КУРСОВАЯ РАБОТА «ОРГАНИЗАЦИЯ И УПРАВЛЕНИЕ РАЗРАБОТКОЙ СПРАВОЧНОГО САЙТА ОНЛАЙН-ИГР»

Обучающейся З курса Пляскиной Ульяны Сергеевны

Научный руководитель: Кандидат физико-математических наук, ассистент Жуков Николай Николаевич

Санкт-Петербург 2019г.

Содержание

- Введение
- Актуальность. Выбор методологии
- Организация среды разработки
- Поэтапная разработка сайта
 - T3
 - Дизайн-макет сайта и конечный вид сайта
 - Тестирование. Юзабилити тесты
- Заключение

Введение

Управление проектами является новой развивающейся областью знаний и практики в управлении, имеющей жизненно важное постоянно возрастающее значение в развитии экономики и общества.

Методология управления проектами - это методология объединения, планирования, руководства и координации ресурсов, направленных на эффективное достижение его целей.

Цель работы: наглядное представление процесса управления разработки программного проекта.

Задача работы: тщательный разбор этапов организации и разработки справочного сайт.

Актуальность. Выбор методологии

Ежедневно на игровом рынке выходят десятки новых игр. У каждой из них имеется своя "информационная база".

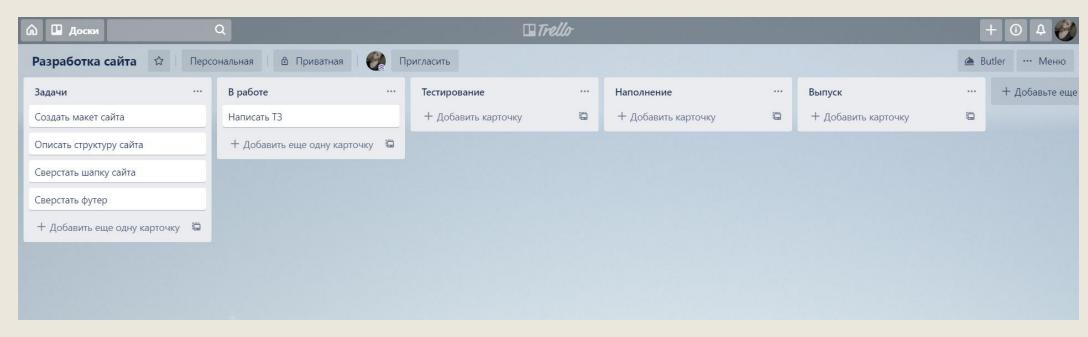
Не всегда справочные сайты содержат информацию по всем играм в заданном жанре. Чаще всего организуется справочный сайт по **одной конкретной игре**. Тем не менее существуют жанры игр, для которых неплохо было бы иметь один единый сайт со **всей справочной информацией**, имеющейся на данный момент.

Я остановила свой выбор на методе управления проектами – **Scrum**. Когда говорят о методологии Scrum, чаще всего имеют ввиду гибкую методологию разработки ПО, построенную на основе правил и практик Scrum.

Основой Scrum является **Sprint**, в течении которого выполняется работа над продуктом. По окончанию Sprint должна быть получена новая рабочая версия продукта. Sprint всегда ограничен по времени (1-4 недели) и имеет одинаковую продолжительность на протяжении всей жизни продукта.

Организация среды разработки

Trello - это простой и удобный таск-трекер. Он представляет собой инструмент для управления проектами в различных нишах — коммерческих, творческих, социальных. Также сервис и приложение удобны для личного планирования и самоконтроля.



Поэтапная разработка сайта

- Проектирование и разработка ТЗ
- Разработка дизайн-макета
- Кросс-браузерная верстка, адаптированная под все типы браузеров и мобильные платформы. Выполняется с помощью HTML, CSS и JavaScript
- Тестирование
- Наполнение
- Запуск и поддержка

Для визуализации графика работ над каждым этапом в рамках разработки сайта можно использовать диаграмму Ганта

Поэтапная разработка сайта



Поэтапная разработка сайта. ТЗ

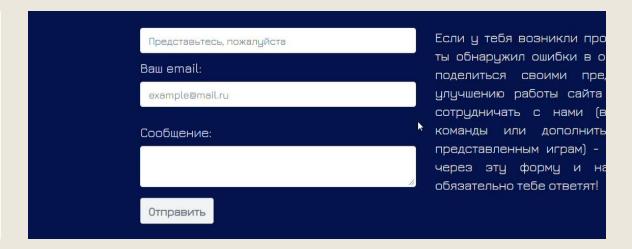
Разрабатывается совместными усилиями заказчика и инженеров.

