

Вы работаете в ИТ-компании, которая занимается реализацией широкого спектра ИТ-проектов (от разработки сайтов до комплексной автоматизации всех бизнес-процессов). Вам поступила заявка от возможного клиента. Он заполнил предварительную форму сбора данных, где кратко рассказал о своей компании и в общих словах о своей идее. Вам необходимо подготовить проектное предложение на первую встречу с заказчиком – Концепцию. Для этого необходимо структурировать полученную информацию, сформировать предварительные цели и задачи, описать решение, способное решить бизнес-задачи, предварительно оценить ресурсы возможного проекта. Подготовьте список дополнительных вопросов для первой встречи. Важно отметить, что заказчик не является ИТ-специалистом: заявка может не быть составлена официально и корректно. Ваше проектное предложение – официальный документ, значит будет составлен профессионально и технически корректно.

Задание выполняется согласно варианту (№ варианта соответствует порядковому № студента в журнале группы в СДО). Варианты и шаблон для Концепции (Приложение А) можно найти в дополнительных файлах к практической работе.

КОНЦЕПЦИЯ

1. Название проекта:

"Разработка интерактивной платформы Bioshock Experience"

2. Заказчик проекта:

Имя клиента и компания заказчика, направившего запрос, пока не определены.

3. Цели проекта:

Создание уникальной интерактивной платформы, обеспечивающей пользователям погружение в атмосферу игры Bioshock с элементами интерактивности, взаимодействия с миром и расширенными функциями для фанатов игры. Проект должен вдохновляться оригинальной игрой и служить как дополнительный инструмент для развлечения и взаимодействия пользователей с брендом.

4. Задачи проекта:

- Разработка концептуального и графического дизайна, который передает атмосферу и художественный стиль игры.
- Создание интерфейса пользователя с удобной навигацией, соответствующей стилю оригинальной игры.
- Реализация системы интерактивных элементов, таких как виртуальные туры, мини-игры или квесты.
- Интеграция обратной связи от пользователей и аналитики для отслеживания интересов и улучшений.
- Обеспечение стабильной и безопасной работы платформы.

5. Результаты проекта:

- Готовая к использованию платформа, доступная на web-браузерах и, при необходимости, на мобильных устройствах.
- Высокий уровень вовлеченности пользователей за счет интерактивного контента.
- Положительная обратная связь и удовлетворенность клиентов от реализации задуманных элементов.

6. Предлагаемые технологии:

- **Frontend:** HTML, CSS, JavaScript (React или Vue.js для интерактивности)
- **Backend:** Node.js (с использованием Express.js), или Django (в случае необходимости), REST API для обмена данными
- **База данных:** PostgreSQL или MongoDB (для сохранения данных пользователей и интерактивных элементов)
- **Интерактивные элементы:** Unity WebGL или Three.js для создания 3D-графики

7. Оценочный график проекта:

1. Инициация и обсуждение требований – 2 недели
2. Разработка и утверждение дизайна – 3 недели
3. Реализация интерактивных функций – 6-8 недель
4. Тестирование и доработка – 3 недели
5. Запуск и передача заказчику – 1 неделя

Итого: около 4-5 месяцев.

8. Оценочные ресурсы проекта:

- **Трудозатраты:** 2-3 разработчика, 1 дизайнер, 1 тестировщик, 1 руководитель проекта

- **Программное обеспечение:** Лицензии на графические редакторы (например, Adobe Creative Suite), программное обеспечение для разработки (Visual Studio Code или аналог)
- **Оборудование:** Компьютеры для разработки и тестирования, оборудование для тестирования на мобильных устройствах
- **Дополнительные ресурсы:** Услуги внешних консультантов по UX/UI, лицензии для Unity WebGL или другой интерактивной среды

9. Оценочная стоимость проекта:
От 4 до 6 млн руб. (в зависимости от дополнительных требований и количества интерактивных элементов)

10. Риски проекта:

- Неполное понимание заказчиком технологических возможностей.
- Возможные изменения в требованиях на поздних этапах.
- Сложности с интеграцией интерактивных элементов, соответствующих концепции оригинальной игры.
- Проблемы с производительностью платформы из-за насыщенности графики и интерактивных элементов.

11. Дата составления:

26 октября 2024 года

12. Руководитель проекта:

Иван Петров

ПЛАН ВСТРЕЧИ

1. Повестка:

1. Введение и обсуждение концепции проекта
2. Подтверждение целей и задач проекта
3. Обсуждение ожидаемых результатов и функций платформы
4. Уточнение предпочтений по дизайну и интерактивным элементам
5. Согласование ресурсов и сроков
6. Оценка возможных рисков и ограничений

2. Список вопросов:

1. Каковы приоритетные функции, которые клиент хотел бы видеть на платформе?
2. Есть ли предпочтения по дизайну, стилю и цветовой палитре платформы?

3. Какой объем интерактивности ожидается? Нужны ли 3D-элементы, мини-игры?
4. Планируется ли взаимодействие с существующими ресурсами или соцсетями компании?
5. Какие данные будут собираться о пользователях, и как они будут обрабатываться?
6. Есть ли у клиента аналогичные примеры платформ или проекты, которые понравились?
7. Какую периодичность обновлений функционала клиент считает оптимальной?
8. Какая поддержка потребуется после запуска платформы?
9. Согласен ли клиент с предварительной оценкой ресурсов и стоимости?

3. Дата составления:

26 октября 2024 года

4. Руководитель проекта:

Иван Петров