Лабораторная работа №1

Проектирование и разработка программного средства реализация биз  
нес-модели free-to-play

Разработкой компьютерных игр может заниматься как один человек,так и фирма.

Коммерческие игры создаются командами разработчиков, нанятыми одной фирмой. Фирмы могут специализироваться на производстве игр для персональных компьютеров, игровых приставок или планшетных компьютеров. Разработка может финансироваться другой, более крупной фирмой- издателем. Фирма-издатель по окончании разработки занимается распространением игры и берёт себя связанные затраты. Проект также включает в себя

**Цель:** Создание проектирование и разработка программного средства реализации бизнес-модели free-to-play

**Задачи**:

а) Разработка мобильных игр

б) Создание мобильных игр и анализ разработки игр

в) Создание программного средства для реализации бизнес-модели free-to-play

Проблемы: Не секрет, что в последнее время кроссплатформенные мобильные free-to-play игры стали основным направлением деятельности большого числа игровых компаний. В этой статье мы не будем говорить ни о причинах, которые к этому привели, ни о перспективах данного направления. Компании изменили свои бизнес-модели, начертили схемы монетизации и игровых циклов, помолились на SCRUM и Agile, однако в статье речь пойдет и не про это. Игры по-прежнему нужно делать качественно, нужно правильно выбирать технологии, нужно понимать, что ждать от загадочного free-to-play и с чем придется столкнуться. В этой статье мы рассмотрим 5 наиболее важных технологических проблем, возникающих при создании кроссплатформенных мобильных free-to-play игр.

|  |  |
| --- | --- |
| **Поле** | **Алгоритм заполнения** |
| ID | 18076816791321 |
| Имя | Печерский Александр |
| Роль в проекте | Член команды |
| Должность | Старший сотрудник |
| Отдел / подразделение | Отдел разработки ПО |
| Непосредственный начальник | Геймдизайнер |
| Контактная информа ция | 79385645167  Alexander@gmail.ru |
| Предпочитаемый вид коммуникаций | Lenskov@gmail.com |
| *Главные ожидания* | Создание эффективного ПО |
| *Главные требования* | Иметь высшие образование, а также образец прошлых работ |
| Влияние на проект | Разработка полезности |
| *Отношение к проекту* | Нейтрал |
| *Интерес к проекту* | Заинтересованное лицо |
| *Комментарий* | Комментарии отсутствуют |

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Описание** |
| **Проблема** | **1. Недостаточное руководство:**  Четкое видение и руководство со стороны руководителей и менеджеров проектов критически важны для успешного направления усилий по разработке. Отсутствие такого руководства может привести к хаосу и неправильным решениям.  **2. Трудности в оценке времени и ресурсов:**  Определение масштаба проекта и соответствующее распределение ресурсов часто является сложной и рискованной задачей. Ошибки в этих оценках неизбежно ведут к задержкам и перерасходу бюджета.  **3. Нехватка квалифицированных разработчиков:**  Спрос на опытных специалистов часто превышает предложение. Это приводит к дорогостоящим и сложным процессам поиска и найма технических специалистов. |
| **воздействует на** | Разработчиков и посетителей |
| **результатом чего является** | Большой онлайн пользователей и поднятие рейтингов |
| **Выигрыш от** | Большой прирост онлайн пользователей |
| **Может состоять в следующем:** | Набор хорошего персонала, экспертов и людей со стажем |

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование утилиты** | **Направление использования** |
| 1 Unity | ПО для создание игр |
| 2… Steam | …  распространение игр |

Пользователь заходит на сайт или скачивает приложение и после этого начинается разработка мобильного приложения

Вывод: Разработка мобильных игр в данные момент сложна, с учётом того что бизнес-модели free-to-play может принести не малое количество денежных средств