

"Проект по адаптации игры ФудСовет"

Майкопский Государственный Технологический
университет

Пользователь и проблема

Пользователи:

1. • Дети среднего и старшего школьного возраста, студенты, заинтересованные в поддержании здорового образа жизни.
2. • Родители и педагоги, стремящиеся к формированию здоровых пищевых привычек у детей.

Проблема:

1. • Недостаточная адаптация существующих образовательных игр к культурным особенностям регионов России и стран СНГ.
2. • Ограниченность возможностей продажи созданных в игре продуктов только в рознице оффлайн, в то время как онлайн-торговля становится все более популярной (25% россиян покупают товары онлайн). •
3. Риск столкновения с культурными барьерами при выводе игры на новые рынки из-за непонимания местных традиций и предпочтений.



Как уже решается проблема

Подходы:

- 1. • Проведение социологических и культурологических исследований для изучения особенностей регионов/стран.
- 2. • Анализ существующего опыта локализации игр и образовательных программ.
- 3. • Использование искусственного интеллекта для генерации идей и визуализации компонентов игры.
- 4. • Адаптация контента игры (ингредиенты, продукты, покупатели) с учетом специфики вкусовых предпочтений и культурных традиций.
- 5. • Разработка библиотеки промтов для помощи игрокам в генерации идей.
- 6. • Интеграция возможности продажи продуктов на маркетплейсах.



Решение

- **Ингредиенты:** Замена экзотических ингредиентов на местные аналоги (например, вместо киноа использовать гречку).
- **Продукты:** Добавление традиционных блюд и продуктов, характерных для [название региона/страны] (например, борщ, пельмени, кумыс).
- **Покупатели:** Описание типичных представителей целевой аудитории с учетом культурных особенностей (например, студент, заботящийся о здоровом питании, или домохозяйка, стремящаяся к разнообразию в рационе семьи).
- **Визуальный стиль:** Использование элементов национального орнамента и цветовой гаммы в дизайне упаковки продуктов.



Актуальность проблемы

Актуальность:

1. • Растущий интерес к здоровому образу жизни и правильному питанию среди молодежи.
2. • Необходимость адаптации образовательных инструментов к современным реалиям и культурным особенностям.
3. • Потенциал для расширения рынка игры ФудСовет за счет адаптации к новым регионам и странам.
4. • Возможность использования игры для формирования позитивного эмоционального состояния и психического здоровья игроков.



Команда

Заголовок: Геймдизайн игры Фудсовет Майкоп

Наставник: Сиюхова Нафсет Тевчежевна

Капитан: Тхагушева Амина Руслановна

Участники: Тынянский Захар и Каламбет Глеб