

نیازسنجی

در بررسی های اولیه نیاز به وجود نرم افزاری که بتواند مفاهیم علمی-آموزشی را در قالبی متفاوت و چالشی با استفاده از محتوای چندرسانه ای به مخاطب منتقل کند، همچنین با استفاده از روش هایی که در ادامه ذکر میشود، نرم افزاری که مدیریت سوالها و شرکت کننده ها برای برگزارکنندگان مسابقات با قالب GAME SHOW را آسان تر، جذاب تر و سریع تر کند حس میشود.

نیازهای اولیه برنامه

Functional

قابلیت های :

- 1 - بارگذاری سوالات با توجه به نوع سوالی که وجود دارد
- 2 - تغییر سوالات از درون برنامه
- 3 - نمایش سوالات متفاوت با توجه به نوع سوال (متنی، تصویری، توضیحی و ...)
- 4 - بارگذاری تصویر و صوت (و همچنین حذف آنها)
- 5 - تغییر اندازه و نسبت تصویر
- 6 - تعریف، تغییر و حذف تیم
- 7 - نمایش تیم ها و امتیازها در حین بازی
- 8 - اضافه و کم کردن امتیاز از تیم
- 9 - تغییر پوسته و شخصی سازی
- تغییر رنگ ها
- تغییر رنگ و تصویر پس زمینه
- تغییر زبان
- تغییر اندازه و فونت
- 10 - تهیه فایل پشتیبان از پایگاه داده بازی
- 11 - بارگذاری بازی های دیگر و سوالات دیگر
- 12 - حذف و شروع مجدد بازی
- 13 - دریافت بروزرسانی
- 14 - اضافه کردن سوالات ترکیبی (تصویر و متن و ... به صورت همزمان)
- 15 - داشتن edit mode برای تغییر در سوالات و همچنین پوسته
- 16 - اضافه کردن تایمر به هر سوال به صورت مجزا یا گروهی
- 17 - اضافه یا حذف یا تغییر سوالات هر بخش به صورت دسته ای
- 18 - نمایش نتایج امتیازها در صفحه مجزا به صورت نمودار

Non Functional

1. كاملا آفلاين باشد
2. پشتيبانی از تمام سيستم عامل های Windows, MacOS, GNU/Linux
3. ظاهر زیبا با آيکون ها و ويژگی های جذاب
4. قابليت شخصی سازی
5. پشتيبانی از تعداد نامحدود سوال
6. بارگذاری سريع بازی و اعمال سريع تغييرات
7. حاوی صدهای درون برنامه ای باشد
8. responsive بودن style های برنامه برای هر رزولوشن
9. دارای UI/UX مناسب به طوری که کار کردن با آن نیاز به آموزش خاصی نداشته باشد
10. داده های پایگاه داده همیشه به روز باشد

روش استفاده شده در جمع آوری نیازها

مشاهده نحوه برگزاری GAME SHOW و همچنین برگزاری رویدادهایی مشابه باعث احساس نیاز به نرم افزاری برای مدیریت و تسهیل فرآیند فوق بود.

با مطالعه سيستم های موجود برای مدیریت مسابقات GAME SHOW و همچنین یک منظوره بودن استفاده از این دست نرم افزارها با وجود داشتن پتانسیل استفاده در موارد مشابه , نیاز به وجود نرم افزاری با طراحی جذاب تر و کارا تر نه تنها برای استفاده در GAME SHOW بلکه به عنوان یک سيستم آموزش مبتنی بر محتوای چندرسانه ای را پررنگ تر کرد.

همچنین انجام مصاحبه با چندی از برگزارکنندگان و معلمان که مخاطبین اصلی چنین نرم افزاری محسوب می شوند , این نیاز را بیش از پیش آشکار کرد.