**Отчет**

**по проведению встречи команды Dreamer**

**Дата**: 01.02.2019

**Тема**: формирование и обсуждение тем по поводу функционала игры, определение направленности работ.

**Цель**: сформировать окончательный осмысленный список обязательных функций продукта, над которым планирует работать команда.

**Участники**:

Ø Папирнык Александр – лидер команды, Game designer

Ø Емец Антон – бизнес-аналитик

Ø Коломоец Анастасия - Продакт менеджер

Ø Лоскутов Максим – team lead разработчиков

Ø Метелин Дмитрий – team lead художников

Ø Куценко Сергей – team lead тестировщиков

**Предварительные приготовления:**

ü Были проведены анкетирование и интервьюирование, сделанные выводы зафиксированы и представлены для ознакомления участникам команды

ü Члены команды заранее составили свои личные списки необходимых функций и поделились ими с остальными

ü Бизнес-аналитиком было проведено дополнительное исследование рынка анкетных исследований, составлен список идей, которые можно позаимствовать, результаты предоставлены команде для ознакомления

**План встречи**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Время | Событие | Описание | Результат |
| 14:00 – 14:10 | Вступительное слово тимлидера | Начало встречи, напоминание темы и рассматриваемых пунктов, моральная подготовка команды к конструктивным обсуждениям | Команда смогла собраться и сразу приступить к обсуждениям |
| 14:10 – 14:55 | Выступления членов команды | Каждый участник встречи выступил со своим списком функций, попутно поясняя свой выбор и отвечая на вопросы остальных | Собравшиеся смогли уточнить интересующие пункты по поводу каждой из представленных функций и услышать доводы их авторов по поводу целесообразности их реализации |
| 14:55 – 15:25 | Всеобщее обсуждение | Попытка набросать первую версию списка функций | Был составлен предварительный перечень функционала будущего продукта |
| 15:25 – 15:35 | Перерыв | Занятие отвлеченными делами, самостоятельное обдумывание результатов предыдущего пункта | По возвращению в обсуждения люди были более сконцентрированные и готовые менять/дополнять/заверять список функций |
| 15:35 – 15:45 | Подведение итогов | Составление и утверждение окончательного функционала продукта | См. Приложение 1 |
| 15:45 – 16:00 | Перерыв | Отдых между двумя частями совещания |  |
| 16:00 – 16:35 | Мозговой штурм | Придумывание новых идей для проекта с опорой на теперь уже существующий список функций | См. Приложение 2 |
| 16:35 – 16:45 | Обсуждение результатов | Составление предварительного списка дополнения к функциям | Список принципиально новых идей, которые хотя бы на первый взгляд показались удачными |
| 16:45 – 16:55 | Перерыв | Занятие отвлеченными делами, самостоятельное обдумывание результатов предыдущего пункта | По возвращению в обсуждения люди были более сконцентрированные и готовые менять/дополнять/заверять список функций |
| 16:55 – 16:15 | Подведение итогов | Дополнение основного списка утвержденными функциями, отсеивание ненужных пунктов | См. Приложение 3 |
| 16:15 – 17:30 | Окончание встречи | Проведение остатка встречи в дружеской беседе о результатах совещания |  |

**Приложение 1.** Функционал продукта (до мозгового штурма).

|  |
| --- |
| Контроллер персонажа |
| Sound контроллер |
| Физика игры |
| Анимации персонажа и NPC |
| Level дизайн |
| Таланты/инвентарь/глоссарий |
| Логика HP и урона |
| Конечные автоматы для NPC |

**Приложение 2.** Идеи (после мозгового штурма).

|  |
| --- |
| Интернациональный пользовательский интерфейс |
| Дружественный пользовательский интерфейс |
| Тех. поддержка |
| Статистика и прогнозирование |
| Возможность разослать уведомления игрокам об обновлениях |
| Интеграция со Steam |
| Четкое и понятное отображение статистики и прогнозов |
| Возможность оставить отзыв или жалобу |
| Обзор жалоб и предложений игроков |

**Приложение 3.** Функционал продукта (после мозгового штурма).

|  |
| --- |
| Интернациональный пользовательский интерфейс |
| Дружественный пользовательский интерфейс |
| Тех. поддержка |
| Статистика и прогнозирование |
| Возможность разослать уведомления игрокам об обновлениях |
| Интеграция со Steam |
| Четкое и понятное отображение статистики и прогнозов |
| Возможность оставить отзыв или жалобу |
| Обзор жалоб и предложений игроков |
| Контроллер персонажа |
| Sound контроллер |
| Физика игры |
| Анимации персонажа и NPC |
| Level дизайн |
| Таланты/инвентарь/глоссарий |
| Логика HP и урона |
| Конечные автоматы для NPC |

**Итоги**: собрание было проведено эффективно и без инцидентов. Его цель была достигнута.