Информационная система компьютерного клуба  
Цель: создание информационной системы для автоматизации управления компьютерным клубом и повышения качества обслуживания клиентов.  
Задачи:  
Регистрация клиентов:  
  Регистрация новых клиентов.  
  Вход в систему для постоянных клиентов.  
Управление абонементами:  
  Создание, редактирование и удаление абонементов.  
  Управление сроками действия абонементов.  
Расписание работы:  
  Отображение текущего расписания работы клуба.  
  Информация о времени работы и доступности игровых зон.  
История посещений:  
  Хранение информации о предыдущих посещениях клиентов.  
  Возможность просмотра истории посещений.  
Управление услугами:  
  Список доступных услуг (например, аренда игровых приставок, доступ к высокоскоростному интернету).  
  Цены и условия предоставления услуг.  
Отзывы и оценки:  
  Сбор отзывов и оценок от клиентов.  
  Возможность просмотра отзывов и оценок другими клиентами.  
Статистика:  
  Отчёты о посещаемости, использовании услуг и других показателях.  
  Анализ данных для оптимизации работы клуба.  
Безопасность:  
  Авторизация и аутентификация пользователей.  
  Защита персональных данных клиентов.  
Интеграция с платёжными системами:  
  \*Поддержка различных способов оплаты (банковские карты, электронные кошельки и т.д.).  
Дизайн и интерфейс: \* Привлекательный и интуитивно понятный интерфейс.  
  Адаптивный дизайн для разных устройств. Требования к информационной системе: Функциональность, соответствующая задачам клуба.  
Безопасность данных клиентов. Удобство использования для сотрудников и клиентов.  
Возможность масштабирования и доработки в будущем. Ожидаемые результаты: Повышение качества обслуживания клиентов.  
Оптимизация работы клуба. Увеличение лояльности клиентов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Раздел** | **Пояснения** |
| 1. | Название проекта | Фортинати или пабаджи? |
| 2. | Бизнес-причина возникновения проекта | Бизнес-причинами возникновения компьютерных клубов являются:  Повышенный интерес к компьютерным играм среди молодёжи и взрослых.  Возможность организации турниров и мероприятий, что привлекает новых игроков.  Создание сообщества геймеров и развитие киберспорта.  Доход от почасовой аренды компьютеров, который можно оптимизировать с помощью анализа отчётов о занятости оборудования. |
| 3. | Бизнес-цель | Бизнес-цель информационной системы компьютерного клуба — автоматизация учёта клиентов, хранения данных о них, регистрация клиентов, формирование отчётной документации и обмен информацией между сотрудниками для повышения качества услуг и эффективности работы клуба. |
| 4. | Требования, удовлетворяющие потребности, пожелания и ожидания заказчика, спонсора и других участников проекта | Требования к информационной системе компьютерного клуба должны удовлетворять следующим потребностям и ожиданиям участников проекта:  Заказчик: система должна быть удобной в использовании, функциональной и соответствовать требованиям безопасности и конфиденциальности данных пользователей.  Спонсор: система должна обеспечивать окупаемость инвестиций и приносить прибыль.  Другие участники: система должна быть масштабируемой, гибкой и легко интегрироваться с другими информационными системами. |
| 5. | Расписание основных контрольных событий |  |
|  |  | Вообще рекомендуется ограничить  количество контрольных событий теми,  которые абсолютно необходимы, т.е. обычно  тремя-пятью. Иными словами, принимая во  внимание цель устава и соответствующий  уровень детализации, совершенно излишне  разрабатывать длинный список событий - это  только создаст дополнительные ограничения  для выбора методологии реализации проекта.  Кроме того, организации, придающие  значение себестоимости, имеют тенденцию  указывать для основных событий специфику  бюджета ресурсов или бюджета средств. |
| 6. | Участники проекта | Участники информационной системы компьютерного клуба включают:  Сотрудники компьютерного клуба: администраторы, менеджеры, кассиры, технические специалисты и другие работники, которые взаимодействуют с клиентами и оборудованием.  Клиенты компьютерного клуба: пользователи, которые приходят в клуб, чтобы воспользоваться услугами и ресурсами, такими как компьютеры, интернет, игровые приставки и другое оборудование.  Поставщики услуг и товаров: компании или индивидуальные предприниматели, предоставляющие услуги связи, ремонта техники, продажи программного обеспечения и других товаров, необходимых для функционирования компьютерного клуба.  Партнёры и спонсоры: организации или частные лица, которые поддерживают компьютерный клуб финансово или предоставляют дополнительные услуги и ресурсы для развития клуба. |
| 7. | Окружение проекта | Окружение проекта информационной системы компьютерного клуба включает следующие аспекты:  Анализ предметной области: изучение особенностей работы компьютерного клуба, требований к информационной системе и потребностей пользователей.  Обзор существующих решений: анализ существующих информационных систем, их преимуществ и недостатков, а также возможности их применения для компьютерного клуба.  Обоснование необходимости разработки информационной системы: определение ключевых проблем и задач, которые могут быть решены с помощью новой системы.  Архитектура системы: выбор подходящей архитектуры, такой как клиент-серверная или микросервисная, для обеспечения гибкости и масштабируемости системы.  Выбор средств разработки: определение технологий и инструментов, которые будут использоваться для создания информационной системы, таких как языки программирования, фреймворки и библиотеки.  Проектирование базы данных: создание схемы базы данных, которая будет содержать информацию о клиентах, услугах, оборудовании и другую необходимую информацию для функционирования системы.  Проектирование пользовательского интерфейса: разработка удобного и интуитивно понятного интерфейса для пользователей, позволяющего им легко управлять своими учётными данными, просматривать информацию о клубе и услугах, а также осуществлять бронирование времени и оплату. |
| 8. | Допущения относительно организации и окружения, а также внешние допущения | К допущениям относительно организации и окружения информационной системы компьютерного клуба относятся:  Компетенции команды проекта: достаточны ли они для выполнения предпроектного обследования?  Выделение персонала заказчиком для поддержки проекта.  Готовность обеспечивающих систем предоставлять услуги.  Бюджетные и организационные ресурсы для реализации проекта.  Технологические возможности и их влияние на систему. |
| 9. | Ограничения относительно организации и окружения, а также внешние ограничения | Ограничения информационной системы компьютерного клуба могут включать:  Ограничения по ресурсам: доступное аппаратное обеспечение, пропускная способность сети, объём хранилища данных.  Законодательные и нормативные требования: соблюдение законов и правил, касающихся защиты персональных данных, авторского права, налогообложения и т. д.  Безопасность и защита информации: меры по предотвращению утечки данных, несанкционированного доступа и других угроз безопасности.  Совместимость с другими системами и сервисами: интеграция с существующими системами и сервисами, такими как платёжные системы, системы бронирования и управления персоналом. |