

УТВЕРЖДАЮ

Студентка 4ИВТ1.2,
Логинова С.А. – заказчик АС

Логинова С.А.

(подпись)

Дата от « » 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Дизайнер,
Логинова С.А. – разработчик АС

Логинова С.А.

(подпись)

Дата от « » 2022 г.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

На _____ листах

Действует с _____

СОГЛАСОВАНО

Ассистент кафедры ИТиЭо, Иванова Е.А.

Иванова Е.А.

(подпись)

Дата от « » 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие сведения	3
1.1. Наименование системы	3
1.2. Организации, участвующие в разработке	3
1.3. Плановые сроки начала и окончания работы по созданию модуля	3
1.4. Сведения об источниках и порядке финансирования работ	3
1.5. Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы	3
2. Назначение и цели создания системы взаимодействия с внешними информационными системами	4
2.1. Назначение системы	4
2.2. Цели разработки системы	4
3. Требования к системе	5
3.1. Требования к системе в целом	5
3.1.1. Требование к структуре и функционированию системы	5
3.1.2. Требования к эргономике и технической эстетике	5
3.1.3. Требования по стандартизации и унификации	6
4. Разработка креативной концепции, фирменного стиля	7
4.1.1. Разработка вариантов названия	7
4.1.2. Разработка креативной платформы (не менее 4-х направлений позиционирования)	7
4.1.3. Разработка фирменного стиля (логобук, гайдлайн)	7
4.2. Требования к разработке системы	7
4.2.1. Разработка прототипа	7
4.2.2. Верстка и наполнение графическими материалами	8
4.2.3. Требования к дизайн-макету	8
4.3. Требования к видам обеспечения	8
4.3.1. Предварительная Структура системы	8
4.3.2. Экранные требования к системе	10
4.3.3. Системные требования к системе	10
4.3.4. Лингвистическое обеспечение системы	10
4.4. Тестирование и корректировка тестовой версии системы	10
5. Этапы и стадии разработки системы	11
5.1. Стадии разработки	11
5.2. Этапы разработки	11
5.3. Содержание работ по этапам	11

1. Общие сведения

Данное Техническое Задание (далее – ТЗ) разработано для этапов аналитики и разработки дизайн-макета и предполагает передачу полученного в ходе выполнения Исполнителем условий ТЗ продукта на дальнейшие стадии разработки Системы.

1.1. Наименование системы

Полное наименование разрабатываемой системы – Интернет-платформа для продажи кулинарии домашнего производства.

Краткое наименование разрабатываемой системы – Интернет-платформа ДП КДП, «система».

Обозначение системы, назначенное Исполнителем – XXXXXXXX.000000.001

1.2. Организации, участвующие в разработке

Система является стартапом, выполняемой в индивидуальном порядке частными лицами.

Заказчик – Логинова Софья Андреевна.

Адрес места нахождения: XXXXXX

Исполнитель – Логинова Софья Андреевна

Адрес места нахождения: XXXXXX

1.3. Плановые сроки начала и окончания работы по созданию модуля

Сроки начала и окончания работ определяются после передачи данного Технического Задания Исполнителю.

Дата начала работ: не позднее 7 дней с момента передачи Технического Задания Исполнителю.

Дата окончания работ: не позднее 29 апреля 2022 года

1.4. Сведения об источниках и порядке финансирования работ

Финансирование работ по разработке интернет-платформы ДП КДП осуществляется за счет ли личных средств Заказчика.

1.5. Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы

Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы представлен в разделе **5** настоящего документа.

2. Назначение и цели создания системы взаимодействия с внешними информационными системами

2.1. Назначение системы

Основным назначением системы является создание интернет-платформы для индивидуальных предпринимателей, самозанятых и физических лиц, с целью организации договора купли-продажи готовой домашней продукции.

2.2. Цели разработки системы

Основной целью работы является разработка качественного пользовательского интерфейса для предоставления возможности пользователям осуществлять купле-продажу домашней продукции с учетом предпочтений пользователей.

Критериями оценки достижения целей разработки системы являются:

- соответствие разработанного пользовательского интерфейса современным тенденциям в дизайне;
- успешное прохождение пользователями тестирования на соответствие пользовательскому опыту.

