WEBSTARTER

Автор проекта: Мирошниченко Антон Игоревич.

1. **Краткое содержание**

**Webstarter –** это уникальный веб-сервис, который способен предоставить надежную площадку для творческих людей, имеющих идеи веб-проектов, а также, людям которые готовы взяться за их реализацию. Если быть кратким, то Webstarter (WS) является смесью двух сервисов – крафаудниг сервис (kickstarter.com, boomstarter.ru, boostframe.com) и фрилансинг сервис (freelancer.com, upwork.com).

Основная идея сервиса: предоставить возможность для соискателя собрать средства (с помощью пожертвований третьих лиц) на свой веб-проект а затем найти команду под его реализацию. Для разработчиков же наш сервис готов предложить интересную площадку с интересными проектами, которые получили поддержку других людей, тем самым имеют более весомые шансы запуститься, нежели другие стартапы. Стоит отметить, что по задумке автора, запускаемые в эксплуатацию веб проекты по договору будут некоммерческими (все время или на определенный срок не менее 2 лет), что позволяет развивать веб технологии и улучшать комфортабельность людей.

1. **Глоссарий**

|  |  |
| --- | --- |
| **Термин** | **Описание** |
| Веб-сервис (web-service) | Информационная система, предоставляющая пользователям сети Интернет возможность создавать, просматривать, редактировать некую обычно тематическую информацию. |
| HTML-теги (tags) | Управляющие коды, посредством которых осуществляется форматирование HTML-страницы |
| WWW-браузер (browser) | Клиентская программа, поставляемая третьими сторонами и позволяющая просматривать содержимое HTML-страниц |
| HTML-форма (Form) | Часть HTML-страницы, предназначенная для взаимодействия с посетителем сайта. Представляет собой набор элементов (текстовых полей, селекторов, выпадающих списков), посредством которых пользователь может ввести какую-либо информацию и отправить ее для обработки на сервере |
| Поле (field) | Структурный элемент, содержащий однотипную информацию, например, текст, дату, числовые значения и т.п. |
| Дизайн веб-сайта (design) | Уникальные для конкретного веб-сайта структура, графическое оформление и способы представления информации |
| Дамп (Dump) | Совокупность объектов базы данных, представленная в виде файлов, позволяющая восстановить точную копию структуры исходной базы данных в аналогичной системе управления базами данных |
| Веб-интерфейс (web interface) | Совокупность экранов и элементов управления системы, позволяющих пользователю, осуществляющему доступ к системе через веб-браузер, осуществлять поддержку и управление системой. |
| WYSIWYG редактор | Редактор языка HTML, имеющий возможности по работе в текстовом режиме и в режиме WYSIWYG (What You See Is What You Get). В режиме WYSIWYG элементы HTML страницы при редактировании представляются в том же виде, что и при просмотре |
| Роль (Role) | Класс пользователей системы, обладающих определенным набором прав доступа |
| Веб компонент (Web component) | Законченный, целостный, встраиваемый, масштабируемый элемент интерфейса. Состоит из разметки (markup), логики (logic), стилей (styles). |
| Клиентская часть приложения (Front-end) | Клиентская часть приложения, все что связано с браузером пользователя |
| Серверная часть приложения (Back-end) | Серверная часть приложения. Все что связано с сервером. |
| Виджет (widget) | Специальный веб компонент, связанный с серверной частью веб приложения, который выполняет те или иные функции. Обычно существую специальные позиции в разметке сайта под виджеты. |
| Экран | Часть страницы веб сайта. Переход от экрана может быть сделан с помощью вертикального скролла, например – лендинг пейдж, либо как то иначе, например горизнтально, как на слайдере с картинками. |
| Под-экран | Экран внутри экрана. Аналог табов. |
| **РОЛИ** | |
| Соискатель (Founder) | Пользователь сервиса Webstarter, который хотел бы собрать средства для своего веб проекта. |
| Разработчик (Developer) | Пользователь сервиса Webstarter, имеющий специальные навыки, который хотел бы поучаствовать в разработке веб-проектов. |
| Менеджер проекта (Product Owner) | Пользователь, который по договору с соискателем, берет на себя обязательства разработки веб-проекта и составляет отчетность по результатам. |
| Меценат (Benefactor) | Пользователь сайта, который пожертвовал средства на реализацию конкретного проекта. *Заметка: Для остальных проектов, для которых он не жертвовал средства он не является меценатом.* |

1. **Общие положения**
2. **Предмет разработки**

Предметом разработки является веб-сервис Webstarter (далее WS).