Только после того, как на ТЗ будут поставлены подписи заказчика и исполнителя, проектная организация приступает непосредственно к проектированию.

Цели и задачи:

■ внедрить систему обратной связи

Full Name	Сопроводительное сообщение
Email Address	
Message	
Отправить	



Поэтапная разработка сайта. ТЗ

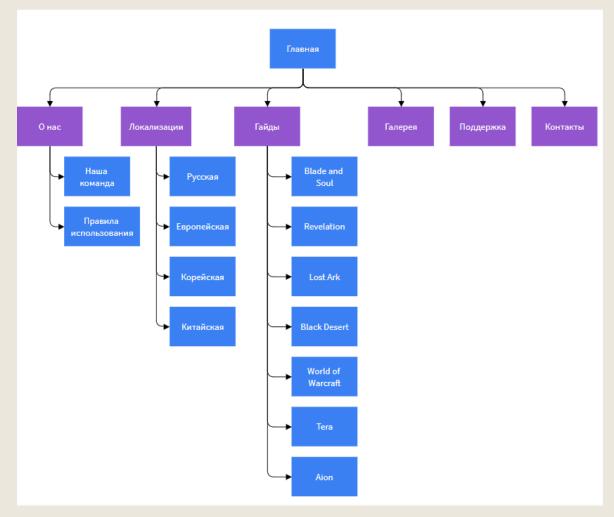
Данная форма обратной связи была реализована посредством HTML кода:

```
<form>
  <div class="form-row">
    <div class="col">
      <input type="text" name="name" class="form-control" placeholder="Представьтесь, пожалуйста">
    </div>
  </div>
    <div class="form-group">
        <label for="recipient-mail" class="col-form-label" required="required">Baw email:</label>
        <input type="email" name="email" id="recipient-mail" class="form-control" placeholder="example@mail.ru">
    </div>
    <div class="form-group">
        <label for="message-text" class="col-form-label">Cooбщение:</label>
        <textarea name="message" id="message-text" class="form-control"></textarea>
    </div>
  <button type="submit" class="btn btn-outline-secondary">Отправить</button>
</form>
```

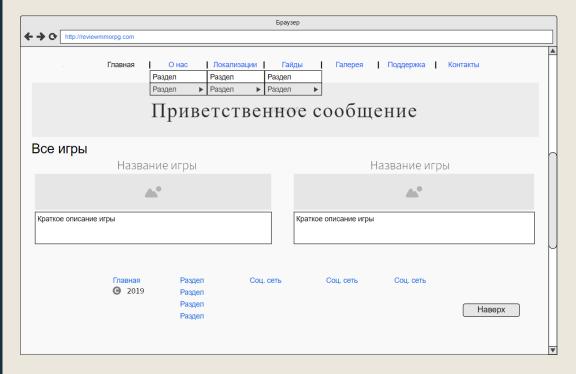
Для отображения подсказки был использован атрибут placeholder

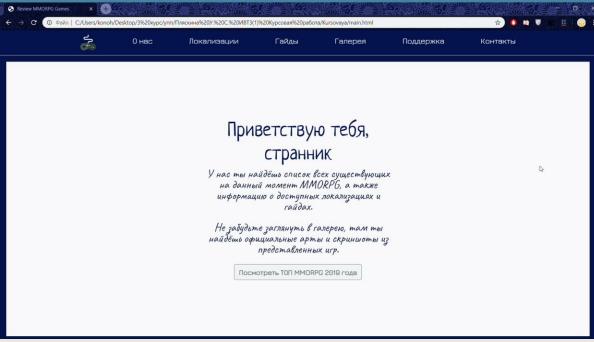
Учитывая пожелания заказчика, создаётся дизайнмакет будущего сайта. Работа над ним продолжается до тех пор, пока заказчик не одобрит полностью разработанный макет и только после этого начинается полноценная разработка сайта по заданному дизайн-макету.

Также на этом этапе необходимо определиться со структурой сайта.

