**Fakultet strojarstva, računarstva i elektrotehnike, Mostar**

**Projektiranje informacijskih sustava**

**Prijedlog projekta:**

**Informacijski sustav za digitalnu distribuciju video igara**

**“Digital Game Store”**

**Verzija:** 1.0

**Voditelj projekta: Vlado Šantić**

**Mostar, svibanj 2023.**

Sadržaj

[1. Osnovne informacije 3](#_Toc134370679)

[1.1 Puni naziv projekta 3](#_Toc134370680)

[1.2 Skraćeni naziv projekta 3](#_Toc134370681)

[1.3 Naručitelj projekta 3](#_Toc134370682)

[1.4 Voditelj projekta 3](#_Toc134370683)

[2. Opis problema i predloženog rješenja 4](#_Toc134370684)

[2.1 Kratki opis problema 4](#_Toc134370685)

[2.2 Ciljevi projekta 4](#_Toc134370686)

[2.3 Doseg projekta 4](#_Toc134370687)

[3. Svrha projekta i očekivani rezultati 5](#_Toc134370688)

[3.1 Rezultati 5](#_Toc134370689)

[3.2 Potencijalni korisnici i tržište 5](#_Toc134370690)

[3.3 Kriteriji za mjerenje uspješnosti 5](#_Toc134370691)

# Osnovne informacije

## Puni naziv projekta

Digital Game Store – razvoj i unapređenje platforme za digitalnu distribuciju video igara

## Skraćeni naziv projekta

Digital Game Store

## Naručitelj projekta

„Genelec d.o.o Tuzla“

Mehmedalije Maka Dizdara 14

75000 Tuzla

Bosna i Hercegovina

## Voditelj projekta

Vlado Šantić

Matice hrvatske bb

88000 Mostar

Bosna i Hercegovina

# Opis problema i predloženog rješenja

## Kratki opis problema

Trenutni današnji modeli distribucije video igara putem fizičkih kopija ekonomski je neodrživ te sve je veći broj korisnika koji kupovinu obavljaju putem interneta, pa tako i video igre.

Postojeće platforme za digitalnu distribuciju video igara nisu adekvatno prilagođene korisnicima te velik broj njih ima nedostatke u vidu nekih ključnih funkcionalnosti.

## Ciljevi projekta

Razviti i unaprijediti platformu za digitalnu distribuciju video igara koja će biti jednostavna za korištenje, prilagođena korisnicima te će sadržavati sve ključne funkcionalnosti koje su potrebne za kupovinu video igara.

## Doseg projekta

Digitalna platforma igara može se konceptualno podijeliti u dvije kategorije:

1. Sustav igara
2. Sustav praćenja informacija o korisnicima

Sustav igara omogućit će lako dodavanje, uređivanje i brisanje igara koje su dostupne za preuzimanje na platformi. Korisnici digitalne platforme igara trebaju imati pristup arhivi svih igara koje su dostupne na platformi. U procesu nadopunjavanja nove igre na platformu, administrator će imati pregled svih do tada dodanih igara predviđenih za objavu na platformi. Igre je potrebno organizirati u pripadajuće kategorije (akcijske, avanturističke, sportske, strategijske i slično).

Sustav praćenja informacija o korisnicima omogućit će lako praćenje informacija o osobama koje su dio procesa korištenja digitalne platforme igara: igrači, developeri, recenzenti, analitičari i slično. Uz osobne informacije, sustav će omogućiti i pregled svih igara koje je neki korisnik preuzimao ili igrao, kao i njihove recenzije i ocjene.

# Svrha projekta i očekivani rezultati

## Rezultati

Rezultat ovog projekta će biti informacijski sustav s podsustavima za organizaciju video igara i praćenje informacija o korisnicima sustava.

Materijali koje je potrebno isporučiti naručitelju su:

* web aplikacija sustava
* pripadajuća baza podataka
* eventualne programske knjižnice
* projektna dokumentacija

## Potencijalni korisnici i tržište

Izrada projekta namijenjena je naručitelju, ali potencijalni korisnici su svi ljubitelji video igara koji žele kupovati i igrati igre putem interneta. Tržište za digitalnu distribuciju igara raste iz godine u godinu i trenutno iznosi nekoliko milijardi dolara godišnje.

## Kriteriji za mjerenje uspješnosti

Kako bi uspješnost projekta Digital Game Store bila zadovoljavajuća, po njegovom završetku moraju biti zadovoljeni sljedeći kriteriji:

* Izrađen funkcionalan digitalni dućan sa svim osnovnim funkcionalnostima kao što su pregled igara, pretraživanje igara, kupovina igara, kreiranje korisničkog računa, pregled povijesti kupovina, i sl.
* Izrađen funkcionalan podsustav za upravljanje bazom korisnika Digital Game Store-a. Omogućeno je dodavanje, uređivanje i brisanje podataka o korisnicima
* Isporučena odgovarajuća projektna dokumentacija

Voditelj projekta: Odobrio:

Vlado Šantić prof. dr. sc. Krešimir Fertalj

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