Назначение веб-сервиса:

- Предоставить соискателям возможность собрать средства на свой веб проект (идею проекта).

- Предоставить пользователям сайта возможность хранить личные данные, а также данные о своих веб проектах на сервере WS.

- Обеспечить гарантии о защите интеллектуальной собственности соискателя.

- Предоставить своевременное, грамотное, непредвзятое решение спорных ситуаций, возникающих у пользователей сервиса WS.

- Обеспечить доступ разработчикам к списку проектов, зарегистрированных соискателями. Обеспечить возможность связи соискателя и разработчика (команды разработчиков).

- Обеспечить управление средствами пользователей сайта: соискателей, разработчиков и менеджеров проектов.

- Предоставить возможность создавать отчетность по проекту для соискателей и меценатов.

1. **Назначение документа.**

Настоящий документ предназначен для регламентации требований к веб-сервису WS, а также определяет некоторые юридические и правовые аспекты связанные с разработкой и продвижением данного веб-сервиса.

1. **Интеллектуальная собственность**

Необходимо отметить, что согласно четвертой статье ГК РФ, патент на интеллектуальную собственность веб-сервиса Webstarter принадлежит Мирошниченко Антону Игоревичу 1989г.р. паспорт: серия 6009 номер 557187. Все необходимые документы (копии) могут быть предоставлены по требованию.

1. **Требования к графическому дизайну.**

При разработке дизайна сайта должны учитываться современные тенденции, особое внимание стоит уделить концепции Material UI от Google. Все последующие шаги в разработке дизайна сервиса обсуждаются индивидуально.

1. **Функциональные требования.**
2. **Промышленный функциональный образец. (Демонстрационная версия)**

*WS содержит два раздела:*

*- Целевая страница. Описание далее.*

*- Сервис. Часть сайта доступная после регистрации, где и происходят все манипуляции с созданием проектов и т.д.*

* 1. **Целевая страница.**

Данная веб страница будет доступна на корневом адресе сайта (https://webstarter.com/), для не зарегистрированных\неавторизированных пользователей. Цель страницы донести базовую информацию о функциональной составляющей WS для потенциальных пользователей. Страница должна состоять из частей:

- Шапка сайта, с основной навигацией и логотипом.  
 - Контент раздела. Содержит базовые интерфейсы определенных разделов.

Более детальное представление о структуре страницы можно получить в приложении к ТЗ в разделе мокапы, разделе «Целевая страница».

**1.1.1 Шапка целевой страницы.**

В шапке сайта должны находится логотип WS и навигация. Основные разделы навигации: Войти, Регистрация, Помощь, Партнерам, Инвесторам.

**Войти.**

По нажатию кнопки «войти» на сайте должна появиться форма авторизации, которая содержит поля: емайл и пароль. После заполнения полей пользователь нажимает на кнопку войти и система перенаправляет его на часть сервиса WS.

**Регистрация.**

По нажатию на кнопку «регистрация» открывается минималистичная форма регистрации нового пользователя. Она содержит следующие поля: емайл, пароль, повторить пароль, а также кнопку «старт». После нажатия на кнопку старт, система перенаправляет пользователя на сервис часть WS (создает сессию).

**Помощь.**

При нажатии кнопки помощь, пользователь открывает раздел\страницу\попап (уточнится на этапе проектировки раздела) на которой расположен компонент помощи по сайту. Раздел содержит базовую информацию по управлению сервисом: создание нового проекта, редактирование информации пользователя, создание новой команды (перечень может быть расширен)

**Партнерам.**

При нажатии на данную кнопку, пользователь переносится на раздел целевой страницы «партнерам», описание раздела следует далее.

**Инвесторам.**

При нажатии на данную кнопку, пользователь переносится на раздел целевой страницы «инвесторам», описание раздела следует далее.

**1.1.2 Разделы целевой страницы.**

Страница должна иметь разделы:

**Первый раздел. (Первый экран. Стартовый экран)**

На нем находится слоган WS “Развивай интернет так, как хочешь ты!”, большая, видимая кнопка «зарегистрироваться». Теоретически, для наполнения контентом, этот раздел может содержать некоторые графические или текстовые компоненты, например слайдер или текстовый слайдер. Либо же он будет содержать анимированный SVG компонент с концептом «от идеи к проекту всего один шаг». Согласование деталей первого раздела, будет происходить на этапе его проектировки.

