СЛАЙД 1
Здравствуйте!
Наш проект называется «Образовательная компьютерная игра для школьников». Состав проектной группы: Авилова Полина – руководитель, Смирнова Аня – участник, А. Л. Наумов – консультант, Д. А. Ветюков – рецензент.

Хук:
Хотели ли вы когда-нибудь изменить судьбу персонажа фильма или книги? Этим вопросом мы задались, когда придумывали тему проекта. Лично нас этот вопрос интересует. А вас?

Проблема:
Мы опросили наших одноклассников, участвуют ли они в каких-либо мероприятиях с использованием английского языка или же просто говорят на английском вне школы. Результаты показали, что таких человек крайне мало. Это говорит о том, что большинство учеников используют английский язык, не как средство, а как самоцель (например, чтобы просто "знать"). Мы же создали игру, где они будут учиться принимать решения на английском.

Актуальность:
Сейчас популярны игры типа визуальная новелла, но они не несут информации, полезной в учебе. Мы создали игру, которая будет полезна и познавательна для учеников.

СЛАЙД 2
Цель:
Создать интерактивную (текстовую) игру для учеников, которая была бы и образовательной, и интересной.

СЛАЙД 3
Задачи и распределение ролей в группе:
Формулировка темы проекта – Смирнова Аня
Проведение опроса у одноклассников – Авилова Полина
Подготовка к защите темы проекта – Авилова Полина
Рисование иконки проекта – Смирнова Аня
Защита темы проекта – Смирнова Аня
Создание пробной игры – Смирнова Аня
Рисование игры – Смирнова Аня
Рисование дополнительных материалов к игре – Авилова Полина
Написание текста к игре (1) – Смирнова Аня
Написание текста к игре (2) – Авилова Полина
Подготовка к защите проекта – Авилова Полина
Кодирование – Авилова Полина
Реклама – Авилова Полина
Тестирование игры – Смирнова Аня
Защита проекта – Авилова Полина

СЛАЙД 4
Описание продукта:
Текстовая игра, созданная в онлайн-редакторе InkleStudious в жанре Interactive Fiction

Применение:
Основное предназначение нашей игры состоит в том, чтобы обучать людей принимать взвешенные решения и использовать распространенные разговорные английские выражения в речи правильно. Однако, также ее можно использовать и для развлечения, так как сюжет довольно интересен, содержит неожиданные повороты и необычные концовки. Наша игра предназначена для довольно широкой аудитории. Поскольку игра на английском, это делает ее доступной для многих стран, где знают этот язык. Также тема довольно интересна и подходит для всех подростков. Но взрослым людям тема школы уже почти не актуальна, так что наша аудитория скорее всего тут заканчивается.

Критерии:
• Коммерческий успех. В конце нашей игры можно будет пройти опросник. Если игра понравится пользователю, то он, очень вероятно, оставит отзыв, который может служить критерием того, насколько игра ему интересна. Также у нас есть счетчик просмотров сайта с нашей игрой. Таким образом, мы выясним, понравилась ли наша работа другим. А значит, выясним и коммерческий успех.
• Образовательный успех. Игрок может написать отзыв на английском, и если он узнает новые слова или выражения, то напишет нам об этом. Так мы выясним и образовательный успех.
Вы можете увидеть примеры отзывов на экране

Рецензия:
???

СЛАЙД 5

Рефлексия:
• 28 отзывов
• 4.8 средняя оценка
• Из Америки, России и Греции
• Содержание: 17
• Текст: 17
• Натуральность: 13
• Концовка: 16
• Просмотры сайта: 166

Спасибо за внимание!