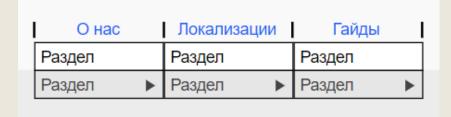


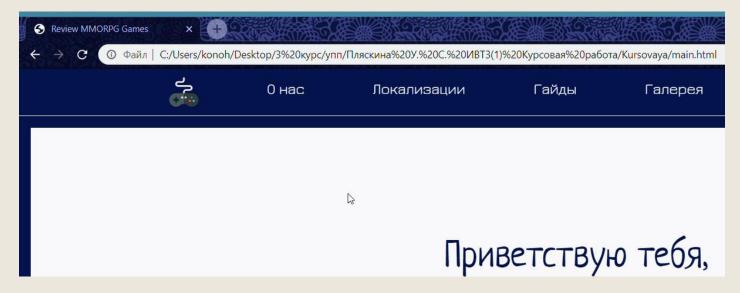
Главная



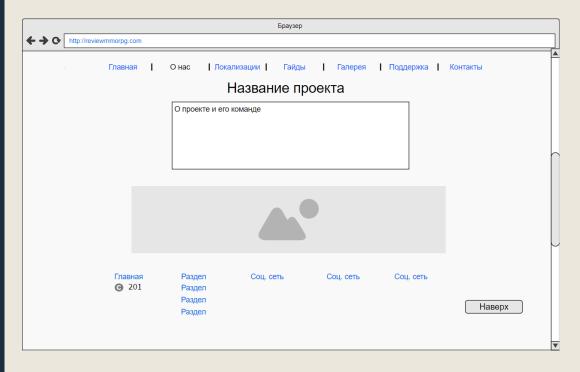


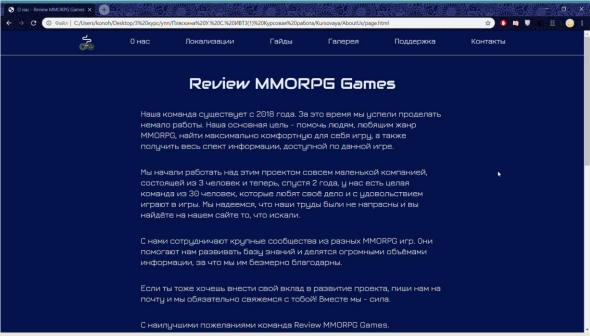
Выпадающее меню



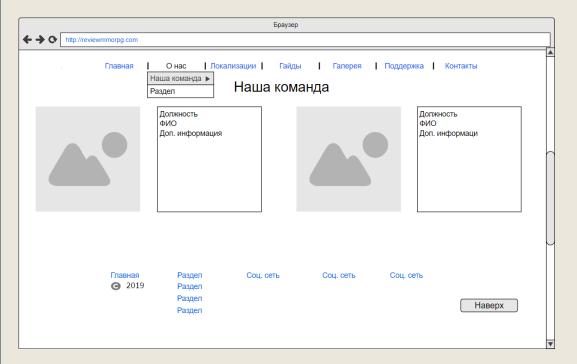


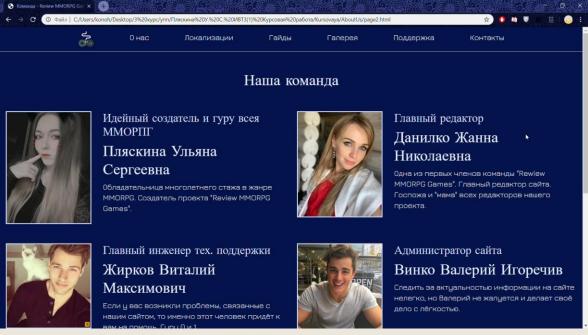
Онас



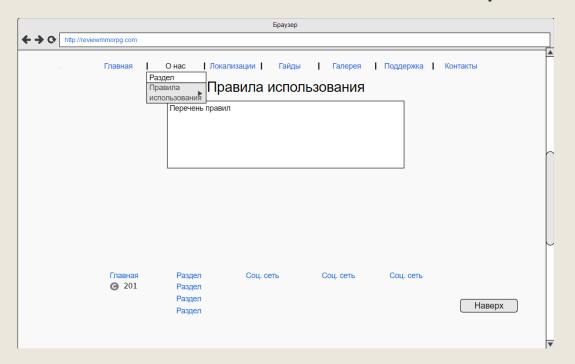


