

# Аветисян Размик ПОКС-44

## Фашенко Андрей

## Мирзоев Сергей

### 1. Бизнес-требования:

#### 1.1 Исходные данные

Решение о создании продукта было принято из-за наших общих предпочтений и возможностей коллектива.

#### 1.2 Возможности бизнеса

Людам очень часто нужно быстро и наглядно показать свои мысли или же в целом изобразить то, что у них в голове в качестве рисунка. С данной проблемой позволяет справиться наш графический редактор, пользователь может использовать разные кисти и их размеры, цвета и геометрические фигуры. Также пользователь может стирать свои эскизы и сохранять в целом файл. Данный рынок уже достаточно однотипен у вас есть выбор Paint, Gimp, Krita и т.д. Отличие нашего продукта в его простоте, так как количество функционала не перегружено. В сравнении с конкурентами у нас есть все основные функции, но они сделаны просто и наглядно.

#### 1.3 Бизнес-цели и критерии успеха

Достигнуть объема продаж равного 2 единицам или доход, равный 1000 рублей, за 12 месяцев.

Добиться признания продукта среди аудитории художников, архитекторов и в целом творческих людей.

Если наш продукт можно будет использоваться, в качестве основного графического редактора у программистов или же художников – это будет являться успехом.

#### 1.4 Потребности клиента или рынка

Обычно, пользователь хочет видеть в графическом редакторе наглядный интерфейс и удобную настройку кистей и цветов. Но многие графические редакторы добавляют в свои продукты функции, которые зачастую не имеют смысла. Поэтому наглядность и простоту интерфейса надо поставить в наивысший приоритет. Также, необходимо, чтобы продукт не имел проблем в производительности и реагировал с минимальным откликом на действия пользователя.

#### 1.5 Бизнес-риски

Данный продукт имеет риск не быть востребованным, так как рынок графических редакторов наполнен всевозможными продуктами, поэтому данная проблема решается вложением в маркетинг и предоставлением бонусов на старте (Условно говоря, бесплатное использование на старте). Есть также возможность, что данный продукт будет использовать большое количество технических ресурсов пользователя, поэтому команда разработчиков постарается оптимизировать продукт насколько это возможно.

### 2. Образ решения

#### 2.1 Положение об образе проекта

- для художников, архитекторов, программистов и в целом для творческих личностей
- который хочет удобно и быстро рисовать эскизы и картины в целом
- этот GraphicsBoom
- является графическим редактором

- который включает простой и удобный интерфейс, не требовательный и быстрый процесс взаимодействия с пользователем
- в отличии от Paint,Gimp,Krita
- наш продукт не нагружен излишним функционалом, имеет простой интерфейс, не требовательный относительно аппаратной части.

## 2.2 Основные функции

1. Выбор пера, его размер и цвет.
2. Стирать эскиз.
3. Сохранение файлов.
4. Создавать геометрические фигуры по их образу.

## 2.3 Предложения и зависимости

Наш GraphicsBoom предложил также добавить по мимо простых графических фигур добавлять эллипсы, а также предположил в целом продукт сможет заменить на поприще графических редакторов Paint. Также возможно, есть смысл добавить добавление цвета по rgb-параметрам из-за увеличения количества front-end разработчиков.

# 3.Масштабы и ограничения проекта

## 3.1 Объём первоначально запланированной версии

Графическое поле, на котором можно рисовать разными цветами и размерами пера. Добавление стирания с графического поля, сохранение файла, добавление геометрических фигур. Желательно уложиться в срок до 19 октября. Тестовый проект будет готов ориентировочно 1 октября.

## 3.2 Объём последующий версий

Желательно в последующих версиях добавить создания эллипсов и создания цветом по системе rgb.

## 3.3 Ограничения и исключения

Система должна быть понятной в использования, практичная и удобная. Решили не добавлять большой выбор геометрических фигур, выбор по положения по координатам, а также отказались от добавления света и его положения из-за ненужности и излишнего нагружения продукта для простого обывателя.

# 4.Бизнес-контекст

## 4.1 Профили заинтересованных лиц

Директор: Аветисян Р.М.

Зам.Директора: Фащенко А.А

Зам.Директора: Мерзоев С.В

Преподаватель: Манакова О.П.

Художники, модельеры, стрит-арт деятели, скульпторы, архитекторы, чертёжники, мангаки, front-end разработчики.

## 4.2 Приоритеты проекта

Функции проекта должны быть освоены на 100%, качество проекта должно быть на наивысшем возможном уровне, графическая составляющая должна быть интуитивно понятна

и красива, затраты проекта должны быть сведены к минимуму, достигается это набором высоко квалифицированных программистов с правильным использованием их возможностей,

#### 4.3 Операционная среда

Пользователи могут находиться в любом географическом положении, так как наш продукт в оффлайн формате.

Скорее всего, на временные рамки будут влиять работа пользователя, то есть с какой целью он использует наш продукт, а также его географическое положение. Но в целом, предполагается, что продукт могут использовать как простые обыватели, так и профессиональные художники. Значит им необходим постоянный доступ к продукту.

Если говорить в целом, то пользователь любой операционной системы может использовать наш продукт