ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ  
на разработку мобильного приложения «Steam Mobile»  
  
Статус документа: Не Утвержден  
Версия: 1.0  
Дата утверждения: 02.09.2025  
  
---  
  
1. Введение  
  
1.1. Наименование программы  
Наименование программы: «Steam Mobile»   
  
1.2. Назначение и цели создания системы  
Назначение: Приложение предназначено для предоставления пользователям платформы Steam полнофункционального доступа к основным возможностям сервиса с мобильных устройств под управлением ОС Android и iOS.  
  
Цели:  
Повышение вовлеченности пользователей за счет круглосуточного доступа к аккаунту. Упрощение процесса покупки игр, управления библиотекой и общения с комьюнити.  
 Увеличение конверсии продаж за счет push-уведомлений о скидках и распродажах.  
  
1.3. Состав работ  
Работы по созданию Приложения включают в себя:  
1. Проектирование пользовательского интерфейса   
2. Разработка клиентской части для ОС Android и iOS.  
3. Разработка серверной части   
4. Тестирование (альфа-, бета-тестирование).  
5. Публикация в App Store и Google Play.  
6. Техническая поддержка и сопровождение.  
  
---  
  
2. Основания для разработки  
  
2.1. Основание для проведения работ  
Договор на разработку № 123-Д от «02» сентября 2025 г.  
  
2.2. Исходные документы и материалы  
Функциональная спецификация существующего клиента Steam для ПК.  
  
---  
  
3. Требования к системе  
  
3.1. Функциональные требования  
3.1.1. Модуль аутентификации и безопасности  
FR1.1: Вход по логину и паролю.  
FR1.2: Двухфакторная аутентификация через Steam Guard

FR1.3: Восстановление доступа к аккаунту.  
FR1.4: Запрос и хранение авторизационного токена   
  
3.1.2. Модуль Магазина  
FR2.1:Просмотр главной страницы магазина   
FR2.2: Поиск игр и контента по названию, жанру, меткам.  
FR2.3: Просмотр карточки товара   
FR2.4: Покупка игры и добавление в корзину   
FR2.5: Просмотр акций и распродаж.  
  
3.1.3. Модуль Библиотеки  
FR3.1: Просмотр списка всех игр в аккаунте пользователя.  
FR3.2: Сортировка и фильтрация библиотеки   
FR3.3: Установка/удаление игр на удаленный ПК   
FR3.4: Просмотр достижений   
FR3.5: Управление загрузками   
  
3.1.4. Модуль Сообщества и профиля  
FR4.1: Просмотр и редактирование профиля (статус, аватар, информация).  
FR4.2: Просмотр списка друзей, их статусов (в сети, в игре, не активен).  
FR4.3: Обмен текстовыми сообщениями и push-уведомлениями о новых сообщениях.  
FR4.4: Отправка и принятие заявок в друзья.  
FR4.5: Просмотр групп, новостей и мероприятий.  
  
3.1.5. Модуль Уведомлений  
FR5.1:Настройка типов push-уведомлений  
FR5.2:Локальное хранилище уведомлений внутри приложения.  
  
3.2. Нефункциональные требования  
NR1. Производительность:  
 Время отклика на любой пользовательский ввод — не более 0.5 сек.  
 Время загрузки основных экранов (магазин, библиотека) — не более 2 сек по сети 4G.

NR2. Безопасность:  
 Все передаваемые данные должны быть зашифрованы по протоколу HTTPS.  
 Пароли и токены не должны храниться в открытом виде на устройстве.  
NR3. Надежность:  
Коэффициент готовности приложения — не менее 99.5%.  
 Приложение не должно завершать работу аварийно более чем в 0.5% сессий.  
NR4. Эргономика и интерфейс:   
 Интерфейс должен соответствовать гайдлайнам целевых платформ (iOS/Android).  
 Поддержка светлой и темной темы.  
NR5. Кроссплатформенность:   
 Единообразие функционала и дизайна на обеих платформах (iOS и Android).  
  
---  
  
4. Требования к мобильным платформам  
  
Android: Версия ОС 10.0 и выше.  
iOS: Версия ОС 14.0 и выше. Поддержка iPhone и iPad.  
  
---  
  
5. Состав и содержание работ по подготовке объекта внедрения  
Развертывание приложения в сторовых площадках (Google Play, App Store).  
Информирование пользователей о выходе приложения через новость в клиенте Steam  
  
---  
  
6. Требования к оформлению документации  
 Руководство системного администратора: описание требований к серверной части.  
Руководство пользователя: встроенная справка и раздел «Частые вопросы» внутри приложения.  
 Исходный код должен быть задокументирован в соответствии с принятыми стандартами (JSDoc, JavaDoc).  
  
---  
  
7. Технико-экономические показатели  
 Ожидаемое количество ежедневных активных пользователей — 1 000 000+  
 Срок окупаемости проекта — 2 года за счет увеличения количества микропокупок и продаж через мобильное приложение.  
  
---  
  
8. Порядок контроля и приемки

Приемка будет осуществляться по результатам успешного прохождения всех тестовых сценариев   
 Все критические и блокирующие баги должны быть исправлены.  
 Приложение должно быть одобрено модерацией App Store и Google Play.  
 По результатам приемки подписывается Акт сдачи-приемки работ.  
  
---  
  
Приложение А. ГОСТы   
  
ГОСТ Р 19.201-78 «Техническое задание. Требования к содержанию и оформлению».