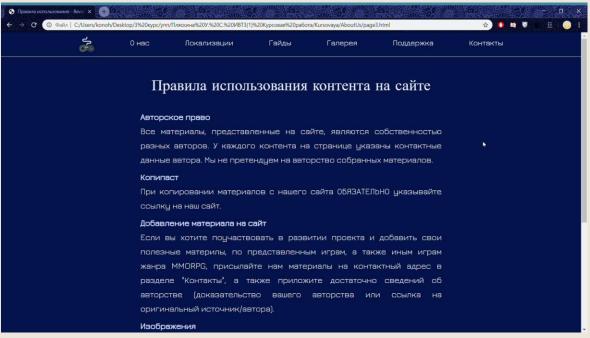
О нас > Наша команда



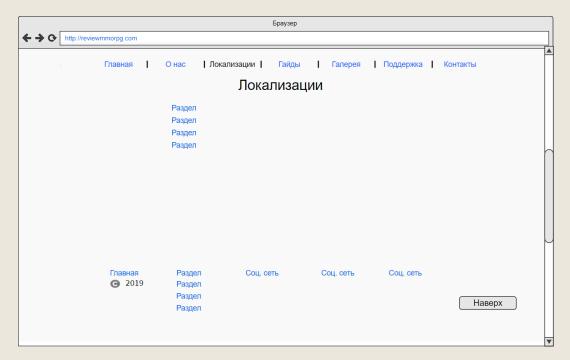


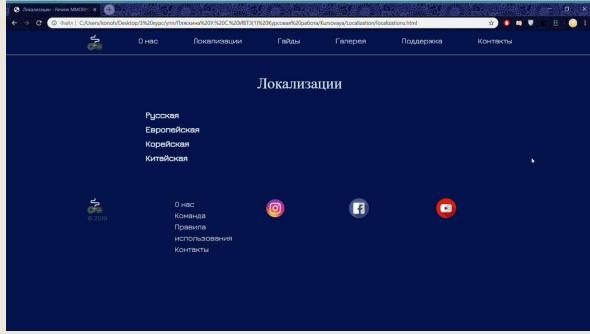
О нас > Правила использования



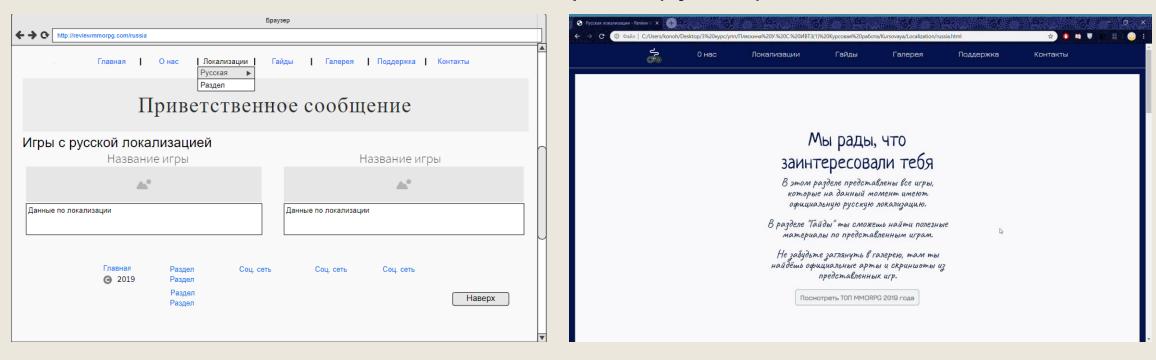


Локализации

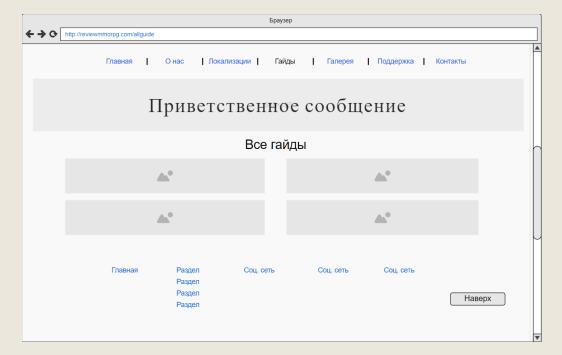


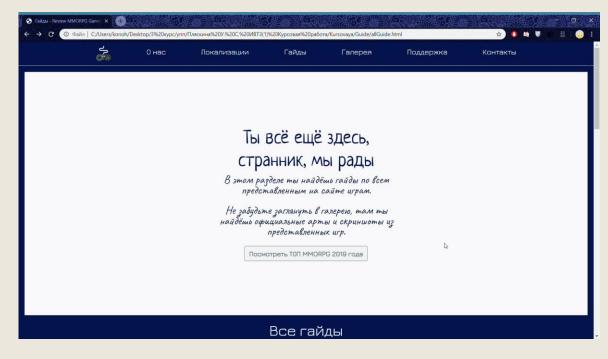


Локализации > Подраздел (Русская)

