[US-010] Все коты-тестировщики (клиенты) автоматически попадают в систему. Для них доступен дашборд с заказанными услугами и кнопкой «запросить помощь».

[US-020] При запросе услуги клиенты будут видеть форму, в которой можно описать, что нужно сделать, выбрать тип услуги, увидеть примерную стоимость.  
  
[US-110] Если воркер не придёт на заказ по любой причине, заказ автоматически проваливается и клиенту предлагается сделать новый заказ (по сути копию) на другую удобную дату. При этом под заказ подбирается новый воркер. В [US-020] про «удобную дату» ничего не говорится + учитывает ли матчинг алгоритм в будущем такие провалы воркеров для подбора нового воркера к копии заказа. Иначе может попадаться тот же воркер на копию заказа.

[US-112] После отмены, когда создался новый заказ, пользователь должен вручную выбрать новую удобную дату, после чего под заказ автоматически подбирается воркер по инновационной системе подбора. После этого заказ живёт, работает как любой другой.

[US-021] Типы услуги задаются в админке менеджерами.

[US-030] Каждая выполненная или отменённая задача должна быть оплачена пользователем в полном объёме. Проваленная задача также должна оплачиваться клиентом в полном объёме. Статусы задачи может менять только клиент. Почему клиент должен в полном объеме оплачивать проваленный заказ

[US-111] За отменённую задачу клиент платит полную стоимость, как говорилось в [US-030], за созданную копию клиент опять платит по новой. Нужно ли нам это требование если есть US-03??? Дубликат???

[US-040] Если клиент заплатил больше 10к условных кото-единиц в сумме, ему даётся скидка в 5%, если больше 20к — скидка 6%. За каждые 10к скидка увеличивается на 1%, предел скидки — 12%. Нужен четкий промежуток времени для определения процента скидки. Иначе через пару лет у всех клиентов будет 12% скидки

[US-050] Стоимость будет задаваться после подбора воркера под услугу (матчинга). Расчёт стоимости задаётся по секретной формуле, которую пока никто не знает, поэтому для первой версии хватит задать константное значение в 100 условных кото-единиц за любую услугу. Выбор воркера не влияет на стоимость услуги, только тип услуги???

[US-060] Исследователи MCF пока думают о том, как должна работать инновационная система матчинга (тм). Так как без матчинга нельзя, процесс должен рандомно связывать воркера и клиента, без специфики.

[US-070] Когда воркер придёт в нужное время на заказ — ему необходимо отметиться в приложении (прислать фотографию и нажать кнопку «приступил»). В конце работы необходимо прислать фотографию бумажного отчёта с подписью клиента, что всё выполнено и претензий нет. Для «Приступил» нужна фотография чего???

[US-080] Для устройства котом в штат MCF, коту необходимо оставить заявку на сайте, после чего с котом связывается менеджер и назначает набор тестов, который оценит уровень потенциального кандидата. Это делается, чтобы компания была уверена, что кот входит в 3% лучших котов мира. Наполняемость тестов, чья ответственность???

[US-081] Мы ожидаем 1к заявок в день от рандомных котов, также, судя по отзывам, наши конкуренты могут попытаться нас заддосить в этом месте. Они так делали уже несколько раз с другими компаниями, после чего компании закрывались с позором.

[US-090] Менеджеры должны иметь возможность конфигурировать набор тестов под каждого отдельного кота или вакансию котов. Нам нужна какая то система для этого или хватит того, что менеджеры будут высылать на почту заранее подготовленные тесты в виде файла. Менеджеры какого отдела это делать будут (Отдел качества, другой отдел???)

[US-100] По результатам тестов кот либо добавляется в общий пул рабочих с полученными характеристиками (сильными/слабыми сторонами) и прочей информацией о коте (имя, возраст, порода, цвет шерсти, фото), либо бракуется.

[US-101] Характеристики кота декодируются в строку из 20 символов, чем-то похожую на RNA-код. Проверок на уникальность нет. Для чего нужна RNA строка???

[US-120] Воркер может видеть список активных для него задач, которые он должен помочь выполнить, а также список завершённых и отменённых услуг.

[US-130] Перед выездом на заказ воркер обязан получить необходимые для заказа расходники, включая бланк приёма работы. Для этого нам необходимо сказать отделу сборки расходников, кому и для чего нужны расходники. Что является расходниками???

[US-140] Сотрудники отдела расходников сами собирают заказы на свой вкус, нам хватит только уведомить сотрудников о новом заказе и предоставить кнопку «выдано» под каждый заказ. Почему отдел расходников собирает расходники на свой вкус если воркеру нужны четкие расходники для выполнения заказа [US-130]???

[US-150] Думая о том, что ещё добавить для увеличения лояльности клиентов, топ-менеджмент решил воспользоваться LLM-based catGPT-4, который подсказал добавить fur-tune-печенья в заказ каждому клиенту с предсказанием будущего. Для этого компания нашла подрядчика, который готовит печенья и привозит их по каждому запросу специально под клиента в отдел сборки расходников. Чтобы печенье попало к клиенту, необходимо отправить информацию о клиенте подрядчику, и через 10 минут печенье приедет на склад, после чего сотрудники положат его в нужный набор расходников. Хоть получение каждого печенья поштучно под клиента выглядит странно, мы всё равно решили воспользоваться этой компанией. Для чего информация о клиенте подрядчику???