**Как это работает.**

В этом разделе находится информация о том как это работает, примерно следующего содержания: «От идеи к реализации всего один шаг! Запомните, Вас ограничивает только лишь Ваша фантазия! Для того что бы воплотить свою идею, Вам достаточно лишь зарегистрироваться на WS и создать проект, после чего он готов к началу сбора средств и реализации. Все очень просто. Быстро. » Основная задача донести до пользователя, что создание проекта не займет много времени. Бюджет проекта зависит только от Вас. У нас легко найти команду для его реализации. Раздел должен содержать как можно больше наглядного.

**Делаем runet \ internet лучше.**

В этом разделе обыгрывается идея некоммерческого использования будущих проектов. Важно донести до пользователя, что он как и многие другие люди, с помощью WS, получают возможность воплотить свои идеи в жизнь, а другие люди - разработчики получают работу. Все довольны, всех все устраивает.

**Партнерам.**

Раздел целевой страницы, в которой описываются преимущества сотрудничества с Webstarter, например, то, что мы предоставляем рабочие места для оутсорс специалистов по вопросам урегулирования конфликтов, специалистов оценщиков (code review) результата, администраторов. Готовы сотрудничать с фриланс платформами для совместного увеличения продуктивности поиска кадров.

**Инвесторам.**

Раздел доступен только на первом этапе проекта. В нем говорится о преимуществе инвестиции в наш проект. О том, что проект находится в одной из самых доходных отраслей веб. Авторы и разработчики проекта дают стопроцентные гарантии нацеленности на результат.

**Подвальный раздел.**

Тут содержится форма обратной связи, контакты авторов и разработчиков проекта, а также дополнительная информация по поводу платформы, на которой разрабатывается ресурс.

Аналоги: <http://zartis.ru/?action=register>, <https://www.upwork.com/>, <https://asana.com>, https://www.kickstarter.com/

* 1. **Общие требования\рекомендации к шаблону страниц сервис части WS.**

Сервисная часть веб-сервиса WS состоит из двух колонок, первой (примерно 320px) – часть меню, второй – все остальное, - контент часть. Меню часть страницы может содержать различные вспомогательные компоненты, которые возможно будут необходимы в любой момент эксплуатации сервиса, например, компонент - смена автаркии пользователя или кнопка пополнения счета или другие т.н. виджеты. Виджеты, возможно, будут управляемыми, то есть будет присутствовать возможность их переключения или их появление будет завесить от конкретной страницы. Меню часть будет содержать хедер в котором будет расположена базовая информация о виджете. На мобильной версии меню будет закрываться, и открываться по кнопке. По умолчанию в разделе меню будет находится автарака пользователя с возможностью загрузить новую или отредактировать текущую, a также быстрые кнопки: пополнить баланс, сообщения, переходы. Подробнее о меню читать в соответствующем разделе. Более подробно смотреть мокапы в приложениях к ТЗ, в разделе «Шаблон сервиса».

Контент часть содержит базовую навигационную часть, состоящую из 4-ех разделов: *Профиль, Проекты, Команды, Создать проект*. Каждый раздел содержит под навигацию, которая управляет экранами. Под экраном мы понимаем часть контента, разбитое на составляющие, таким образом, чтобы не использовать скролл. (Для понимания концепта обратиться к автору проекта или к мокапам) Итак, в разделе контента мы имеем хедер часть с навигацией и часть контента.

* 1. **Главная страница сервиса WS.**

Главная страница сервиса WS должна содержать списки проектов, (*подробнее смотреть раздел «список проектов»)* а также содержать списки новых зарегистрированных разработчиков и менеджеров. (Аналог списка проектов) В верхней части страницы должны располагаться фильтры, для удобного поиска. Списки могут располагаться на разных экранах: проекты, разработчики, менеджеры.

* 1. **Страница профиль пользователя.**

Страница профиля пользователя предлагает ему поэтапно заполнить личную информацию. На первом этапе пользователю предлагается заполнить базовую информацию о себе: имя, фамилия, дата рождения, о себе, пол, страна и локация местонахождения, девиз и тп. Далее, на это странице находится кнопка «стать разработчиком», при нажатии на которую текущий юзер становиться разработчиком (то есть меняется его роль), а также ему предлагается заполнить поля из двух новых экранов – резюме и портфолио. Также можно стать менеджером проектов, для этого нужно нажать кнопку «стать менеджером», которая расположена на первом экране. Формы заполнения для менеджера идентичны формам разработчика, меняется лишь роль. Далее эта роль будет влиять на возможности. Также на странице пользователя находится экран «Сообщения» и «Данные платежных систем». Каждая форма любого из экранов имеет **два режима: режим просмотра (view mode) и режим редактирования (edit mode).** По умолчанию, формы находятся в режиме просмотра, но их можно переключить нажимая на кнопку «Редактировать». Далее более подробно по каждому из экранов:  
  
