Практическая работа №2 по дисциплине «Управление информационнотехнологическими проектами»

ФИО: Миронов Дмитрий Сергеевия

Группа: ИКМО-05-23

Тема: Предпроектный этап

Задание:

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"

1. **Заказчик проекта:**

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

1. **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.

1. **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.

1. **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.

1. **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

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

**Итого:** около 4-5 месяцев.

1. **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

1. **Оценочная стоимость проекта:**

**От 4 до 6 млн руб.** (в зависимости от дополнительных требований и количества интерактивных элементов)

1. **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.

1. **Дата составления:**

26 октября 2024 года

1. **Руководитель проекта:**

Миронов Дмитрий

**ПЛАН ВСТРЕЧИ**

1. **Повестка:**
2. Введение и обсуждение концепции проекта
3. Подтверждение целей и задач проекта
4. Обсуждение ожидаемых результатов и функций платформы
5. Уточнение предпочтений по дизайну и интерактивным элементам
6. Согласование ресурсов и сроков
7. Оценка возможных рисков и ограничений
8. **Список вопросов:**
9. Каковы приоритетные функции, которые клиент хотел бы видеть на платформе?
10. Есть ли предпочтения по дизайну, стилю и цветовой палитре платформы?
11. Какой объем интерактивности ожидается? Нужны ли 3D-элементы, мини-игры?
12. Планируется ли взаимодействие с существующими ресурсами или соцсетями компании?
13. Какие данные будут собираться о пользователях, и как они будут обрабатываться?
14. Есть ли у клиента аналогичные примеры платформ или проекты, которые понравились?
15. Какую периодичность обновлений функционала клиент считает оптимальной?
16. Какая поддержка потребуется после запуска платформы?
17. Согласен ли клиент с предварительной оценкой ресурсов и стоимости?
18. **Дата составления:**

26 октября 2024 года

1. **Руководитель проекта:**

Миронов Дмитрий