Dokument o viziji i okviru

za

F2DND

Verzija 1.0

Dušan Stanković

3611

Fakultet informacionih tehnologija

OAS Softversko inženjerstvo, 3. godina

Predmet: SE322 Inženjerstvo zahteva

Školska 2021/22. godina

18.12.2021.

Copyright © 2013 by Karl Wiegers and Seilevel. Permission is granted to use and modify this document

**Istorijat verzija dokumenta**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ime** | **Datum** | **Razlog za promenu** | **Verzija** |
| Inicijalna verzija | 18.12.2021. | Prva verzija izrade projekta | v1.0 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Napomena:**

Studenti pri predaji svojih projekata, moraju da uključe i ovaj dokument uz Izveštaj o urađenom projektu.

**SADRŽAJ**

[1. Poslovni zahtevi 3](#_Toc16959728)

[1.1. Pozadina 3](#_Toc16959729)

[1.2. Poslovna prilika 3](#_Toc16959730)

[1.3. Poslovni ciljevi 3](#_Toc16959731)

[1.4. Metrike uspeha 3](#_Toc16959732)

[1.5. Izjava o viziji 3](#_Toc16959733)

[1.6. Poslovni rizici 3](#_Toc16959734)

[1.7. Poslovne pretpostavke i zavisnosti 4](#_Toc16959735)

[2. Obim i ograničenja 4](#_Toc16959736)

[2.1. Glavne karakteristike 4](#_Toc16959737)

[2.2. Obim inicijalnog objavljivanja 4](#_Toc16959738)

[2.3. Opseg naknadnih izdanja 4](#_Toc16959739)

[2.4. Ograničenja i isključenja 4](#_Toc16959740)

[3. Poslovni kontekst 4](#_Toc16959741)

[3.1. Profili zainteresovanih strana 4](#_Toc16959742)

[3.2. Prioriteti projekta 5](#_Toc16959743)

[3.3. Razmatranja primene 6](#_Toc16959744)

# Poslovni zahtevi

U ovom dokumentu su razmotreni zahtevi projektovanja, na osnovu kojih se pokreće projekat razvoja web sistema za igranje tabletop društvenih igara, primarno dungeons and dragons (jer postoje igre sa izmenjenim pravilima koje se takodje mogu igrati na sistemu), i predstavljaju osnovu za razvoj detaljnih zahteva.

## Pozadina

Nedostatkom dobrih alternativa na internetu (plaćenih i besplatnih), a velikom rasprostranjenošću društvene igre, uz nove uslove koji su usledili nastalom pandemojom koje umanjuju mogućnost češćih okupljanja koje ova igra stvara ogromno potencijalno tržište za sistem koji ne bi imao dobru konkurenciju.

## Poslovna prilika

Problem koji ovaj sistem pokušava da reši jeste nedostatak funkcionalnosti i mogućnosti pri igranju društvenih igara putem nekih od aplikacija za obavljanje audio i video poziva (discord, skype, google meets, itd), već pruža sve što može biti potrebno na jednom mestu. Ideja je da se sistem koristi uz neku od aplikaciju za obavljanje video poziva jer su razvijene na jako visokom nivou i besplatne za upotrebu tako da bi bilo besmisleno ugradjivati sistem za komunikaciju u sam sistem (diskord je najbolja opcija jer mu je namena pri kreiranju bila da bude sredstvo komunikacije pri igranju igara).

Sistem ima ptencijal za ogromno tržište i van Srbije, jer je tip tabletop društvenih igara generalno dosta popularniji u zapadnoj kulturi, a potreba za online alternativom raste zbog nastale situacije sa pandemijom virusa, jer se igra u grupama od najmanje 3-4 osobe pa sve do 10-ak osoba, a ovo je tip igre koji se igra duže od prosečne društvene igre i svako novo okupljanje nastavlja igru od prethodne sesije.

## Poslovni ciljevi

Obzirom na to da je predlog ovog sistema nezavisan u smislu da iza njega ne stoji konkretna firma pružio bi dobru osnovnu za razvoj start-up kompanije koja bi se bavila inicijalnim razvojem i održavanjem.

|  |  |
| --- | --- |
| **Finansijski** | **Nefinansijski** |
| U potpunosti ukloniti troškove prevoza i okupljanja igrača. | Smanjiti neophodno vreme za organizaciju i početak svake sesije. |
| U potpunosti ukloniti troškove nabavke materijala za igru (uputstva, kockice, štampane pdf liste karaktera, knjige pravila, fizičkih terena za kretanje, 3d štampanje pravih figura karaktera, itd). | Povećati zadovoljstvo korisnika velikim brojem opcija i mogućnostima prilagođavanja interfejsa, same igre i pravila. |
| Povećati učešćena tržištu svih inostranih zemalja u odnosu na Srbiju u roku od 3 meseca plasiranjem marketinga kroz streaming platforme. | Povećati zadovoljstvo korisnika usaglašavanjem sistema sa već poznatim sistemima. |