**Базовая информация.**

Экран содержит поля для редактирования базовой информации о пользователе а также кнопки сохранения данных формы, управляющие кнопки и кнопки смены ролей. Содержит поля: (могут быть доработаны в процессе) имя, фамилия, дата рождения, о себе, пол, страна и локация местонахождения, девиз. Содержит кнопки: сохранить, редактировать\просмотр, стать разработчиком, стать менеджером.

**Резюме.**

Экран содержит **компонент умений** пользователя (skills). Представляет собой динамическое добавление тегов (не HTML) с названиями умений а также предполагает возможность выбирать уровень владения этим навыком: базовый, средний, отличный. Каждый пользователь может добавить не более 15 умений. При введении в поле добавить умение система проверяет базу данных и находит соответствия, выдает 4\6 подходящих вариантов из которых пользователь выбирает нужный, либо прописывает свой вариант до конца и нажимает на кнопку выбора уровня умения для того что бы добавить его в список.

Экран содержит **компонент образования** пользователя (education). Представляет собой список из краткой информации по каждому месту обучения. Для того, что бы добавить новый, нужно нажать на кнопку «добавить образование», для редактирования, нужно кликнуть на один итем из списка. При добавлении\редактировании открывается форма которая содержит поля: название образовательного учреждения, локация расположения, время обучения (с по), ученая степень. По нажатию на кнопку «добавить» мы добавляем новый итем в список, также там находится кнопка «назад», по нажатию на которую мы возвращаемся к списку.

Экран содержит **компонент предыдущие места работы** (employments) – аналог компонента образование, только с полями: наименование фирмы вместо наименование учебного учреждения.

**Портфолио.**

На нем находится всего один компонент – **компонент портфолио.** В нем присутствуют два под экрана: список и форма редактирования. В списке выводятся все проекты, с краткой информацией о нем: изображение, название, дата, описание. Форма редактирования открывается либо при создании нового элемента портфолио (работы), по нажатию кнопки «добавить работу», либо при нажатии на существующую работу, в таком случае форма представляет работу для редактирования. При нажатии кнопки «добавить» \ «редактировать», которая расположена на форме редактирования, система автоматически сохраняет эти данные в БД.

**Сообщения.**

Экран сообщений содержит один **компонент сообщений.** Представляет собой экран с табами в котором можно выбрать варианты фильтрации сообщений: Все сообщения, системные сообщения (например: вы успешно пополнили баланс, ваш проект запушен на стадию сбора средств), сообщения от других пользователей. Список сообщений представлен в виде таблицы или карточек с соответствующей краткой информацией о нем: От кого, тема, тип сообщения, краткое содержание (10-15 слов потом три точки). При нажатии на сообщение открывается карточка просмотра сообщения, с полным его содержанием. Также интерфейс содержит кнопку «написать сообщение», по нажатию на которую открывается *форма добавления нового сообщения* с полями: кому, тема, добавить приложение (attachment) и поле описания сообщения, а также кнопку «отправить».

**Данные платежных систем.**

Экран содержит данные платежных систем, на первом этапе это просто эмулируется, далее вводим управление системами paypal, привязываем аккаунт к нашему профилю. Также, вероятно, в будущем будет подключены банковские карты и например QIWI. Интерфейс подключения состоит из двух частей – соглашение с тем что сайт обязуется выполнять управление средствами введенные на сайт, далее форма введения данных аккаунтов и их связывание их с профилем пользователя. Также тут будет находится система пополнения счета. Смотреть мокапы.

* 1. **Страница «создать проект». (идеи)**

Первоначально подразумевалось, что у проекта будет несколько стадий а именно: первая стадия идеи, когда на проекте ничего нет кроме изображения, названия, описания… Потом, он может быть переведен в статус проекта, когда к нему будет добавлено Техническое задание, мокапы, аналоги. Далее этап поиска команды, затем сбор средств и потом реализация проекта. Но вероятно эти этапы будут условными, пока ориентируемся на них, но не имеем ввиду.

