Автор: Спиров Даниил ИПБ-16

## Выбранное направление

Я полагаю, что моя тема соответствует направлению Взгляд, так как упрощает поиск информации.

Было выбрано актуальное в наше время направление – киберспорт. Может показаться, что тема уже заезженная, но хороших сервисов для формирования команд за эти годы так и не появилось.

## Описание

Как правило, у молодых киберспортсменов нет абсолютно никакой возможности заявить о себе, кроме как побеждать в крупных турнирах, и то даже в этом случае, без наличия «хороших знакомых» путь в серьёзную команду может затянуться на долгие годы. Данные проект представляет собой сервис на подобии HeadHunter – сайта для рекрутинга персонала. Однако наш сервис нацелен исключительно на киберспорт. Несмотря на то, что это несколько другая среда, проблемы здесь мало чем отличаются от обычного поиска места работы.

Данный сервис будет полезен не только начинающим спортсменам, но и профессионалам, желающим сменить команду или организовать свою.

## Аналоги

Аналогом данного сервиса является HeadHunter, однако он не приспособлен под нужды киберспорта. В частности для киберспорта очень важно:

* Список турниров, в которых принимал участия спортсмен, а также результаты в них
* Результаты в рейтинговых играх
* Ссылки на коллективы, в которых играл спортсмен и их результаты

## Схема работы (упрощенная)

Сервис в первую очередь представляет собой информационную систему, где содержаться данные о киберспортивных организациях и спортсменах.

Спортсмены могут заполнять информацию о себе и отправлять заявки организациям. Это даёт простой и удобный способ заявить о себе и попасть в серьёзную команду, чтобы дальше продвигаться по карьере. С другой стороны, организаторы получают мощный инструмент, чтобы отбирать самых подходящих игроков на те или иные роли, формируя команды, которые, по их мнению, смогут одерживать победы и приносить им деньги.

Основным критерием при отборе кандитатов, очевидно, будут их достижения. И здесь во избежание злоупотреблений, требуется наличие качественной модерации и проверки введенных данных.

Также в рамках площадки могут проводиться собственные турниры для составления некоторых рейтинговых таблиц.

## Группы пользователей

1. Ожидаемые пользователи  
   Используют сервис по назначению
2. Экстремальные пользователи  
   Используют сервис для сбора статистики, чтобы получать какие-то данные относительно рынка труда в киберспорте.

## План интервью

Вопросы к пользователям системы:

1. Вы увлекаетесь играми с профессиональной точки зрения?
2. Пытались ли вы найти информацию о требованиях, которые предъявляют киберспортивные организация к кандидатам в свои команды?
3. (Если ответ на предыдущий вопрос – да) Смогли ли вы найти эти требования?
4. Как вы считаете, могут ли игроки, не имеющие связей, попасть в серьёзную команду?
5. Как вы считаете, упростит ли поиск коллектива, используя сервисы поиска, аналогичные поиску «обычной» работы, но заточенные под кибеспорт?
6. Зарегистрировались бы вы в таком сервисе?

Рассмотренные вопросы применимы в основном именно к игрокам. Для разработки вопросов для организаторов потребуется больше времени и анализ их потребностей.

## Результат интервью

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Интервьюируемые | | |
| № вопроса | A | B | C |
| 1 | Да | Нет | Да |
| 2 | Да | Нет | Нет |
| 3 | Да | - | - |
| 4 | Нет | Да | Да |
| 5 | Да | Да | Нет |
| 6 | Да | Нет | Нет |

## Интерпретация результатов

Как видно, на небольшой выборке мнение людей сильно расходится и сложно определить результаты. Но можно сказать, что только решительно настроенные игроки будут использовать сервис, что только повысит его продуктивность.