**Project Gold Miner Professional**

**Business Vision**

Version 1.0

Nhóm 7

# History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 21/03/2013 | 1.0 | Created and edited business vision document. | 1012523 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1. Yêu cầu kinh doanh (business requirements)

Yêu cầu kinh doanh xác định những lợi ích chính mà hệ thống mới sẽ cung cấp cho khách hàng và tổ chức phát triển sản phẩm.

## 1.1. Dẫn nhập (Background)

Sản phẩm xây dựng nhằm đáp ứng nhu cầu giải trí của người dùng.

## 1.2. Cơ hội kinh doanh (Business opportunities)

Trên thị trường có nhiều sản phẩm dạng này nhưng khá nhàm chán với kiểu chơi lỗi thời, kém hấp dẫn. Nhằm mang tới người dùng một sản phẩm giải trí mới mẻ, lối chơi hấp dẫn, đa dạng, đồ họa đẹp mắt, chúng tôi quyết định xây dựng sản phẩm.

## 1.3. Mục tiêu kinh doanh (Business objectives)

Sản phẩm ra đời đem lại doanh thu cho nhà phát triển sản phẩm. Cụ thể :

- Doanh thu : 2$/Sản phẩm (phiên bản hoàn chỉnh).

- Ngày phát hành phiên bản đầu tiên (demo) với một số tính năng cơ bản : 5/4/2013

- Ngày phát hành phiên bản thử nghiệm với đầy đủ tính năng : 3/5/2013.

- Ngày phát hành phiên bản chính thức : 24/5/2013.

## **1.4. Yêu cầu của khách hàng hoặc yêu cầu của thị trường (Customer** **or Market requirements)**

1.4.1. Người dùng mong muốn một sản phẩm giải trí có thể hỗ trợ cho họ chơi lại trong trường hợp chơi thất bại (Game Over).

1.4.2. Một sản phẩm mới mẻ, hấp dẫn về cách chơi, về giao diện đồ họa.

1.4.3. Một sản phẩm trên thiết bị di động, chạy mượt mà và chiếm ít tài nguyên trên nền hệ điều hành android.

## 1.5. Giá trị được cung cấp cho khách hàng (Value provided to customers)

Sản phẩm ra đời cung cấp cho người dùng khả năng giải trí, giảm stress sau những giờ làm việc vất vả, đáp ứng nhu cầu chơi games của nhiều người trong từng lĩnh vực khác nhau.

## 1.6. Rủi ro kinh doanh (Business risks)

- Sản phẩm sản xuất trong thời gian ngắn, có thể chưa hoàn thiện về mặt giao diện cũng như hiệu năng sử dụng tài nguyên hệ thống, cần thời gian để đầu tư bảo trì, nâng cấp.

- Một số sản phẩm cạnh tranh trên thị trường cũng đáp ứng nhu cầu giải trí bình thường nhưng miễn phí (free). Có thể giảm doanh thu sản phẩm cho phù hợp với giá trị của sản phẩm.

# 2. Tầm nhìn của giải pháp (Vision of solution)

Mục này thiết lập một tầm nhìn dài hạn của sản phẩm, tầm nhìn này tạo bối cảnh cho việc ra quyết định trên toàn bộ quá trình phát triển sản phẩm. Tầm nhìn không bao gồm các yêu cầu chức năng hoặc thông tin lập kế hoạch dự án.

## 2.1. Báo cáo tầm nhìn (Vision statement)

|  |  |
| --- | --- |
| For | Người dùng có nhu cầu giải trí |
| Who | Người có smartphone chạy trên nền android |
| The (product name) | Games đào vàng Gold Miner Professional Là ứng dụng giải trí trên smartphone |
| That | Xác định vị trí người dùng hiện tại, tìm đường, địa điểm một cách hiệu quả nhanh chóng |
| Unlike | Games đào vàng khác có lối chơi nhàm chán, đồ họa kém hấp dẫn |
| Our product | Cung cấp chức năng lưu lại màn chơi, lối chơi đa dạng nhiều mode lựa chọn, đồ họa đẹp mắt, vật phẩm trong games đa dạng, độ khó tăng dần qua cấp độ màn chơi, huy hiệu, huy chương tương ứng với cấp độ tạo thêm hứng thú cho người chơi… |

## 2.2. Các tính năng chính (Major features)

2.2.1. Tạo game mới (new game) và tạo tài khoản chơi game (character profile).

2.2.2. Chọn chế độ chơi game (mode game).

2.2.3. Load trạng thái hiện tại của nhân vật (continue game).

2.2.4. Mua bán vật phẩm trong game.

2.2.5. Nâng cấp trang bị nhân vật game.

2.2.6. Xem điểm số cao nhất của nhân vật (high score).

## 2.3. Các giả định và ràng buộc (As sumptions and dependencies)

Sử dụng Engine hỗ trợ viết games : AndEngine.

# 3. Phạm vi và các giới hạn (Scope and Limitations)

## 3.1. Phạm vi của phiên bản đầu tiên (Scope of Initial Release)

Phiên bản đầu tiên (demo v1.0) cần hoàn thành các tính năng chính trong mục : 2.2.1, 2.2.6.

## 3.2. Phạm vi các phiên bản tiếp theo (Scope of Subsequent Release)

3.2.1. Phiên bản tiếp theo (thử nghiệm v1.1) cần hoàn thành các tính năng trong mục 2.2.3, 2.2.4.

3.2.2. Phiên bản hoàn thiện (chính thức) cần hoàn thành các tính năng còn lại trong mục 2.2.2, 2.2.5.

## 3.3. Các giới hạn và loại trừ (Limitations and Exclusions)

Sản phẩm dừng lại ở một trò chơi giải trí offline (không chơi qua mạng), các tính năng chơi qua mạng có thể thực hiện ở một dự án cao hơn.

# 4. Bối cảnh kinh doanh (Business context)

Tóm tắt các vấn đề nghiệp vụ của dự án, thêm hồ sơ phân loại khách hàng chính và các ưu tiên cho dự án của cấp quản lý.

## 4.1. Hồ sơ khách hàng (Customer profiles)

Sản phẩm hướng tới đối tượng khách hàng chính là những người có nhu cầu chơi games giải trí trên thiết bị di động, nền tảng hệ điều hành android.

## 4.2. Ưu tiên của dự án (Project Priorities)

4.2.1. Ưu tiên : Dự án hướng tới tạo lập một sản phẩm nhiều tính năng và đảm bảo chất lượng.

4.2.2. Ràng buộc : Dự án ràng buộc thực hiện trong khoảng thời gian có hạn.

# 5. Các yếu tố thành công (Product success factors)

5.1. Thị phần cho ngành công nghiệp games giải trí là khá cao.

5.2. Giá cả sản phẩm là khá hợp lý cho một game giải trí có chất lượng.

5.3. Lượng người sử dụng smartphone chạy hệ điều hành android khá cao và đang ngày càng tăng lên.