При нажатии на пункт меню «Создать проект» пользователь переносится на основной экран проекта (который в дальнейшем будет использован для просмотра проекта), стоит заметить, что это отдельная страница, которая будет иметь ряд экранов. Первый экран включает в себя **компонент проекта**

**Компонент проекта.**

**Экран проекта.**

Представляет собой полное представление проекта с возможностью его редактирования. На странице «создать проект» данный компонент находится в режиме редактирования. В его верхней части находится его карточка, в которой есть изображение, поле для ввода основного количества средств для сбора (в долларах), поле для ввода времени сбора (макс 60 дней).

Далее он имеет два под-экрана. **Первый под-экран** содержит поля для редактирования **базовой информации о проекте**: Название проекта, теги проекта (например: медицина, кулинария и тп), о проекте (кратко), Локация где будет запускаться проект, история проекта - детальное описание проекта с изображениями или видео (нужно использовать редактор WYSIWYG), для упрощения процесса добавления проекта

**На втором под-экране** находится **компонент аналогов** (динамическая форма для ввода ссылок на аналоги), **компонент прикрепления технического задания** – кнопка для выбора ТЗ как файла (например docx) или ссылка на облачный файл типа Goggle Doc. Далее находится **компонент мокапов**, вероятно он будет аналогом компонента портфолио, только без даты выполнения.

Панель кнопок **управления проектом содержит**: кнопку «сохранить проект», кнопку «отправить проект на модерацию», «запустить проект» (то есть начать сбор средств). Кнопка «запустить проект» доступна только после прохождения модерации. Также, после прохождения модерации проект попадает в общий список проектов и доступен для просмотра других пользователей WS. После запуска проект доступен для предложений от потенциальных разработчиков\команд, а также менеджеров.

**Менеджмент проекта.**

Этот экран доступен только для владельца проекта или пользователей обладающих специальными доступами. В этом разделе можно будет предоставить\убрать доступы проекта, выслать специальные уведомления участникам проекта, сделать релиз, а также перевести статусы проекта. Раздел доступен только **после прохождения модерации**. Он содержит не редактируемую (?!) карточку проекта и ряд под-экранов:

***Доступы.***

На этом под-экране находится **компонент доступов проекта.** Он представляет собой редактируемую, динамически форму в которой по введению емайла (или какой-то его части), или имени, фамилии пользователя появляется список подходящих пользователей при нажатии на элемент которого происходит добавление пользователя в список разрешенных. Далее у элемента списка разрешенных пользователей можно поменять роль: менеджер, наблюдатель. Менеджер проекта имеет возможность делать все что делает владелец, кроме удаления. Наблюдатель может просматривать все разделы проекта, в том числе и раздел менеджмента. Более подробно о этапах, доступах указано в схеме «бизнес процессы проекта».

Этот экран объединён с редактированием **статусов проекта**. Тут также находится спец компонент изменения статусов проекта: поиск команды, сбор средств, реализация, закрыт, доработка. Статусы проекта влияют на жизненный цикл проекта, описание этого можно найти в разделе «бизнес логика проекта».

***Уведомления проекта.***

Также на этом экране находится под-экран **уведомлений проекта.** Интерфейс аналогичен новому сообщению в разделе сообщений пользователя. В этом случае уведомление уходит от имени проекта а не пользователя.

***Дорожная карта.***

Следующий под-экран **экран релизов**. В нем будет соответствующий компонент, которой формирует «дорожную карту» проекта, а также содержит всю отчетность по каждому из пунктов дорожной карты (релиз). Тут отображается цена релиза (доступно к просмотру только для разработчиков **этого** проекта), его краткое описание. При нажатии на кнопку добавить релиз, или на элемент дорожной карты, нам открывается форма релиза. Она содержит следующие поля: название релиза, дата релиза, описание релиза, цена релиза, статус релиза (в процессе, отменен, завершен, сдан). Тут же, менеджером проекта осуществляется перевод средств команде разработчику за конкретный релиз. Компонент релизов связан с бизнес логикой проектов и команд\разработчиков, описание этого процесса находится в соответствующем разделе, и в схемах в приложениях к ТЗ.

**Дорожная карта проекта.**

Для пользователей не связанных с проектом правами менеджера, предусмотрен интерфейс просмотра дорожной карты, который находится в отдельном экране. Появляется только для такой категории пользователей. В нем находится компонент релизов доступный только для просмотра, т.е. в режиме просмотра. Также в этом компоненте есть возможность открыть для просмотра каждый из релизов дорожной карты. Без возможности просмотра приватных данных. (например стоимости релиза)

**Обсуждение проекта.**

Экран с двумя под-экранами: комментарии к проекту, обсуждение проекта. В под-экране комментария находится соответствующий компонент. Этот экран доступен всем пользователям ресурса, если его не забанили на проекте. Этот компонент состоит из карточки экрана в верхней его части, и поля для ввода комментария, а также полоса прокрутки с списком всех комментариев. Комментарии можно лайкать, ставить +1. А также отвечать конкретному комментатору.