## Metrike uspeha

Uspešnost realizacije ovog sistema meriće se po broju konkurentnih i ukupnih gledalaca predavanja na mesečnom nivou. Smatra se da je realizacija sistema uspešna ukoliko se u toku prvih mesec dana od puštanja u rad dostigne broj od 100 registrovanih korisnika. Ovaj broj bi trebalo da raste i da nakon šest meseci dostigne cifru od minimum 250 registrovanih korisnika na mesečnom nivou. Ovi rezultati neće zavisiti samo od implementacije i efikasnosti sistema nego i od uspeha sprovođenja marketinške kampanje koja bi trebalo da bude primarni način pribavljanja publike.

## Izjava o viziji

Ovaj projekat predstavlja rešenje za korisnike koji igraju društvenu igru dungeons and dragons, kao što je prethodno navedeno ideja je prvenstveno nastala kao rešenje zbog situacije sa pandemijom ali ono što je još bolje je činjenica da je ovo odlična prilika za plasiranje proizvoda ali je veoma održivo i upotrebljivo i izvan uslova pandemije. Na primer za sve korisnike koji žele igrati od kuće sa igračima iz drugih gradova ili država, ili kako se igra ne bi morala odlagati ako jedan od igrača ne može prisustvovati, što je čest slučaj, već se može kombinovano koristiti dok je deo igrača uživo prisutan, a deo igrača kod kuće za svojim desktop ili laptop računarom, što čini ovaj sistem izuzetno fleksibilnim za korisnike.

## Poslovni rizici

Potencijalni problemi koji mogu nastati prilikom razvoja ovog sistema mogu da budu:

RI-1 Izvrsnom broju korisnika će biti odbojna ideja prelaska na online način igranja, pogotovo starijim igračima koji su godinama igrali uživo.

RI-2 Određenom broju korisnika će trebati više vremena da se naviknu da koriste sistem.

RI-3 Moguće je potencijalno loše prihvatanje ovakvog sistema od strane dela korisnika koji već koriste slične usluge sve dok ne steknu uvid u dodatne funkcionalnosti ovog sistema.

RI-4: Pravni rizici - problemi vezni za pravnu osnovu postojanja ovakvog sistema mogu da se pojave pri nedostatku prava ili neispunjavanja uslova za korišćenje knjiga pravila koji su pod zaštitom autorskih prava.

## Poslovne pretpostavke i zavisnosti

AS-1 Svi podaci o pravilima će biti dostupni u sistemu uz pomoć pretrage, i preneti sa papirne forme u sistem.

AS-2 Sve liste karaktera će se popunjavati u formi na sistemu sa postojećih papirnih listi.

# Obim i ograničenja

## Glavne karakteristike

FE-1 Administracija kreiranih igara

FE-1.1 Dodavanje igrača u igru

FE-1.2 Izmena permisija igrača

FE-1.3 Izmena podešavanja igrača

FE-1.4 Izmena podešavanja igre

FE-2 Pregled igara kojima je korisnik pridružen

FE-2.1 Pridruživanje igri ukoliko je administrator aktivirao sesiju

FE-2.2 Popunjavanje liste karaktera za igru kojoj je korisnik pridružen

FE-2.3 Učestvovanje u četu tokom sesije

FE-2.4 Korišćenje komandi za bacanje kockica u četu

FE-3 Pokretanje sesije igre

FE-3.1 Opcija za zakazivanje datuma i vremena početka igre ili pogretanje odmah

FE-3.2 Izmena mape i svih karaktera, kao i karaktere svih ostalih igrača

FE-3.3 Pregled lista karaktera svih igrača

FE-3.4 Učestvovanje u četu tokom sesije uz dodatnu mogućnost privatne poruke pojedinačnim igračima

FE-3.4 Korišćenje komandi za bacanje kockica u četu javno ili skriveno od ostalih igrača, po izboru

FE-4 Kreiranje nove igre

FE-5 Izmena profila

FE-6 Slanje predloga za unapređivanje

## Obim inicijalnog objavljivanja

Inicijalno objavljivanje softvera će sadržati sve gorenavedene stavke izuzev opcije za bacanje kockica komandama u četu zbog procene da je se proizvod funkcionalan i bez te funkcionalnosti a pritom se usled kratkog roka izrade projekta može dosta uštedeti na vremenu. Takođe bi mogućnosti administratora igre prilikom izmene mape i karaktera u inicijalnoj verziji bile ograničene dok se ne obezbedi dizajner koji će obezbediti png ogromnog broja karaktera, životinja, objekata, predmeta itd. što se može dodati na mapi.