3. Требования к системе

3.1. Требования к системе в целом

3.1.1. Требование к структуре и функционированию системы

3.1.1.1. Перечень подсистем, их назначение, основные характеристики

Интернет-платформа ДП КДП состоит из следующих подсистем:

- Веб-интерфейс для взаимодействия с пользователями
- подсистема обеспечения приема отзывов;
- подсистема приема заказов;
- подсистема оформления заказов;
- подсистема модерации пользователей;
- подсистема проведения платежа.

3.1.2. Требования к эргономике и технической эстетике

Основным требованием по эргономике является комфортность и интуитивная понятность интерфейса, унифицированное расположение основных функциональных кнопок, единообразие и соответствие общесистемным соглашениям, используемых диалогов, сообщений и экранов помощи. При выполнении стандартных запросов пользователь должен работать с системой в реальном масштабе времени.

Разрабатываемая Система должна иметь графический пользовательский интерфейс. Диалог с пользователем должен быть оптимизирован для выполнения типовых операций по формированию запросов и вводу в БД системы соответствующей информации.

Необходимо предусмотреть отображение на экране информации о ходе длительных процессов обработки.

При обнаружении Системой каких-либо ошибок в действиях пользователя должно выдаваться сообщение с пояснениями, достаточными для исправления ошибки.

Взаимодействие пользователей с Системой должно осуществляться на русском языке.

Все элементы управления, выполняющие одинаковые функции, должны называться одинаково.

Поля, ввод информации в которые является обязательным, должны быть специально отмечены, для того, что бы визуально отличаться от полей, заполнение которых обязательным не является. Система должна предусматривать возможность использования справочников при работе с полями ввода информации.

Дизайн интерфейса системы должен удовлетворять следующим требованиям по эргономике и технической эстетике:

- корректно отображаться при стандартных разрешениях экрана (800x600 и выше) и количестве одновременно отображаемых цветов монитора (от глубины цвета 16 bit);
- обладать системой контекстных подсказок на страницах, где у пользователя потенциально могут возникнуть затруднения.

3.1.3. Требования по стандартизации и унификации

Для исключения избыточности технологических процедур при выполнении функций подсистемы следует единообразно реализовать общие для всех функций процедуры.

Проектные решения при выполнении различных функций системы должны обеспечивать:

- соблюдение единых правил организации интерфейса с пользователем;
- единообразную реакцию системы на неверные действия пользователей;
- единообразие заполнения классифицируемых реквизитов с использованием справочников;
- типовой подход к разграничению доступа пользователей к информации системы;

4. Разработка креативной концепции, фирменного стиля

4.1.1. Разработка вариантов названия

Исполнитель предоставляет список не менее десяти названий в рамках выбранной концепции позиционирования

Формат передачи результата: в формате PDF.

Срок выполнения работ: 1 (одна) неделя.

4.1.2. Разработка креативной платформы (не менее 4-х направлений позиционирования).

Для разработки креативной концепции Исполнитель проводит ряд работ по анализу объекта, потребителей (целевой аудитории) и рыночной ситуации. Как результат составление уникального торгового предложения, описание преимуществ интернет-платформы, определение характера бренда, ключевых ценностей, разработка легенды бренда, которые позволяют сформулировать позиционирование объекта в форме простой запоминающейся идеи. В рамках разработки креативной концепции Исполнитель разрабатывает рекламный слоган.

Исполнитель презентует креативную концепцию позиционирования содержащую набор анализ конкурентов, целевой аудитории, позиционирование объекта.

Формат передачи результата: презентация в формате PDF.

Срок выполнения работ: 2 (две) недели.

4.1.3. Разработка фирменного стиля (логобук, гайдлайн)

Разработка полного комплекта фирменного стиля: логотип, руководство по использованию фирменного стиля (гайд-бук), 10 позиций носителей на выбор, фирменный шрифт (1 вариант). Полный визуальный образ, стилистические решения, цветовые решения (основные цвета и их оттенки), графические стилистики для использования в рекламных материалах.

При разработке наименования, логотипа и слогана интернет-платформы, Исполнитель проводит проверку на уникальность названий, логотипа и слогана конкурентных объектов и иных объектов недвижимости.

