**2.2.3 Совещание и Мозговой штурм**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя | Роль | Должность |
| Ремизов Дмитрий | Ведущий | Руководитель проекта |
| Машинсон Анастасия | Участник | Менеджер проекта |
| Сотничек Михаил | Участник | Разработчик |
| Пеня Александр | Участник | Разработчик |

*Дата совещания 09.06.2017*

Перед совещанием команда разработчиков подготовила следующий пакет предварительных документов:

* Итоговый список потребностей пользователей
* Идеи по оформлению дизайна
* Копии интервью

У всех участников было время пообщаться и прочитать подготовленные материалы.

Повестка дня:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Время | Пункт повестки дня | Описание |
| 11:00 - 11:30 | Открытие | Повестка дня, организация, правила |
| 11:30 - 12:00 | Обсуждение контекста | Ознакомление с подготовленными материалами, состоянием проекта |
| 12:00-12:30 | Обращение | Вступительное слово администрации компании |
| 12:30 – 13:30 | Презентации | Объяснение концепций будущего проекта |
| 13:30 – 13:45 | Перерыв | Возможность отдохнуть, перекурить |
| 13:45 – 15:00 | Мозговой штурм | Этап генерации идей |
| 15:00 – 15:30 | Обеденный перерыв | Возможность подумать над идеями в другой обстановке |
| 15:30 – 17:00 | Мозговой штурм | Группировка идей и расстановка приоритетов |
| 17:00 – 17:30 | Итоги | Подведение итогов, возможно небольшие модификации сформированных функций |
| 17:30 – 18:30 | Завершение | Возможность пообщаться с командой, администрацией в более непринужденной обстановке |

Совещание прошло в спокойной обстановке и без особых проблем, все участники имели возможность внести свои предложения так, чтобы они были услышаны.

В течении часа участники изучали предоставленные документы и общались между собой.

Мозговой штурм был посвящен этапу генерации идей, их группировке и расстановке приоритетов

В конце совещания было очевидно, что все остались довольны. Цель совещания была достигнута — функции сформированы, приоритеты расставлены.

Определенные совещанием функции системы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Функция | Количество голосов |
| 1 | Интерфейс Мобильное приложение на Android |  |
| 2 | Интерфейс Мобильное приложение на IOS |  |
|  |  |  |
|  | Приложение для ресторанов |  |
| 5 | Выбор еды |  |
| 6 | Оформление заказа |  |
| 7 | Регистрация |  |
| 8 | Способ оплаты |  |
| 9 | Контроль доставки |  |
| 10 | Контроль оплаты (в случае оплаты курьеру) |  |
| 11 | Приложение для ресторанов |  |
| 12 | Выбор количества порций |  |
| 13 | Подтверждение заказа (отказ при неудовлетворенности критериями заказа) |  |
| 14 | Предоставление клиенту точной информации о заказе |  |
| 15 | Добавления в корзину |  |
| 16 |  |  |

Мозговой штурм

Проблемы которые нужно решить

1. Оплата картой(безналом)
2. Да, оплата картой обязательна
3. Да, было бы неплохо
4. Не играет особой роли
5. Нет это лишнее

Отбор идей:

* Идея под номером 1 получила поддержку в 3 балла
* Идея под номером 2 получила поддержку 2 балла
* Идея под номером 3 не получила поддержку
* Идея под номером 4 была отклонена

1. Нужно ли производить верификацию новых пользователей?

Генерация идей:

1. Нет, это усложнит процесс регистрации;
2. Да, это поможет отбирать только добросовестных пользователей;
3. Да, номер телефона является уникальным, что введет ограничение на количество регистраций от одного человека.

Отбор идей:

* Идея под номером 1 получила 1 балл
* Идея под номером 2 получила 2 балла
* Идея под номером 3 получила 3 балла и была принята

1. Нужна ли кроссплотформенность?
2. Да, это очень важно
3. Нет это лишнее

Отбор идей:

* Идея под номером 1 получила поддержку в 9 баллов
* Идея под номером 2 была отклонена