Министерство образования и науки Российской Федерации Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина» (УрФУ)

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: **гайд по прохождению factorio**

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: VISH

Екатеринбург

2022

# СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc74680948)

[Команда 5](#_Toc74680949)

[Целевая аудитрия 6](#_Toc74680950)

[Календарный план проекта 10](#_Toc74680956)

[Определение проблемы 12](#_Toc74680957)

[Подходы к решению проблемы 13](#_Toc74680958)

[Анализ аналогов 15](#_Toc74680959)

[Требования к продукту и к MVP 16](#_Toc74680960)

[Стек для разработки 20](#_Toc74680961)

[Прототипирование 21](#_Toc74680962)

[Разработка системы 24](#_Toc74680963)

[Заключение 25](#_Toc74680964)

[Список литературы 27](#_Toc74680965)

# ВВЕДЕНИЕ

Компьютеризация нашей жизни уже стала непреложным фактом. В современном мире люди постоянно взаимодействуют с компьютером в повседневной жизни. Человечество погружается в компьютерные сети, с каждым днём всё больше и больше людей включает в структуру своих увлечений компьютерные игры, которые могут быть не только интересны, но и полезны.

Factorio - это игра-симулятор строительства и управления, ориентированная на сбор ресурсов со [стратегией в реальном времени](https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy) и [элементами выживания](https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_game), а также [влияниями модов](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding) BuildCraft и IndustrialCraft для видеоигры Minecraft.

 Игрок выживает, находя и собирая ресурсы для создания различных инструментов и машин, которые, в свою очередь, создают более продвинутые материалы, которые позволяют переходить к более сложным [технологиям](https://en.wikipedia.org/wiki/Technology) и машинам. Игра прогрессирует по мере того, как игрок продолжает создавать и управлять своей [автоматизированной](https://en.wikipedia.org/wiki/Automation) системой [в заводском](https://en.wikipedia.org/wiki/Factory) стиле, которая автоматизирует добычу, транспортировку, обработку и сборку ресурсов и продуктов. Игроки исследуют передовые технологии, которые позволяют им создавать новые структуры, предметы и обновления, начиная с базовой автоматизации и в итоге приводя к переработке нефти, роботам и экзоскелетам с электроприводом.

В игре есть система чертежей, которая позволяет игрокам создавать многоразовые чертежи для заводских деталей. Чертежи состоят из базовой линии для строительства, позволяющей копировать заводские системы или целые заводы и последующее строительство.

Игра формально «выигрывается» запуском ракеты, хотя выбор игнорировать эту цель и вместо этого продолжать строительство фабрики возможен, так как Factorio - это игра [с открытым миром](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_world). Строительство ракеты требует огромного количества ресурсов, мотивируя игрока создать большую, эффективную фабрику для достижения этой цели.

Целью данной работы является создание видео-гайда, включающего в себя подробную информацию и подсказки, а также разъяснения проблемных моментов в прохождении игры factorio.

Исходя из поставленной цели, в работе определены следующие задачи:

* Выявить проблемы, возникающие в результате прохождения игры.
* Проанализировать существующие интернет-ресурсы с подсказками для прохождения factorio.
* Пройти factorio, запустить ракету и разработать видео-гайд по игре.

# КОМАНДА

Геймер: Иван Артемьев

Монтажер (тимлид): Данил Замотохин

Дизайнер: Максимова Вероника

# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Для определения целевой аудитории мы использовали методику 5W Марка Шеррингтона. Это наиболее распространенный способ определения целевой аудитории и психологических характеристик, которыми обладают потенциальные потребители. Сегментация рынка проводится по 5 вопросам:

## Что?

Это сегментация по типу товара: что мы предлагаем потребительской группе? Какой товар?

Мы предлагаем видео-прохождение factorio, позволяющее разобраться с механиками игры.

## Кто?

Это сегментация по типу потребителя: кто приобретает товар?

Видео-гайд будет интересен людям, которым важно и интересно узнать о принципах систематизации и оптимизации производства в игре factorio, которые можно спроецировать на реальную жизнь. Также видео-прохождение будет полезно новичкам, которые не смогли разобраться с механиками игры.

