Приложение для деловой коммуникационной игры «МАГИСТРАЛЬ 2»

ИГРА НА 48 ЧЕЛОВЕК



Кроссплатформенное приложение для корпоративной деловой игры по переговорам: от 4 до 48 участников делятся на команды (стороны конфликта вокруг строительства магистрали) и за 3,5 часа проходят раунды переговоров, а в финале ИИ сравнивает их проекты с эталонным решением.

// ЗАКАЗЧИК И ЗАДАЧА

ЧТО НУЖНО БЫЛО РЕШИТЬ

Классические настольные деловые игры по переговорам сложно масштабировать: раздача ролей, тайминг раундов, сбор позиций, подсчёт результата и аналитика. Всё вручную. Заказчику (для HR-специалистов, корпоративных тренеров и бизнес-школ) нужна была digital-версия, которая берёт на себя логистику и даёт объективную оценку.

Спроектировать и подготовить к разработке приложение, где ведущий за минуты собирает сессию на 4–48 человек, участники играют двойные роли и договариваются в реальном времени, а ИИ по итогам генерирует эталонный проект и аналитический отчёт по каждой команде.

// АРХИТЕКТУРА РЕШЕНИЯ

КАК УСТРОЕН ПРОДУКТ

Единая кодовая база на Flutter обслуживает iOS, Android и Web. Состояние сессий, чатов и голосований синхронизируется через Firestore в реальном времени, а ключевые точки интеллекта закрывает Claude API.

ОДНА КОДОВАЯ БАЗА

Flutter для трёх платформ

Нативное приложение iOS/Android и веб-клиент из одного кода на Dart, управление состоянием на BLoC/Cubit: единый игровой опыт на любом устройстве участника.

РЕАЛТАЙМ

Firestore до 48 участников

Модель на коллекциях sessions → teams / chat / rounds / votes с синхронизацией в реальном времени и debounce 500 мс на совместном вводе позиции команды.

ИНТЕЛЛЕКТ

Claude API в двух точках

За сессию ИИ подключается дважды: генерирует «идеальный проект» магистрали для сравнения и собирает аналитический отчёт по группе и каждой команде.

FRONTEND	Flutter 3.x (Dart): единая кодовая база для iOS, Android и Web
STATE	BLoC / Cubit: состояние экранов и игровой сессии
BACKEND	Firebase Auth + Firestore: авторизация и реалтайм-синхронизация
ХРАНИЛИЩЕ	Firebase Storage: PDF-отчёты и аватары
ИИ	Claude API (Sonnet): идеальный проект и аналитика игры
ПРОЧЕЕ	mobile_scanner + qr_flutter: вход по QR · fl_chart: radar и графики · pdf: отчёты в приложении

// КЛЮЧЕВАЯ МЕХАНИКА

ДВОЙНАЯ РОЛЬ ИГРОКА

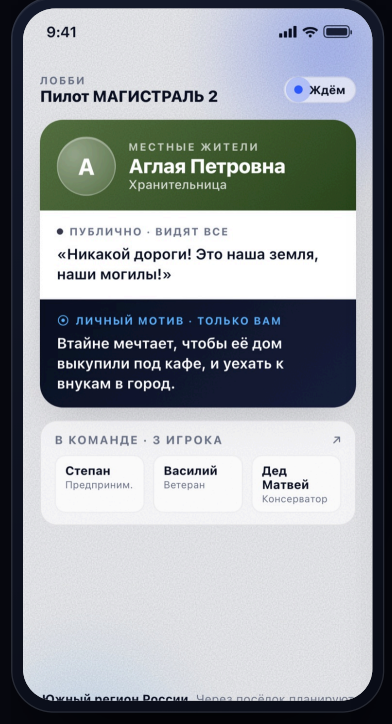
Сердце игры: конфликт между тем, что игрок говорит вслух, и тем, чего хочет на самом деле. У каждого из 50+ персонажей есть публичная позиция (её видят все) и скрытый личный мотив (виден только владельцу роли). Раскрывается он лишь в финале.

Карточка роли на экране игрока разделена на два слоя: светлый (публичный), тёмный со свечением (приватный). Это сразу считывается и держит интригу всю игру.

// ИНТЕРФЕЙС

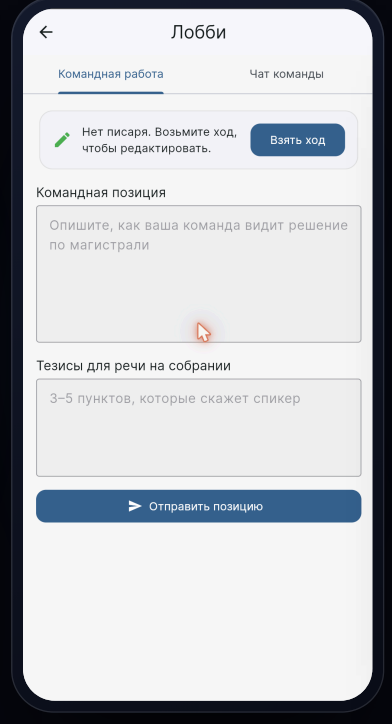
ЭКРАНЫ ПРИЛОЖЕНИЯ

Живые экраны продукта: от командной работы в реальном времени до ИИ-оценки проектов по итогам игры. Единый визуальный язык «Glass / Dimensional» на всех платформах.