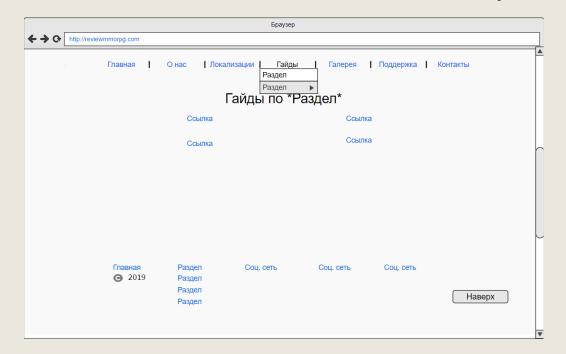


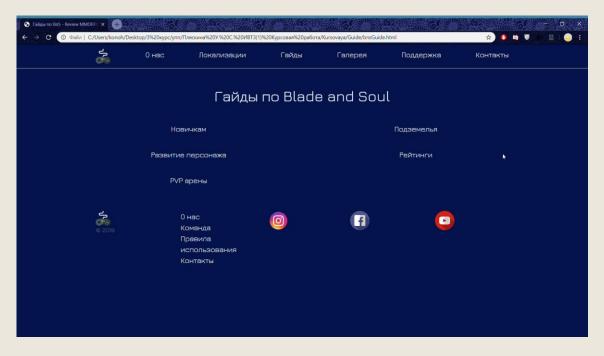
Гайды



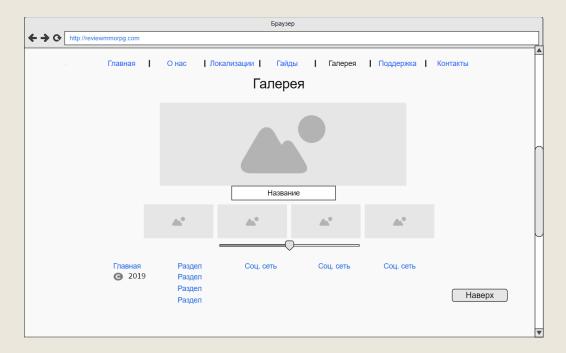


Гайды > Подраздел (Blade and Soul)