Обсуждение – это второй под-экран, доступный только для участников проекта: меценатов, разработчиков, владельцев и менеджеров проекта. Тут они делятся своим мнением по поводу какую команду нанять, по поводу релизов и тп. Интерфейс аналогичен интерфейсу комментариев.

* 1. **Страница «проекты».**

На это странице находится два экрана: мои проекты и другие проекты.

**Мои проекты.**

На этой странице находится компонент списка проектов. Список проектов представляет собой карточки проектов, с минимальным набором базовой информации: картинка проекта, название, теги (?!), краткое описание. (похоже на компонент портфолио). Также компонент списка проектов включает в себя фильтры: статус проекта, стоимость проекта (собранные средства), теги (медицина), время окончания проекта, успешные проекты.

**Другие проекты.**

Тут находится аналогичный список, только в нем выведены все проекты, которые не являются проектами пользователя (в том числе считается, что если пользователь как то связан с проектом, например он его менеджер, то он не попадает в этот список).

При нажатии на какой-либо проект открывается страница проекта, если на свой – редактирование, если на чужой, то просто для просмотра.

* 1. **Страница «команды».**

Страница команды предназначена для управления функционалом создания команд, вступления в команды, управления ресурсами команд и тд. По структуре команда повторяет проект. На странице команды находятся два экрана: мои команды, найти команду.

**Мои команды.**

Тут находится твоя текущая команда, и кнопка создать команду. Текущая команда представлена как карточка команды. В ней есть аватарка команды, название команды, краткое описание команды, успешность команды. Также на этом экране находится кнопка «создать команду». При нажатии на карточку команды, пользователь перемещается на страницу команды. При нажатии на кнопку «создать команду» открывается страница команды но уже в режиме редактирования.

**Найти команду.**

Тут находится список карточек команд, и фильтры для их поиска: статус команды (новичок, успешная), теги (php, js, html), законченные проекты (0,1,2). Также на карточке команды будет доступна быстрая кнопка «хочу тут работать», по нажатию на которую, этой команде уходит уведомление о желании этого пользователя присоединиться к команде, если он имеет статус разработчика.

* 1. **Страница команда.**

Представляет собой страницу с рядом экранов. Основные задачи - создание или редактирование базовых данных команды, менеджмент команды, управление распределяем средств команды, сообщения команды, чат команды. Связана с бизнес логикой проектов.

**Экран базовый информации** команды содержит компонент редактирования этой информации. Тут находится компонент добавления автараки, название команды, умения команды, (не для члена команды отрисовывается список ее членов). Владелец команды может редактировать, остальные ее члены без спец доступов, могут только просматривать. Не члены команды не видят приватной информации.

**Менеджмент команды.** На данном экране, будет представлены компоненты управления командой: компонент добавления\удаления пользователя команды (доступы есть у владельца команды), распределения средств между членами команды. (Например за конкретный релиз на счет фирмы ушла определенная сумма, затем владелец команды распределяет средства между ее членами). Добавление пользователя происходит с помощью поля с поиском по пользователям. (аналогично добавлению пользователя в проект).

**Сообщения команды.** Интерфейс аналогичен интерфейсу сообщений проекта. Но в него добавляется чат для общения членов команды.

Следующие этапы будут дополняться по мере разработки проекта.

1. **Требования к программному обеспечению.**
2. **Требования к программному обеспечению серверной части**

Для функционирования сайта необходимо следующее программное обеспечение:

- Операционная система – Linux семейства;

- Веб-сервер – Nginx версии не ниже 1.3.26;

- СУБД – MongoDB версии не ниже 3;

* Magick – графическая библиотека.

1. **Требования к клиентскому программному обеспечению**

Сайт должен быть доступен для полнофункционального просмотра с помощью следующих браузеров:

• MS IE 9.0 +;  
• Opera 9.0 +;  
• Firefox 27+;  
• Chrome 30+

### VII. Требования к лингвистическому обеспечению

Сайт должен выполняться на русском и английском языках. Должна быть предусмотрена возможность переключения между русским и английским языками на любой из страниц сайта.