Техническое задание на разработку мобильного приложения «CURA»

Автор Ковалева Е.С.

1. Введение:

* Цель проекта: создание кроссплатформенного мобильного приложения, основной целью которого является помощь в преодолении экранной зависимости;
* Общее описание проекта: приложение под названием «CURA» предоставляет возможность обзавестись виртуальным питомцем, за которым пользователю предстоит ухаживать. Главной фишкой является система накопления очков, которая основана на экранном времени пользователя. Чем меньше пользователь проводит за экраном – тем больше очков он получает. За полученные очки необходимо покупать еду для питомца. За особые достижения начисляются дополнительные очки, которые в последствии можно потратить на разблокировку новых взаимодействий, игрушек и еды для питомца.

2. Цели и задачи:

* Основные цели: помощь в избавлении от экранной зависимости. Улучшение продукта посредством обратной связи от пользователей;
* Задачи: отслеживание экранного времени пользователя. Ведение системы накоплений. Обновление состояния питомца.

3. Целевая аудитория:

* Описание пользователей: любой пользователь, ограничений в возрасте нет;
* Проблемы пользователей: экранная зависимость.

4. Технические требования:

* Платформа: кроссплатформенный;
* Язык программирования: Java;
* Инструменты разработки: Android Studio;
* Проектирование прототипа: Figma;
* Производительность: плавная работа приложения, быстрая загрузка различных экранов.

5. Функциональные требования:

* Описание экранов:

1. Экран загрузки:

* Логотип приложения
* Название приложения
* Приветствие

1. Экраны первого знакомства:

* Приветственный текст
* Создание аккаунта / вход в аккаунт
* Выбор питомца
* Выбор имени питомца

1. Главный экран:

* Кнопки меню приложения (Чат, достижения, статистика, профиль)
* Питомец, информация о его состоянии
* Кнопки меню взаимодействий с питомцем (Еда, игрушки, взаимодействия)

1. Экран «Чат»:

* История диалога с питомцем
* Строка для ввода нового сообщения

1. Экран «Достижения»:

* Список разблокированных достижений
* Список неразблокированных достижений

1. Экран «Статистика»:

* Информация об экранном времени пользователя
* Кнопка фильтра
* Информация о количестве полученных очков

1. Экран «Профиль»:

* Информация о профиле пользователя
* Кнопка редактирования профиля
* Кнопка обратной связи
* Кнопка настроек
* Кнопка поддержки разработчика
* Основные функции:
* Покупка еды, игрушек и новых взаимодействий с питомцем
* Кормление питомца
* Игры с питомцем
* Взаимодействия с питомцами
* Общение с питомцем на основе ИИ
* Просмотр достижений (полученные, не полученные)
* Просмотр статистики (Фильтр по дате, по периодичности, по количеству)
* Просмотр профиля (редактирование профиля)
* Обратная связь с разработчиком (Отправить электронное письмо)
* Поддержка разработчика (система донатов)
* Настройки (различные настройки работы приложения)

6. Нефункциональные требования:

* Дизайн: цветовая гамма приложения соответствует цветовой гамме произведения «Маленький Принц». Элементы приложения (питомцы, еда) выполнены в карандашном стиле.
* Локализация: русский, английский

7. Минимальные системные требования:

* Версия ОС: Android 5.0, iOS 12.0
* Свободное место на диске: не менее 3300 Мб.

8. Сроки разработки:

* Ожидаемая дата завершения: 30.05.2025 г.

9. Бюджет:

* Бюджет проекта: 0 рублей.