Презентация логотипа должна содержать примеры использования логотипа в среде.

Исполнитель предоставляет Брендбук (~30 полос)

Формат передачи результата: в формате PDF.

Все финальные материалы передаются Заказчику по слоям элементов в форматах EPS, AI, а также в PDF, JPEG.

Срок выполнения работ: 2 (две) недели.

4.2. Требования к разработке системы

4.2.1. Разработка прототипа

Исполнитель разрабатывает структуру платформы на основании предварительной структуры сайта указанной в настоящем техническом задании.

Формат передачи результата на утверждение: в цифровом виде в формате JPEG.

Срок выполнения работ: 2 (две) недели.

4.2.2. Верстка и наполнение графическими материалами

Исполнитель обязуется обеспечить корректное отображение сайта на различных устройствах, подключённых к интернету. Дизайн сайта должен динамически подстраиваться под заданные размеры окна браузера. Адаптивный веб-дизайн должен обеспечить универсальность веб-сайта для различных устройств (различных разрешений и форматов), сайт должен корректно работать на смартфоне, планшете, ноутбуке и телевизоре с выходом в интернет, то есть на всем спектре устройств.

4.2.3. Требования к дизайн-макету

Необходимо использовать в дизайне графические решения, паттерны, цветовые схемы, разработанные в рамках фирменного стиля.

Запрещается использование в дизайне сайта Flash-элементов. Необходимо использовать анимационные эффекты на основе технологий JS, JQ, HTML5 и CSS3.

Шрифты, используемые для оформления текстовых материалов сайта, не должны противоречить разработанному фирменному стилю. В случае отсутствия необходимых шрифтов на компьютере пользователя необходимо предусмотреть использование стандартных групп шрифтов браузеров (Arial/Helvetica, Times New Roman, Courier) таким образом, чтобы замена шрифтов из соответствующей группы не приводила к визуальному искажению текста.

Разработка дизайн-макета системы с сохранением уникального стиля включает в себя:

- Концепцию главной страницы с карточками блюд;
- Навигацию между разделами и страницами системы;
- Отображение полного описания карточки блюда;
- Отображение профиля продавца;
- Концепцию личных кабинетов пользователей с различным доступом.

Срок выполнения работ: 2 (две) недели.

4.3. Требования к видам обеспечения

4.3.1. Предварительная Структура системы

Система состоит из Главного экрана, Личного кабинета (поддержка, покупатель и продавец), Ленты поиска и фильтров, Экрана продавца, Корзины.

- Главный экран
 - Поиск
 - Фильтры (тип кухни, скорость доставки, рейтинг)
 - Карточки продавцов
 - Корзина
 - Аккаунт
- Карточки продавцов (на главном экране)
 - Фотография/баннер продавца
 - Название продавца
 - Условия доставки
 - Рейтинг

- Карточки продавцов (экран продавца)
 - Название продавца
 - Рейтинг и отзывы
 - Условия доставки
 - Категории блюд
 - Карточки товаров
- Карточки товаров (экран продавца)
 - Фотографию блюда
 - Вес (гр)
 - Цена (активный элемент)
- Карточка товаров (экран товара)
 - Фотография блюда
 - Вес (гр)
 - Состав
 - Цена (активный элемент)
- Корзина
 - Перечень блюд
 - Цена
 - Регулирование кол-ва блюд (активный элемент)
 - Способ доставки (активный элемент)
 - Оформить доставку (активный элемент)
- Личный кабинет (покупатель)
 - Имя пользователя
 - Прошлые заказы (активный элемент)
 - Сохраненные адреса (активный элемент)
 - Любимые продавцы (активный элемент)
 - Поддержка (активный элемент)
 - Настройки (активный элемент)
- Личный кабинет (продавец)
 - Имя пользователя
 - Прошлые заказы (активный элемент)
 - Сохраненные адреса (активный элемент)
 - Любимые продавцы (активный элемент)
 - Поддержка (активный элемент)
 - Настройки (активный элемент)
 - Добавить товар (активный элемент)

