МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Чувашский государственный университет имени И. Н. Ульянова»**

**Факультет информатики и вычислительной техники  
Кафедра компьютерных технологий**

**РАСЧЕТНО-ГРАФИЧЕСКАЯ РАБОТА**  
по дисциплине «Предпроектный анализ и моделирование бизнес-процессов»

Тема: «Техническое задание на разработку информационной системы для проката консольных видеоигр»

Вариант №28

Выполнил(а): студент группы КТ-43-21   
Казаков Андрей Юрьевич

Проверил: доцент

Александров Андрей Харитонович

№

\_\_\_\_\_\_\_\_

Чебоксары 2023

1. **Термины и определения**
   1. **Общие термины**

Система – веб-сайт «Прокат консольных видеоигр», требования к которому указаны в данном документе.

* 1. **Бизнес термины**

ДС – денежные средства.

* 1. **Технические термины**

БД – база данных.

ИС – информационная система.

* 1. **Другие термины**

1. **Общие положения**
   1. **Назначение документа**

В настоящем документе приводится полный набор требований к Системе, необходимых для реализации.

Подпись Заказчика и Исполнителя на настоящем документе подтверждает их согласие с нижеследующими фактами и условиями:

2.1.1. При реализации необходимо выполнить работы в объёме, указанном в настоящем Техническом Задании.

2.1.2. Все неоднозначности, выявленные в настоящем Техническом задании после его подписания, подлежат двухстороннему согласованию между Сторонами.

* 1. **Цели создания Системы**

2.2.1. С точки зрения создателей Системы:

2.2.1.1. Сформировать клиентскую базу для оказания дополнительных услуг

2.2.1.2. Построить платформу для интерактивного заказа игры.

2.2.1.4. Сформировать активную клиентскую базу

2.2.1.5. Сформировать постоянный положительный денежный поток

2.2.1.6. КPI:

* break-even: выход на нулевую доходность - 5 месяцев с начала подключения первой организации
* Маржа операционной прибыли: 50%

2.2.2. С точки зрения организации:

2.2.2.1. Предоставление нового сервиса у себя на сайте

2.2.2.2. Ускорить процесс записи за счет нового сервиса

2.2.2.5. Увеличить поток клиентов за счет появления нового канала продаж

2.2.3. С точки зрения клиента:

2.2.3.1. Упростить клиентам процесса аренды игры: не надо дозваниваться, спрашивать о наличии игры у сотрудника.

2.2.3.2. Уменьшить время, необходимое на поиск нужной игры

* 1. **Основные функциональные возможности Системы**
     1. **Фронт**

2.3.1.1. Найти необходимую игру, добавить в избранное

2.3.1.2. Посмотреть список игр, описание, характеристики, количество доступных игр в наличии, перечень услуг и тарифы.

2.3.1.4. Зарегистрироваться (Имя, телефон, e-mail (optional))

2.3.1.5. Забронировать игру при наличии в магазине.

2.3.1.6. Возможность фильтрации по времени и дате (произвольно заданному), по названию игры, жанру, совместимости, по цене + возможность как одновременной фильтрации по нескольким опциям, так и по одной (по дефолту)

2.3.1.7. Обратная связь и обратный звонок

2.3.1.8. Оставить отзыв

* + 1. **Бекенд**

2.3.2.1. Зарегистрироваться

2.3.2.2. Редактировать свой профиль

2.3.2.3. Расчёт рейтинга пользователя.

2.3.2.4. Расчёт рейтинга игры.

2.3.2.5. Добавить/изменить новости организации

2.3.2.6. Добавить/изменить/удалить категории, описание, фото и др. информации.

2.3.2.7. Добавить/изменить/удалить игру для проката.

2.3.2.8. Администрирование клиентов: присвоением им определенного статуса и др. атрибутов

2.3.2.9. Загрузка/выгрузка данных о прокатах игр в/из Системы

2.3.2.10. Отчеты для владельца организации

**2.3.4 Другие функциональные особенности требования возможности**

2.3.3.1. Отчеты для владельцев Системы

2.3.3.2. Оплата аккаунтов

2.3.3.3. Встраивание Системы на сайт организации

2.3.3.4. Список предложений по улучшению ресурса (Feedback, wish-lists)

**2.4.Использование Технического Задания**

2.4.1.Отношения между Исполнителем и Заказчиком в отношении информации, содержащейся в настоящем Техническом Задании, регулируются договором о конфиденциальности, подписанным Исполнителем и Заказчиком.

**3 Требования к системе**

**3.1. Бизнес требования (экономия финансовых и/или временных ресурсов, повышение экономической эффективности, деятельности предприятия)**

Ываыфваыва ыфва фыва ы

**3.2 Графическое моделирование системы (IDEF0, BPMN2.0, SIPOC)**

**Общее описание бизнес-процесса.**

Пользователь заходит на сайт каталога проката видеоигр. В каталоге выбирает видеоигру и добавляет в корзину. Система не позволяет выбрать ещё одну видеоигру, т.к. в прокат предоставляется лишь один экземпляр видеоигры. Пользователь оформляет заказ, вводит личные данные и выбирает тип аренды видеоигры. Пользователь подтверждает личные данные и оплачивает покупку, после чего система в течении не более 10 минут отправляет данные для входа в личный кабинет (Sony/Xbox). При достижении окончании периода проката аккаунт за два дня пользователю приходит уведомление об надвигающимся окончании проката аккаунта с предложением продлить аренду аккаунта, при подтверждении пользователем аккаунт оплачивается по ссылке для оплаты и продлевается на срок, выбранный пользователем, если пользователь отказался от продления, то аккаунт блокируется с возможностью восстановить аренду в течении 2 дней.