**Заинтересованные стороны**

Для спроса на программный продукт необходимо максимально учитывать потребности целевого клиента и реализовать соответствующие компоненты. В данном случае идеальным вариантом является путь, когда потребности взаимно решаются в рамках системы. Это достигается посредством анализа проблем и выделения заинтересованных лиц.

**Было выделено такие категории заинтересованных лиц:**

* Первая категория – это **прямые** пользователи системы:
  + **Игроки** - лица, непосредственно использующие игру
    - Получение удовольствия от игрового процесса
    - Возможность принятия решений во время игрового процесса
    - Покрытие жажды к исследованию за счет исследования игрового мира
  + Выгодополучатели #1 - **платформа релиза игры**
    - Прибыль
    - Популяризация платформы
  + Выгодополучатели #2 - **прямые владельцы игры**
    - Прибыль
    - Популяризация студии-издателя
* Вторая категория – **Внутренние заинтересованные лица**
  + **Game designer** - Человек, ответственный за работоспособность системы и вносящий изменения в проект
  + **Юрист** - Человек, ответственный за формирование Terms of Use, Privacy policy, драфтов и авторских прав
  + **Команда разработчиков** - Лица, которые выполняют разработку и поддержание работоспособности приложения