

Практическое занятие № 3

Тема: Выявление требований пользователей к проекту.

Цель: Научиться формализовать требования заказчика проекта

Количество часов: 2

Порядок работы

1. Составить вопросы для проведения интервью с заказчиком проекта, с различными категориями пользователей. (см. Приложение 1).
2. Сохранить документ в файле. Он станет основой для ВКР.
3. Результаты показать преподавателю.

Приложение 1

Анкета сбора требований от заказчика

Вопрос	Ответ
Название компании	
Сфера деятельности	Разработка игр
Цели создания игрового приложения	
<ul style="list-style-type: none">– Материальная выгода– Дипломный проект	
На какую аудиторию рассчитано игровое приложение:	Мужчины и женщины от 12 до 18 лет
Контент наполнения игрового приложения:	Игровые/не игровые персонажи, различные локации, уровни, музыкальное сопровождение
Наиболее важные черты игрового приложения:	Сюжет, локации, музыка
Требования к дизайну	Не перегруженность, зрительная восприимчивость представляемой информации, сочетание цветовой гаммы
Функционал игрового приложения	
Язык игрового приложения	Русский, Английский

Вопрос	Ответ
Назначение и цели программного продукта (ПП).	
Кто вы и чем занимается ваш бизнес?	Разработка игровых приложений
Есть ли у компании действующий сайт?	Нет
На какую целевую аудиторию будет направлено игровое приложение?	Подростки, геймеры
Какие цвета Вы бы хотели видеть в игровых локациях? (нужное подчеркните)	<u>Темно-голубой</u> <u>Зелёный</u> <u>Оранжевый</u> <u>Белый</u> <u>Черно-серый</u> <u>Синий</u> <u>Чёрный</u>
Какая информация должна быть размещена на главной странице?	Новая Игра, Продолжить Игру, Выход
Какими возможностями будут обладать игроки?	Взаимодействия с игровым/не игровыми персонажами, взаимодействие с игровым окружением
Каковы сроки этого проекта?	До xx.06.2023
Планируется ли развитие этого проекта в будущем?	Нет
Есть ли системные требования к оборудованию?	Конкретных системных требований к оборудованию нет.
Кто из сотрудников будет иметь доступ к админ-панели?	Геймдизайнер, Программист
Какие данные должны редактироваться в админ панели?	Игровые механики, дизайн
Нужен ли сотрудникам разный уровень доступа?	Нет
Будет ли защищаться игровое приложение лицензионным соглашением?	Нет
Какими методами будет продвигаться игровое приложение в сети интернет?	С помощью игровых платформ

Анкета сбора требований от заказчика

Вопрос	Ответ
Общая информация о заказчике	
Название компании:	РКСИ
Сфера деятельности:	
Контактное лицо	
Контактный телефон.	
Контактный e-mail:	
Какая целевая аудитория?	
Цели и сроки создания игрового приложения	
У вас есть уже действующее приложение?	Нет
Цели создания приложения?	<ul style="list-style-type: none"> – Сдача диплома; – Материальная выгода
Тип программного продукта (подчеркните нужное)	<ul style="list-style-type: none"> – Сайт – <u>Игровое приложение</u> – 1С приложение – Система нормоконтроля – Приложение для учёности – Автоматизированная система – Система ведения заметок – Дашборд

Вопрос	Ответ
• Общая информация о заказчике	
Что пользователи будут делать при помощи приложения?	Ничего
Требуемые сроки создания программного продукта.	Июнь 2023г.
– Структура приложения	
Подсистема «Главное Меню»	– Эта подсистема состоит из вкладок «Новая Игра», «Продолжить Игру», «Выход»
Подсистема «Новая Игра»	– Эта подсистема позволяет начать новую игру
Подсистема «Продолжить Игру»	– Эта подсистема позволяет продолжить уже существующую игру
Подсистема «Выход»	– Эта подсистема позволит игрокам выйти из игрового приложения

– Перечень предоставляемых заказчиком материалов	
Текст для игрового приложения	– Названия подсистем, диалоговые окна
Изображения	– Все изображения внутри приложения
Требования к цветовой гамме	– Цветовая гамма определяется разработчиком
	– Функционал приложения
Игровое приложения разбито на уровни.	– Да.
Нужно ли хранить игровые данные пользователей в программном продукте?	– Нет
Должно ли приложение быть кроссплатформенным?	– Нет
Необходима ли в дальнейшем поддержка Приложения (внесение обновлений)?	– Нет
Необходимо ли в дальнейшем продвижение приложения?	– Нет.
Необходимо ли ограничить доступ к редактированию информации в приложении?	– Да
Необходимо ли создавать разграничения прав у пользователей?	– Нет
Необходима ли в дальнейшем поддержка приложения (внесение обновлений)?	– Нет
Какой должен быть язык у программы	– Русский, Английский
Какой должен быть тип программного продукта?	– Игровое приложение

Опросный лист проекта

Вопрос	Ответ
Контактная информация	
Название организации	
Сфера деятельности	
ФИО контактного лица	
E-mail	
Телефон	
Общая информация	
Какой тип игрового приложения?	2д-Платформер
Какова цель создания проекта?	Материальная выгода
Какая целевая аудитория?	Подростки, геймеры

Желательный срок запуска проекта	Май-Июнь 2023 г.
Исходные данные	
Есть ли фирменный логотип компании?	Нет
Есть ли у вас наличие текстовой информации, которая должна быть в игровом приложении?	Да
Необходимо ли взаимодействие со сторонними сервисами?	Да, Steam
Политика конфиденциальности и защита информации	
Будет ли обрабатываться конфиденциальная информация игрока?	Да, данные об аккаунте
Пожелания к дизайну игрового приложения	
Какая должна быть цветовая гамма?	Цветовая гамма нейтральная
На каком движке должен быть написано игровое приложение?	Unity
Каким должно быть игровое приложение по восприятию?	Приятным и простым

Вопросы:

1. **Кто целевая аудитория продукта?** Здесь мы выясняем портрет потенциального клиента: пол и возраст, географию, уровень дохода и так далее.
2. **Какую проблему решает продукт?** И действительно ли будущее приложение закрывает боли пользователей?
3. **Как будет происходить монетизация?** Узнаем как клиент видит заработок на продукте, если монетизация вообще предполагается проектом. Например, для социального проекта прибыльность может не учитываться.
4. **Какой эффект от продукта ожидается?** Выясняем, что клиент хочет получить от приложения. Это может быть заработок, упрощение бизнес-процессов, рост или пиар компании, практическая польза и так далее.
5. **Изучал ли клиент рынок?** Важно понять какие решения были у конкурентов, что из этого мы можем взять во внимание, а что сделать по-другому. Если заказчик не проводил мониторинг, мы берем эту задачу на себя.
6. **Кто будет продвигать продукт?** Узнаем, есть ли у клиента свои маркетинговые мощности или потребуются рекомендации от нас.