

Министерство образования Республики Беларусь Учреждение
образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерного проектирования

Кафедра ИПиЭ

Дисциплина: ЭВТ

Отчет
по Лабораторной работе № 2
на тему «Разработка макета.»

Студент гр. 910903

Васюкович А.М.

Проверил

Кабариха В.А.

Минск 2022

Цель: выбрать тематику проекта и разработать макет.

Ход работы

Тематика проекта: разработать промо сайт/веб-платформу для сообщества визуальной новеллы “Бесконечное ЛП”

1. Изучим целевую аудиторию проекта:

1.1 Чтобы определить целевую аудиторию, ответим на методику 5W:

1. Что мы предлагаем: визуальную новеллу “Бесконечное ЛП”, промо-материалы, анонимную тематическую площадку для общения.
2. Кто наш потребитель: подростки, мужчины и женщины примерно до 30 лет, которые интересуются играми и визуальными новеллами, а также те, кто уже играет в “Бесконечное ЛП”.
3. Почему наш продукт: так как “Бесконечное ЛП” уникальный продукт, с уникальным сочетанием жанров, способный образовать фанбазу из любителей разных жанров
4. Когда используют наш продукт: в любое время, когда пользователь хочет поиграть, и получить у сообщества ответы на интересующие вопросы, возникшие в процессе игры, а также после обновлений “Бесконечного ЛП”.
5. Где покупают: преимущественно, в странах СНГ, через наш сайт.

1.2 Проведём анализ 3 конкурентов на рынке и выявим недостатки, выявлено следующее:

- Сайт визуальной новеллы “Бесконечного лета” - Кривой блок новостей о проекте, находится в самом низу сайта в нечитаемой рамке с ползунком; крайне мало промо-материалов: все самое важное (глоссарий, связь с разработчиком) вынесено ссылками на сторонние сервисы;
- Сайт визуальной новеллы “Katawa Shoujo” - Скучный дизайн: весь текст и ссылки практически никак не стилизованы, шрифт стандартный, вся информация находится в небольшом блоке в центре, блок новостей отсутствует, нет обзоров.
- Сайт визуальной новеллы “Doki Doki Literature Club Plus” - нет ссылок на форму/сообщества конкретного проекта

1.3 Проанализировать запросы по тематике работы в поисковой системе Google:

По ключевым словам “Визуальная новелла” - количество запросов 100-1 тыс., уровень конкуренции: низкий.

1.4. **Выводы** наша целевая аудитория: подростки и взрослые из СНГ, которые интересуются визуальными новеллами. Наши конкуренты обладают серьезными недостатками в дизайне и наполнении своих промо-сайтов. Конкуренции для рекламы практически нет.

1.5. Целевое действие - приобрести визуальную новеллу “Бесконечное ЛП”. Надпись на СТА кнопке: “Загрузить в Google Play”

Вывод: Таким образом, в ходе лабораторной работы был создан виртуальный сервер и получен навык создания HTML-страниц.

2. Пользовательские истории

1. Я, как посетитель, хочу видеть актуальные новости, чтобы знать как разрабатывается игра
2. Я, как посетитель, хочу посмотреть, о чём игра, и иллюстрации, чтобы решить, покупать ли продукт
3. Я, как посетитель, хочу посмотреть базу данных, чтобы получить ответы на внутриигровые вопросы
4. Я, как посетитель, хочу пообщаться на форуме, чтобы узнать мнение/получить ответы по разным аспектам игры
5. Я, как посетитель, хочу перейти по ссылке, чтобы купить игру

3. Best-at

- Имеет свой собственный имиджборд на ресурсе
- Сайт представляет свою собственную игру
- Содержит подробную базу данных о игре

4. Макет

<https://www.figma.com/file/8EPhC2X8FSSXuS2MGWODrL/Untitled?node-id=0%3A1>