**Постановка задачи для разных уровней**

Система рекомендации продуктов мастерской (рекомендует пользователю дополнения, ссылаясь на игровую историю)

**По алгоритму** – раздел “Мастерская” уже реализован, и многая инфраструктура там уже есть, так что “заново велосипед изобретать не придется”. Понадобится реализовать и интегрировать систему сбора данных с существующей инфраструктурой Мастерской, чтобы собирать данные о библиотеке игр пользователя, уже используемых дополнениях из Мастерской и популярности продуктов Мастерской. Для хранения данных нужно реализовать отдельную базу данных, оптимизированную для быстрой обработки и анализа больших объемов данных. Далее нужно обучить модели машинного обучения для определения игровых предпочтений пользователя, выявления закономерностей использования дополнений из Мастерской и прогнозирования популярности продуктов Мастерской. Разработать алгоритм рекомендаций, который будет использовать обученные модели машинного обучения для создания персонализированных рекомендаций для каждого пользователя. Алгоритм должен учитывать игровые предпочтения пользователя, историю использования Мастерской и популярность продуктов Мастерской. Интегрировать алгоритм рекомендаций с существующим сервисом API в Мастерской. Реализовать отображение рекомендаций пользователям на странице игры в библиотеке в удобном и привлекательном формате. При реализации рекомендательного алгоритма, разделить собранные данные на обучающий и тестовый наборы, обучить несколько моделей машинного обучения на обучающем наборе и оцените их производительность на тестовом наборе, выбрать наилучшую модель на основе метрики качества рекомендаций. Далее внедрить выбранную модель в продакшен и провести A/B тестирование на группе пользователей. Определить эффективность работы получившейся системы рекомендаций. Для этого можно собрать отзывы пользователей о системе и данные о взаимодействии с мастерской, чтобы можно было принять решение о полном внедрении данной системы и внести необходимые улучшения.

Также, нужно регулярно проводить тестирование написанного кода на каждом этапе разработки!

**По результату** – реализовать систему рекомендации продуктов в Мастерской Steam, которая будет рекомендовать пользователям продукты из Мастерской при нахождении на странице игры в библиотеке, тем самым популяризируя дополнения и увеличивая привлекательность Мастерской. Система должна строить решения на основе данных из библиотеки игр пользователя и уже используемых дополнений из Мастерской, а также учитывать популярность продукта Мастерской. Рекомендации должны быть персонализированы для каждого пользователя и должны учитывать его игровые предпочтения и историю использования Мастерской. Система должна быть простой в использовании и должна позволять пользователям легко находить и устанавливать рекомендуемые продукты.

**По проблеме** – слабый интерес к разделу “Мастерская Steam” и малая активность пользователей в нем.

Неправильна постановка задачи

**По алгоритму** – раздел “Мастерская” уже реализован, и многая инфраструктура там уже есть, так что “заново велосипед изобретать не придется”. Понадобится прикрутить систему сбора данных к существующей инфраструктуре Мастерской, чтобы собирать нужную для данной задачи информацию о пользователе. Для хранения нужно реализовать отдельную базу данных. Далее нужно обучить, протестировать и выбрать модель машинного обучения для рекомендательной системы. Интегрировать алгоритм рекомендаций с существующим сервисом API в Мастерской. Реализовать отображение рекомендаций пользователям на странице игры. Далее внедрить выбранную модель в продакшен и провести A/B тестирование на группе пользователей. Определить эффективность работы получившейся системы рекомендаций.

**По результату** – реализовать систему, которая будет помогать пользователям находить интересные продукты в Мастерской Steam.

**По проблеме** – плохо реализован раздел “Мастерская Steam”.

**Постановка задачи по SMART**

Групповая покупка (система коллективной покупки игр)

**Specific** (Конкретная) – реализовать систему групповой покупки игр в рамках сервиса Steam, с помощью которой пользователи смогут совместно собрать деньги и купить общую игру на группу людей.

**Measurable** (Измеримая) – пользователи смогу совместно покупать игры, что приведет к увеличению количества приобретенных игр и, соответственно, к увеличению общего дохода от продаж на 1%.

**Attainable** (Достижимая) – для реализации данной задачи собрана команда из 30 человек.

**Relevant** (Значимая) – реализованная функциональность должна увеличить количество приобретаемых игр.

**Time-bound** (Привязанная ко времени) – Система групповых покупок должна быть реализована и протестирована через 50 дней и запущена через 60 дней.

Обоснование пунктов и пример неправильной постановки

**S** – задача поставлена четко и понятно.

Неправильно было бы сказать: реализовать систему групповых покупок.

**M** – выполнение цели задачи можно четко измерить.

Неправильно было бы сказать: сделать красивый сервис групповой покупки

**A** – для выполнения задачи выделено достаточное количество ресурсов.

Неправильно было бы сказать: для реализации данной задачи собрана команда из 3 человек.

**R** – поставленная задача имеет важный, конкретный и понятный смысл для всего сервиса Steam.

Неправильно было бы сказать: новая функциональность поможет улучшить сервис Steam.

**T** – на выполнение задачи выделено достаточное, но и не слишком большое количество времени.

Неправильно было бы сказать: система групповых покупок будет выпущена в ближайшее время.