Техническое задание на выполнение работ по созданию мобильного приложения «Gamify»

**1. Введение**

1.1. Описание концепции приложения

1.2. Краткий обзор функционала

1.3. Глоссарий терминов

**2. Функциональные требования**

3.1. Регистрация и управление аккаунтом

3.2. Создание и управление задачами

3.2.1. Добавление задач

3.2.2. Редактирование задач

3.2.3. Удаление задач

3.2.4. Установка статусов задач

3.3. Геймификация

3.3.1. Начисление опыта и монет

3.3.2. Система ХП и штрафов за дедлайны

3.3.3. Кастомизация персонажа

3.3.4. Streak-система

3.3.5. Челленджи и награды

3.4. Дополнительные функции

3.4.1. Интеграция с календарями

3.4.2. Работа с таймером

3.4.3. Цель по шагам и интеграция со шагомером

**3. Технические требования**

5.1. Платформы (Android)

5.2. Языки программирования и технологии

5.3. API и интеграции

5.4. Данные и хранилище

**4. Дизайн**

6.1. Пользовательский интерфейс

6.2. Скриншоты и макеты

6.3. Графические элементы и анимации

**Введение**

* 1. **Описание концепции приложения**

Название приложения:

Gamify  
Общее описание:

Gamify — это приложение для управления задачами, которое сочетает в себе функциональность традиционного to-do списка и элементы геймификации.

Цель приложения — сделать процесс выполнения задач увлекательным и мотивирующим, превращая каждое выполненное действие в шаг к достижению личных целей

Целевая аудитория:

Приложение ориентировано на широкую аудиторию — от студентов и профессионалов до родителей и людей, стремящихся повысить свою продуктивность. Gamify будет востребовано всеми, кто ищет эффективный способ организации своих дел и желает улучшить свои привычки.

* 1. **Краткий обзор функционала**Основные функции:

1. Создание и управление задачами  
   Пользователи могут легко добавлять, редактировать и удалять задачи, организовывать их по категориям, статусам выполнения, приоритетам и дедлайнам.
2. Персональные напоминания  
   Умные напоминания могут быть настроены под предпочтения пользователя.
3. Геймификация  
   Каждое выполнение задачи приносит пользователю опыт и внутриигровую валюту, которые пользователь может накапливать для достижения различных уровней, прокачки и кастомизации своего персонажа.
   1. **Глоссарий терминов**
4. To-Do список/лист – список задач.
5. Геймификация – использование игровых элементов в неигровых контекстах для повышения вовлечённости и мотивации пользователя.
6. XP (англ. Experience – «опыт») – вознаграждение, выражаемое в числовой форме, получаемое игроком за успешное выполнение тех или иных действий (пример: выполнение запланированных задач, достижение определённых целей и т.п.).
7. HP (англ. Health Points – «очки здоровья») – здоровье пользователя в числовом выражении.
8. Персонализированные напоминания – уведомления, настроенные в соответствии с предпочтениями пользователей, помогающие не забывать о задачах.
9. Уровни – степени прогресса, которые пользователи могут достигать, зарабатывая XP.
10. Баф (англ. Buff – «накаченный, полировать») – понятие в компьютерных играх, обозначающее временное усиление игрока.
11. YC (YesCoin) – внутренняя валюта приложения, за которую пользователь может покупать различные баффы и еду, для восстановления здоровья персонажа.
12. Стрик (англ. Streak – «полоса» ) – серия побед (успешно завершенных дней) подряд.