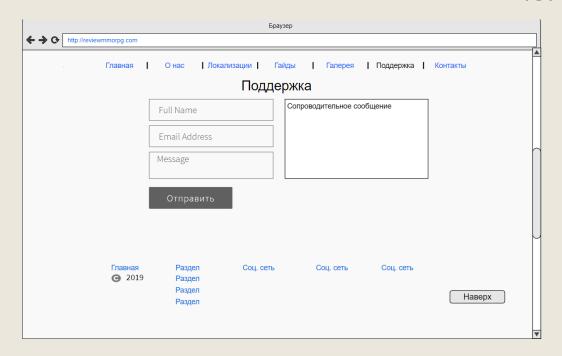


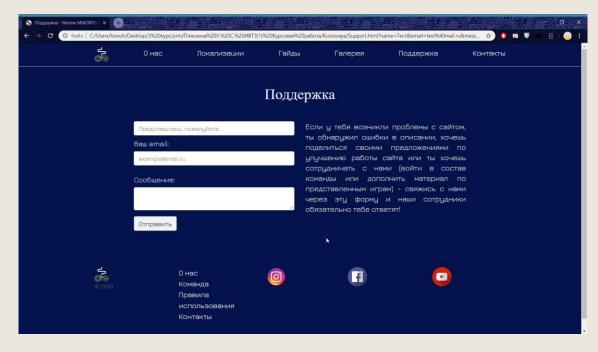
Галерея



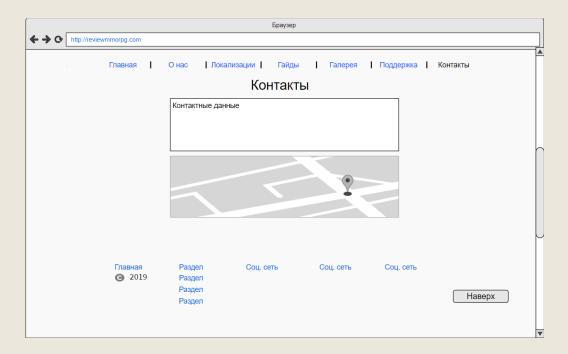


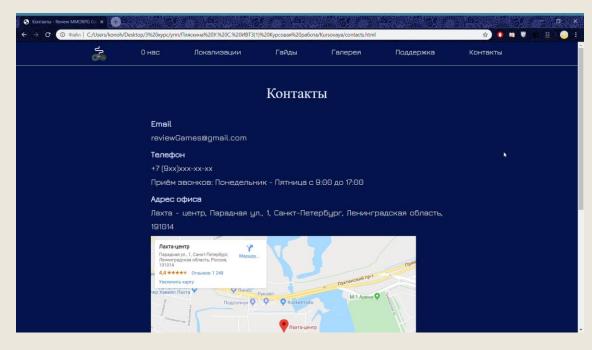
Поддержка





Контакты



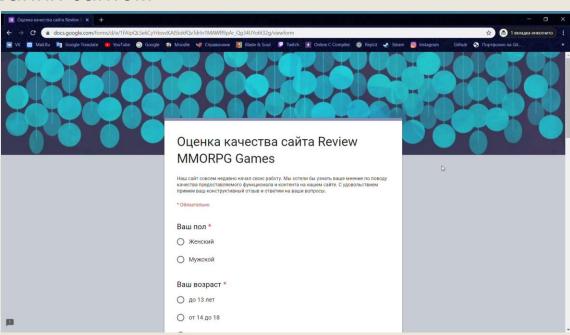


Поэтапная разработка сайта. Тестирование. Юзабилити тесты

Этот этап не менее важный, чем разработка, поскольку именно здесь обнаруживаются ошибки, с которыми могут столкнуться пользователи при посещении сайта. Тестирование можно проводить посредством стресс тестов, создавая искусственную нагрузку на сайт, а также можно проводить юзабилити тесты для определения удобности пользования сайтом.

Ссылка на форму:

https://forms.gle/zaJe95Yp1MMMP99N8



Поэтапная разработка сайта. Тестирование. Юзабилити тесты

Результаты юзабилити тестов (считается, что структура сайта хорошо организована, если тесты проходились в пределах 30 секунд)

В	С	D	E	F	G	Н	I	
Ваш пол	Ваш возраст	Попробуйте найти на на	а Если у вас есть какие-лі	бо пожелания по улучше	ению качес			
Женский	от 18 до 30	Менее 10	Менее 10	От 10 до 30	До 10	Хотелось бы увидеть большее количество гайдов		
Женский	от 18 до 30	Менее 10	Менее 10	От 10 до 30	От 30 до 60			
Мужской	Более 30	От 10 до 30	От 10 до 30	От 30 до 60	До 10	Отсутствуют гайды по некоторым играм		
Мужской	до 13 лет	Менее 10	Менее 10	От 10 до 30	До 10	Мне всё нравится		
Женский	от 18 до 30	Менее 10	От 10 до 30	От 10 до 30	До 10	Хотелось бы видеть бол	ьше изображений в галер	pee

Как мы видим дважды был дан ответ «От 30 до 60 секунд» - это говорит о том, что структуру сайта необходимо доработать и сделать более доступной для большего охвата пользователей.

Также благодаря опросу можно узнать возраст целевой аудитории нашего сайта и пол.

Заключение

Мы познакомились со средой разработки Trello и подробно рассмотрели как происходит организация работы и взаимодействие команды посредством доски с задача.

Были разобраны этапы разработки сайта и продемонстрирована структура сайта. Наибольшее внимание было уделено техническому заданию, дизайн-макету сайта и тестированию.

Так же помимо дизайн-макета сайта был продемонстрирован конечный вид сайта.

Так как при разработке сайта используется гибкая методология разработки Scrum, в дальнейшем можно будет запросто добавлять на сайт не только новый контент, но и функции.

Благодаря этой курсовой работы мы подробно познакомились с процессом управления и разработки справочного сайта.

Спасибо за внимание