## Opseg naknadnih izdanja

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***KARAKTERISTIKA*** | ***Izdanje I*** | ***Izdanje II*** | ***Izdanje …*** |
| *FE-1* | Potpuno implementirano |  |  |
| *FE-2* | Implementirano sve osim mogućnosti bacanja kockica | Implementirano i bacanje kockica |  |
| *FE-3* | Implementirano sve osim mogućnosti bacanja kockica i ograničen broj dostupnih objekata za dodavanje na mapi | Dodat broj dostupnih objekata za izmenu mape | Dodat broj dostupnih objekata za izmenu mape |
| *FE-4* | Potpuno implementirano |  |  |
| *FE-5* | Potpuno implementirano |  |  |
| *FE-6* | Potpuno implementirano |  |  |

## Ograničenja i isključenja

Sistem je kreiran sa idejom da se inkrementalno prilagođava potrebama i predlozima korisnika, i da inicijalna verzija ima sve neophodne funkcionalnosti, a da se sva dalja očekivanja korisnika ispunjavaju kroz apdejtove nakon što bude dovoljno zahteva za iste ili slične funkcionalnosti.

# Poslovni kontekst

Ovaj odeljak sažima neke poslovne probleme oko projekta, uključujući profile glavnih kategorija kupaca i prioritete upravljanja projektom.

## Profili zainteresovanih strana

Ovaj odeljak sažima neke poslovne probleme oko projekta, uključujući profile glavnih kategorija kupaca i prioritete upravljanja projektom.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **stejkholder** | **Glavna vrednost** | **Stavovi** | **Glavni interesi** | **Ograničenja** |
| **VlASNIK PROJEKTA** | Povećanje prihoda | Vidi proizvod kao sredstvo povećanja od 25% udela na tržištu | Bogatiji skup svojstava u odnosu na konkurenciju | Budžet ne sme da bude premašen |
| **ADMINISTRATORI** | Vrše selekciju predloga korisnika kako bi se razvile najzahtevanije funkcionalnosti proizvoda i zadovoljili sadašnji, ali i privukli novi korisnici. | Očekuju ubrzan rast sistema i firme usled konstantnog ispunjavanja zahteva korisnika, što srazmerno povećava njihove prihode. | Bolje funkcionalnosti sistema u odnosu na konkurenciju | Moraju se pregledati minimum 40% pristiglih zahteva iz prethodne nedelje, i napraviti statistika najzahtevanijih funkcionalnosti za svaku nedelju. |
| **DEVELOPERI** | Manje grešaka na poslu | Puni razumevanja, ali očekuju visoku upotrebljivost | Ispravljanje grešaka; lakoća upotreba; visoka pouzdanost; nadogradnja funkcionalnosti koje su pristigle iz administracije kao rezultat statistike | Očekuje se da na svakih 4 nedelja završe jednu ili dve od trenutno najzahtevanijih funkcionalnosti |
| **KORISNICI** | Lako dostupan i prilagodiv sistem | Očekuju visoku upotrebljivost | Ispunjenje traženih funkcionalnosti kroz apdejtove. | / |

## Prioriteti projekta

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dimenzija** | **Pokretač**  **(unos ciljeva)** | **Ograničenje**  **(unos Ograničenja)** | | **Stepen slobode**  **(unos dozvoljenog opsega)** |
| **Plan i rokovi** | Izdanje 1 da bude spremno u roku od 4 meseca od početka razvoja | |  | Prihvatljivo probijanje vremenskog roka do 2 nedelje |
| **Svojstva (Obim, Zahtevi)** |  | |  | Izdanje 1 ne mora da sadrži implementiran čet, bacanje kockica i minimalan broj dostupnih objekata za dodavanje na mapi |
| **Kvalitet** |  | |  | 90-95% testova prihvatanja od strane kupca za izdanje 1, a 95-98% za izdanje 1.1 |
| **Članovi tima** |  | | Inicijalna veličina tima: 4 programera, 1 stručnjak iz domena analitike, 1 marketing menadžer | Najveća moguća promena tima: još 2 programera, i privremeno jedan član koji perfektno poznaje pravila igre kako bi upoznao sve članove tima, zbog bitnih specifičnosti |
| **Trošak** |  | |  |  |

## Razmatranja primene

Korisnici sistemu mogu pristupiti isključivo preko desktop ili laptop računara koji imaju veb pretraživač (nije namenjen za pretraživače mobilnih telefona jer je potreban veliki ekran radi pregleda svih podataka). Veb aplikaciju mogu koristiti više korisnika na jednom računaru (iako svaki korisnik ima svoj nalog, pokretač sesije može dodeliti jednom od igrača permisije da upravlja tuđe karaktere na određeno vreme), ili svaki korisnik zasebno, u bilo kojoj kombinaciji.