

Назва: Ігровий програмний застосунок в жанрі Hidden Object для вивчення англійської мови.

Керівник (product owner): Назаров Олексій Сергійович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Можливість вивчати англійську мову через пошук предметів.
- 2) Можливість пошуку тематичних предметів, в певній локації.
- 3) Можливість тренувати ігрові навички такі як уважність.
- 4) Можливість головного героя пересуватися, взаємодіяти із ігровими предметами.
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Ігровий застосунок з основними механіками ігор в жанрі Hidden Object: пошук предметів, управління персонажем, взаємодія з ігровим світом.
- 2) Надання гравцям змоги вивчати англійську мову через механіку пошуку предметів за допомогою слів.
- 3) Надання змоги гравцям переміщатись по локації через певні етапи гри.
- 4) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-3 див. вище.

Request For Proposal
для бакалаврської кваліфікаційної роботи
121 Інженерія програмного забезпечення

Початкові дані: визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

Джерела: open sources.

Склад команди (ролі, завдання): 1 особа, яка вирішує проблеми 1-5. Також ця особа поєднує ролі розробника, дизайнера, геймдизайнера та тестувальника.

Технології (методології): на розсуд виконавця та команди.

Критерії (метрики) успішності: Виконання всіх вимог SRS та GDD.

Графік виконання 1.12.2021-30.04.2022.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.