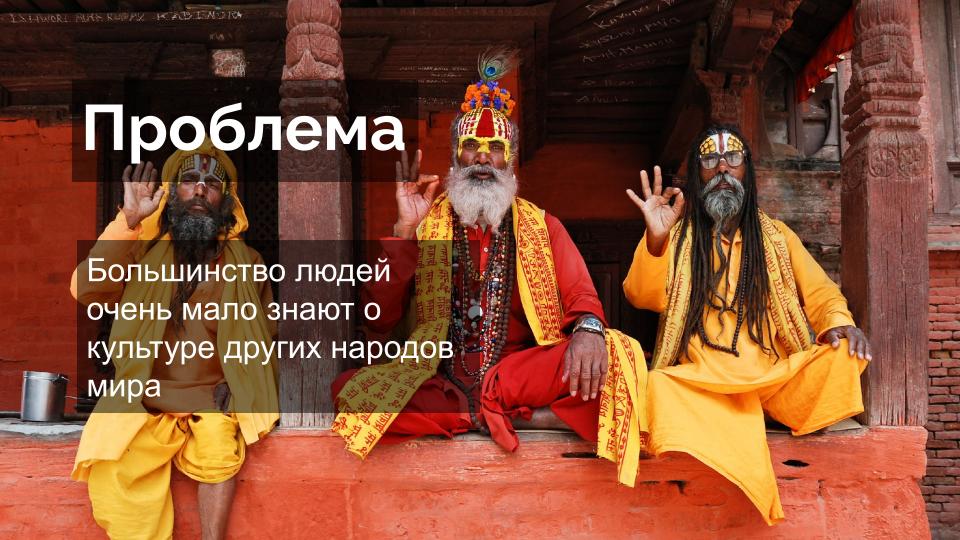
# Распределение по ролям

Настя создала концепцию игры, собрала всю информацию, необходимую команде в разработке проекта

Арсений работал над визуализацей макетов проекта, а также над сценариями макетов

Проанализировав все приложения – аналоги, Лена выявила некоторые способы достижения целей пользователей

Тимур решил некоторые организационные моменты, структурировал информацию, работал над созданием презентации

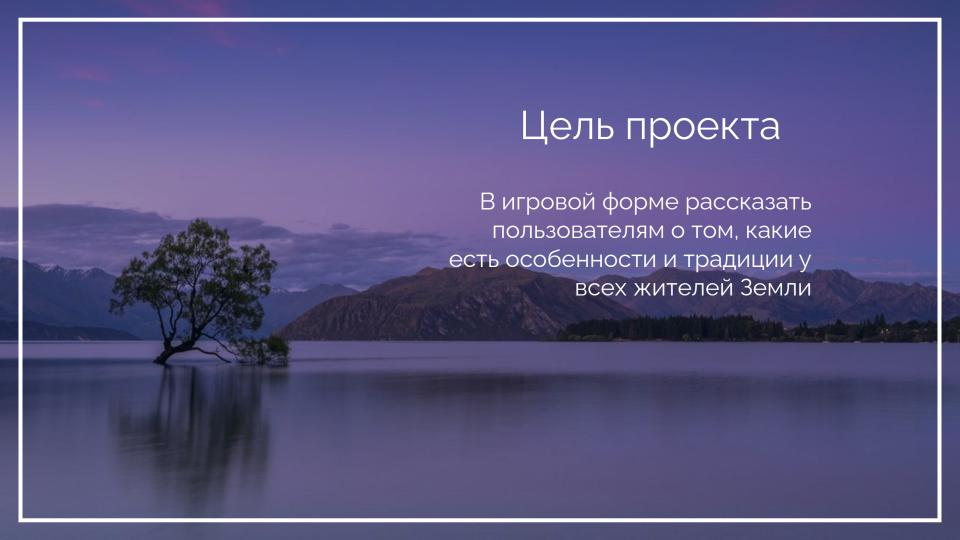


# Описание игры

Жанр: образовательная

Целевая аудитория: пользователи 6+

Образовательная игра, целью которой является знакомство с традициями народов мира



# Задачи

- 1. Проанализировать образовательные игрывикторины по географии
- 2. Выделить их плюсы и минусы

Придумать свои особенности в будущей игре

- 3. Определиться со стилем приложения(цвета, шрифт)
- 4. Создать макеты экранов

## Анализ и выводы

похожих игр, конкуренты они или нет, их особенности

### Trivia 360

Достопримечательности, списки рекордов за всё время

### География викторина

Есть звания (доцент, академик, магистр и аспирант)

### География мира – викторина и база тестов

Есть вопросы о литосфере, гидросфере, мировых открытиях, страны по контуру

# Виктория по географии

Могут играть несколько игроков, соревноваться

# Особенности приложения

- 1. Возможность приближать, отдалять, крутить шар
- 2. При входе человек выбирает одну часть света из предложенных далее – страну. Ответив на 15 вопросов в одной части света, открывается новая
- 3. Статистика, уровень среди других игроков
- 4. 1 подсказка за вопрос, которая будет наводить игрока на мысль (но не выдавать правильный ответ) и забирать 1 балл
- 5. Игрок каждый раз повышает свой уровень. Незнайка Турист -Любитель - Опытный путешественник – Министр культуры
- 6. «Обратная связь» у пользователей будет возможность пользователям самим предлагать вопросы, если они знают какойнибудь интересный факт о какой-либо стране





# Спасибо за внимание! Вопросы?