[US-160] Менеджеры могут случайно выбрать любой выполненный заказ и проверить качество выполненной работы. Для этого изучается вся информация по работе воркера. Иногда могут позвонить клиенту. У нас нет требования по предоставлению функционала для клиента «Оцените работу воркера». Каким образом мы будем оценивать работу без звонка клиенту тогда??? Или имеются в виду менеджеры отдела качества работы?

[US-170] Все отменённые или провальные заказы автоматически попадают в отдел по изучению качества работы. Менеджеры пытаются понять, что случилось и как исправить ситуацию. Для этого могут связаться с клиентом. Считаю надо переработать требование вместе с [US-160] – возможно работу по оценке качества услуг возьмет на себя тогда отдел качества только

[US-180] Результат проверки качества заносится в отдельную форму, благодаря которой компания получает набор гипотез для улучшения бизнеса.

[US-190] Каждую неделю (в воскресенье) у клиента списывается сумма, равная общим затратам на запрошенные задачи. Для этого выставляется инвойс, и дальше происходит процесс списания через заданный клиентом способ. На запрошенные завершенные задачи??? Какие гарантии у компании если клиент перед оплатой изменит способ оплаты и деньги не поступят на счет компании??

[US-230] Необходимо показывать, сколько клиент заплатит денег в конце текущей недели, а также список всех прошлых инвойсов и статус их оплат. Для воркера нужно показывать, сколько он заработал, штрафы и также инвойсы с их статусом. Смотри комментарии к [US-190]

[US-200] Каждый последний день месяца воркеру начисляется сумма, равная общим выплатам минус все штрафы за текущий месяц. Для этого выставляется инвойс, и дальше происходит процесс зачисления средств через золотую шляпу (уникальный сервис для перевода денег, никак не связанный с «золотой короной»).

[US-210] Воркер получает 60% от стоимости выполненной задачи, отменённые задачи не оплачиваются для воркера, за провальные задачи воркер получает штраф в 40 условных кото-единиц. Если все задачи провалены, то как разруливается накопленные штрафы??? Воркер платит компании???

[US-220] Клиент и воркер должны видеть список всего, за что у них списались или начислились деньги.

[US-240] Иногда менеджер может зачислить любое количество денег для выбранного воркера на своё усмотрение. Надо знать, кто и за что начислил деньги.

[US-250] Чтобы решить проблему низкой мотивации менеджеров MCF, была придумана система ставок. Эта система позволяет менеджерам ставить свои деньги на результат выполнения каждого заказа. Благодаря этому мы надеемся привлечь больше сотрудников в компанию. Ставки могут делать только менеджеры, которых будет не больше 15 голов. Мы не ожидаем большого количества ставок из-за общего количества заказов. Что имеется в виду под фразой «15 голов»

[US-251] Мы доверяем менеджерам, поэтому они сами между собой распределяют деньги в случае проигрыша и выигрыша. В случае, когда все проигрывают, банк уходит разработчикам. Противоречит [US-260]

[US-260] Вся логика ставок сводится к тому, что менеджеры ставят сумму на заказ и условие. После выполнения или отмены или провала заказа система автоматически рассчитывает, кому и сколько денег надо отдать (банк делится между победителями). Это не самый критически важный проект для компании, поэтому он вряд ли будет часто меняться.

[US-261] Условия содержат «простую» логику в духе «выполнен/провален заказ». Тут нет никаких составных условий, а добавлять что-то новое в коде никто не хочет.

[US-262] Компания не хочет отчитываться перед налоговой за незаконный тотализатор. Из-за этого все финансовые операции находятся в серой зоне и ведутся только в бумажной тетрадке старшего менеджера. Противоречит [US-260]

[US-270] В проекте должны быть нотификации. Все нотификации отправляются только на почту.

[US-271] Для флоу тестирования и добавления новых воркеров в систему необходимо сделать систему нотификаций, где будут уведомления по каждому шагу, по approve/decline воркеров в системе и по новым заявкам от котов.

[US-272] Для флоу заказа услуг необходимо сделать систему нотификаций, где будут уведомления по изменению статуса услуги, подтверждение от клиента и воркера.

[US-273] Когда расходники готовы — необходимо отправить нотификацию воркеру, чтобы он забрал свой пакет для работы над заказом.

[US-274] При генерации инвойса как для воркера, так и для клиента необходимо отправлять нотификацию. После успешной или неуспешной оплаты также необходимо отправлять нотификацию со статусом оплаты для клиентов. Для воркеров надо отправлять только оплаченные инвойсы.

[US-275] После каждого изученного случая отделом контроля качества, необходимо отправлять результат работы на почту как клиенту, так и воркеру.

[US-276] Когда подберётся воркер под услугу, воркеру должна прийти нотификация, в которой будет сказано, где, когда (если известно) и что надо будет сделать.