- Личный кабинет (поддержка)
 - Требующие ответа (активный элемент)
 - Ответенные (активный элемент)
- Редактор товара/добавление товара
 - Добавление фотографии блюда
 - Добавление веса (гр)
 - Добавление состава
 - Добавление цены

4.3.2. Экранные требования к системе

Требования к разработке макетов под следующие размеры:

- Компьютер: 1600x1200px;
- Ноутбук: 1366x768px;
- Планшет: 1024x768px;
- Смартфон (нового поколения): 800x400px;

4.3.3. Системные требования к системе

Интерфейс системы должен быть адаптирован под следующие системы:

- Mobile-версия:
 - Android от версии 4.4 KitKat,
 - IOS от версии 12, включая версию iPadOS;
- Web-версия:
 - Google Chrome;
 - Safari;
 - Яндекс.Браузер;
 - Mozilla Firefox;
 - Opera

4.3.4. Лингвистическое обеспечение системы

При разработке функций программного обеспечения диалог с пользователем должен быть организован через графический интерфейс.

Все элементы графического интерфейса пользователя системы должны быть выполнены на русском языке.

4.4. Тестирование и корректировка тестовой версии системы

Срок выполнения работ: 1 (одна) неделя.

5. Этапы и стадии разработки системы

5.1. Стадии разработки

Разработка Системы должна включать следующие четыре стадии:

1. Предварительная: стадия разработки и согласования технического задания;
2. Анализ пользовательского опыта: исследование целевой аудитории, выдвижение основных потребностей Пользователя;
3. Разработка дизайн-макета: разработка концепции и макетов интерфейсов будущего Системы;
4. Окончательная: утверждение Заказчиком макетов, передача продукта на следующие стадии разработки.

5.2. Этапы разработки

Каждая стадия разработки содержит следующие этапы:

1. Предварительная:
 - Получение ТЗ Исполнителем;
 - Согласование и изменение ТЗ.
2. Анализ пользовательского опыта (аналитический этап):
 - Проведение интервьюирования;
 - Проведение анкетирования;
 - Анализ полученных данных;
 - Разработка дальнейшей тактики.
3. Разработка дизайн-макета (этап дизайна):
 - Отрисовка прототипов;
 - Проектирование пользовательских сценариев;
 - Отрисовка эскизов для прототипов;
 - Подбор цветовой гаммы;
 - Подготовка дизайн-макета;
 - Подготовка макета к разработке.
4. Окончательная:
 - Согласование макета с Заказчиком;
 - Передача макета на разработку.

5.3. Содержание работ по этапам

На Предварительном этапе осуществляется разработка технического задания. Здесь должны быть выполнены перечисленные ниже работы:

- постановка задачи;
- определение и уточнение требований к техническим средствам;
- определение требований к приложению;
- определение стадий, этапов и сроков разработки системы;
- согласование и утверждение ТЗ.

На этапе Анализа пользовательского опыта (аналитического этапа) требуется провести:

- интервью;
- анкетирование;
- анализ полученных данных.

Полученные в ходе анализа полученных данных необходимо выявить:

- целевую аудиторию;
- выдвинуть основные потребности Системы;
- определить актуальность разработки Системы;
- разработать дальнейшую тактику.

На этапе Разработки дизайн-макета (этап дизайна) необходимо провести следующие работы:

- разработка схематичной реализации Системы с целью оценки и дальнейшим созданием будущего макета.
- проектирование пользовательских сценариев;
- отрисовка эскизов для прототипов;
- подбор цветовой гаммы;
- подготовка дизайн-макета;
- подготовка макета к разработке.

На данном этапе необходимо воспроизвести базовую логику системы и распределить функционал по экранам. Требуется произвести проектирование в виде карты экранов, где размещается отдельно каждый экран системы и создается между ними логическая связь.

Разработанный интерфейс экранов должен быть понятным и удобным в использовании. Требуется выстроить фундамент проекта, отображаемый в виде карты спроектированных экранов, которые демонстрируют визуальную логику и структуру всего системы.

Завершающий Этап требует проведение следующих работ:

- согласование макетов с Заказчиком;
- правка и внесение необходимых коррективов в дизайн-макет;
- одобрение Заказчиком макетов;
- передача макетов на разработку программистам.