

# ПРОТОКОЛ ИНТЕРВЬЮ

Проект: Приложение для индивидуальных тренировок броска в баскетболе на основе искусственного интеллекта

Документ: Протокол интервью

Цель: Уточнение требований после получения ответов заказчика на анкету

Дата: «20» октября 2025 г.

Исполнитель: HSEse

Заказчик: Team ПП

Участники:

- Интервьюер (исполнитель): Ким София Денисовна
- Представитель заказчика: Команда Team ПП

## 1. Общие сведения

Настоящий протокол интервью составлен с целью уточнения и детализации требований, ранее зафиксированных в анкете по проекту «Приложение для индивидуальных тренировок броска в баскетболе на основе искусственного интеллекта».

Интервью проведено между представителями команды Заказчика и Исполнителя для согласования ключевых аспектов функционала, приоритетов и ограничений MVP-версии приложения.

Документ является юридически значимым и подлежит утверждению обеими сторонами.

Результаты интервью используются как основание для формирования технического задания, проектной документации и плана дальнейших работ.

## 2. Уточняющие вопросы и ответы

1. Вопрос: Какой именно уровень точности анализа движений считается приемлемым для MVP?

Ответ: Минимум 85% корректного распознавания траектории и фаз броска по тестовым видео.

2. Вопрос: Планируется ли хранить видео на стороне пользователя или в облаке?

Ответ: В облаке, с возможностью удалить запись в любой момент.

3. Вопрос: Нужно ли реализовать систему рейтингов или достижений на старте?

Ответ: Нет, это не критично для первой версии, но желательно предусмотреть архитектуру под расширение.

4. Вопрос: Каким образом пользователь будет получать рекомендации — текстом, голосом или визуально?

Ответ: Визуально — с подсветкой ошибок на кадрах и короткими текстовыми советами.

5. Вопрос: Планируется ли интеграция с социальными сетями для обмена результатами?

Ответ: Только опционально — кнопки “Поделиться” без полноценной интеграции.

6. Вопрос: Какие ограничения по времени хранения пользовательских данных предусмотрены?

Ответ: Видео и статистика хранятся 6 месяцев, после чего удаляются автоматически.

7. Вопрос: Будет ли предусмотрена роль тренера для совместного анализа видео?

Ответ: Да, но только на втором этапе разработки, после тестирования MVP.

8. Вопрос: Требуется ли локализация интерфейса?

Ответ: Да, два языка — русский и английский.

9. Вопрос: Нужно ли фиксировать биометрию (высота прыжка, скорость руки и т.п.)?

Ответ: Пока нет, достаточно анализа движений тела в кадре без дополнительных датчиков.

10. Вопрос: Какие ключевые метрики будут использоваться для оценки эффективности приложения?

Ответ: Средний процент улучшения точности броска пользователя после 10 тренировок и частота возвращения в приложение.

---

## 3. Основные выводы

В ходе интервью были уточнены ключевые аспекты разработки MVP (минимально жизнеспособного продукта) приложения для индивидуальных тренировок броска в баскетболе на основе искусственного интеллекта.

### 1. Функциональные требования:

- MVP должен включать видеоанализ техники броска с распознаванием движений и визуальной подсветкой ошибок.
- Пользователь получает короткие текстовые рекомендации на основе анализа видео.
- Реализуется авторизация через Google и Apple ID, хранение данных в облаке и возможность их удаления.
- Приложение должно работать на Android и iOS, с одинаковым набором функций.
- Офлайн-режим обязателен: пользователь может тренироваться без интернета, синхронизация выполняется при подключении.

### 2. Нефункциональные требования:

- Точность работы ИИ должна быть не ниже 85% по основным метрикам распознавания фаз броска.
- Интерфейс — *минималистичный, спортивный*, без избыточных визуальных эффектов.
- Система должна обеспечивать безопасное хранение данных и автоматическое удаление по истечении 6 месяцев.
- Предусмотрена двуязычность интерфейса — *русский и английский*.

### 3. Ограничения и приоритеты:

- Главный приоритет — точность анализа и корректность выдачи рекомендаций.

- Геймификация, рейтинги и роль тренера реализуются *на втором этапе* (после тестирования MVP).
- Ограничение по ресурсам: минимизация вычислительной нагрузки на устройство, основной ИИ-модуль работает на сервере.

4. Ключевые метрики (KPI):



- Повышение точности бросков пользователей на *10–15%* после 10 тренировок.
- Среднее удержание пользователей (retention rate) не ниже *70%* в течение первого месяца.
- Стабильность работы приложения — не менее *99% uptime*.

5. Дальнейшие шаги:

- Подготовка детального технического задания (ТЗ) на основе зафиксированных требований.
- Разработка архитектуры MVP и прототипа интерфейса.
- Проведение внутреннего тестирования ИИ-модели на реальных видео пользователей.
- Согласование финальных требований и план-графика релизов между заказчиком и исполнителем.

---

## 3. Подписи сторон

| Сторона                            | ФИО            | Подпись                                                                              | Дата                 |
|------------------------------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Заказчик                           | Колобанов Н.Д. |  | «20» октября 2025 г. |
| Руководитель проекта (Исполнитель) | Субботин Л.Д.  |  | «20» октября 2025 г. |