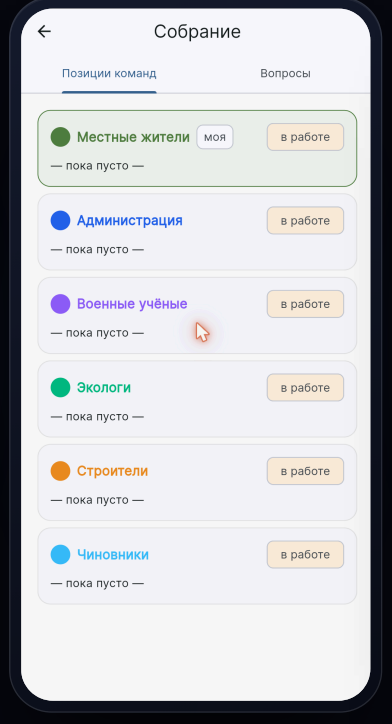
Двойная роль игрока

Публичная позиция видна всем, скрытый мотив открыт только владельцу роли.



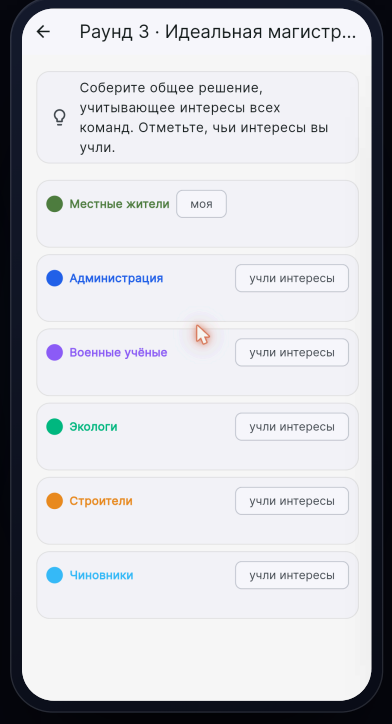
Командная работа

Команда вырабатывает общую позицию в реальном времени, правки видят все.



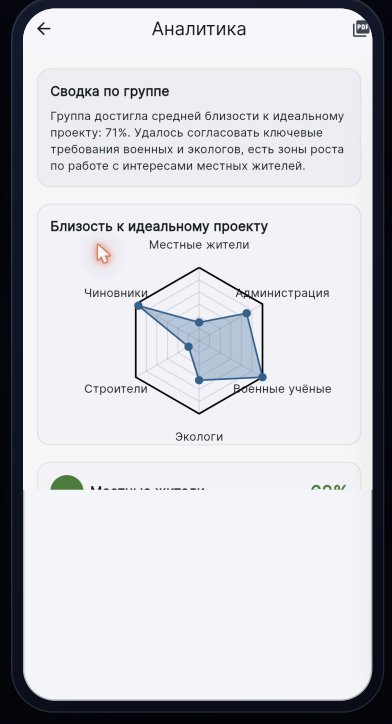
Общее собрание

Раунд переговоров между сторонами: статусы команд и таймер на экране.



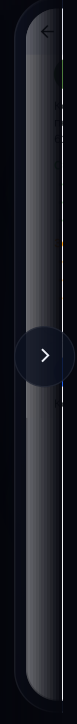
Финал: идеальная магистраль

Команды собирают общее решение, отмечая, чьи интересы учли в проекте.



ИИ-оценка проектов

Radar близости к эталону ИИ по пяти критериям, сразу видно сильные места.



Анал

Прош
стро

// РОЛЬ ИИ

ЧТО БЕРЁТ НА СЕБЯ ИИ

ИИ снимает с ведущего самое сложное: объективную оценку. В финале Claude API генерирует «идеальный проект» магистрали, учитывающий интересы всех сторон, и выставляет каждой команде процент близости к оптимуму по пяти критериям.

PROXIMITY VS ИИ

Сравнение с эталоном

Проект каждой команды сопоставляется с идеальным решением ИИ: учёт интересов, экономика, экология, соц. эффект, реализуемость (разбивка по критериям в процентах).

АНАЛИТИКА

Отчёт для HR

Сильные стороны и зоны роста группы и команд, radar по пяти метрикам, конфликтные точки и соотношение публичных позиций к скрытым мотивам.

ЭКСПОРТ

Конструктор PDF

Ведущий собирает отчёт из блоков (команды и роли, итоги раундов, ИИ-аналитика, рефлексия, цитаты, сырые логи) и выгружает PDF прямо из приложения.

// ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ

НАПРАВЛЕНИЕ GLASS / DIMENSIONAL

Из трёх проработанных направлений выбрали «стеклянное»: полупрозрачные карточки с blur, электрик-синий акцент и неоновый градиент, моно-шрифт для таймеров и цифр. Каждой из шести сторон конфликта присвоен свой цвет, сквозной для чатов, статусов, radar-диаграмм и отчётов.

#2F5BFF
Electric blue

#5BE0FF
Неон-акцент

#0A1845
Глубокий navy

#F4F5F8
Glass-поверхность

Местные жители · Администрация · Военные учёные · Экологи · Строители · Чиновники · арбитры

// РЕЗУЛЬТАТ

МАСШТАБ ПРОЕКТА

Готовый к разработке продукт: карта пользовательских путей, 24+ экрана в высокой точности, архитектура данных под реалтайм и предварительная симуляция полного игрового цикла на 12 участниках, результаты которой легли в финальное ТЗ.

16
основных экранов в 4 модулях

50+
ролей с публичной и скрытой мотивацией

48
участников в одной сессии реального времени

2
точки интеграции Claude API за игру

Хочу так же! → Ещё кейс →

// Вопросы по кейсу

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

// ДРУГИЕ КЕЙСЫ

AI-ПРИЛОЖЕНИЕ

OralAI: диагностика по фото

CRM

CRM самого агентства PivotPoint

БОТ В MAX

Бот в MAX для программы лояльности