Почему?
Это сегментация по типу мотивации к совершению покупки и потребления: какова потребность или мотивация клиента? Какую проблему решает товар?

Некоторые игроки не могут разобраться с основными принципами игры, ведь в игре доступно огромное количество механик. В итоге не завершают прохождение и не могут запустить игру. А принципы систематизации и оптимизации производства в игре factorion полезны, так как их можно спроецировать на реальную жизнь.

## Когда?

Это сегментация по ситуации, в которой приобретается продукт: когда потребители хотят приобрести товар?

Нашим видео-гайдом потребитель захочет воспользоваться непосредственно во время прохождения игры, когда столкнётся с трудностями и непониманием, что делать дальше. Наш продукт упростит прохождение игры.

Где?
Это сегментация по месту покупок: в каком месте происходит принятие решения о покупке и сама покупка? — имеются в виду точки контакта с клиентом, где можно повлиять на решение.

Потребители в большинстве случаев используют телефон, планшет, компьютер для просмотра видеороликов. Наш продукт выгружен на одну из самых популярных платформ YouTube, поэтому любой пользователь может посмотреть наше прохождение игры.

# КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОЕКТА

Название проекта: Гайд по прохождению factorio

Руководитель проекта: Еловикова Елена Витальевна

Таблица 1 – Календарный план проекта

Продолжение таблицы 1



# ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Мы воспользовались рядом эффективных способов выявления основных проблем потребителя:

1. Провели опрос, по итогу которого выяснили, что большинство из опрошенных пытаются найти информацию, по прохождению игры, когда сталкиваются с проблемными моментами.
2. Проанализировали конкурентов;
3. Проанализировали поисковые запросы.

Рассмотрев и обобщив данную информацию, мы выявили проблему – непонимание основных принципов игры factorio без вспомогательных подсказок.

Подходы к решению проблемы

Мы исследовали то, какие моменты игры являются наиболее затруднительными. Также, поняли, на каком этапе люди чаще всего теряют интерес к прохождению.

Для решения этих проблем мы создали динамичное видео, не дающее пользователю заскучать, тем самым повышая его интерес к прохождению игры самостоятельно.

Также, в видео добавлены полезные хитрости, которые помогут в процессе прохождения.

Таким образом, были рассмотрены подходы к решению проблемы потери интереса к игре.

# АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Мы обнаружили конкурентов, которые предоставляют свое решение на аналогичном рынке и работающее с целевой аудиторией, что и наш разрабатываемый продукт.

Аналоги:

1. Сайт с текстовым гайдом: https://habr.com/ru/company/itsumma/blog/551622/

Достоинства:

1. Подробное описание всех механик игры
2. Текстовое изложение информации

Недостатки:

1. Не будет интересно тому, кто не ознакомился с общим концептом игры
2. Видео https://yandex.ru/video/preview/?filmId=14056203593020640646&from=tabbar&parent-reqid=1651666026610520-8569066921056223676-vla1-3355-vla-l7-balancer-8080-BAL-3076&text=игроки+фото+factorio&url=http%3A%2F%2Ffrontend.vh.yandex.ru%2Fplayer%2FvHp1BqBcNtVo

Достоинства:

1. Возможность увидеть все прохождение игры
2. Заинтересовывает пользователя

Недостатки:

1. Затратно по времени

Требования к продукту и к MVP

Таблица 2 – Требования к продукту и к MVP

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код**  | **Требование**  | **Источник**  | **Приоритет**  | **Примечание** **Взаимосвязи с другими требованиями**  |
|  Устройство сайта |
| Т1\_1  | Вызывающая обложка для видео  | Команда проекта   | Высокий  |   |
| Т1\_2  | Видео должно быть динамичным   | Команда проекта   | Высокий  |  |
| Т1\_3  | Информация в видео должна быть структурирована   | Команда проекта   | Высокий   |  |

Продолжение таблицы 2

# СТЕК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Платформа для разработки обложки – Adobe Photoshop

Платформа для разработки видео – Adobe Premiere Pro

Платформа для выгрузки и хранения видео – Google Drive

Заключение

Рассмотренные проблемы в рамках данной проектной работы, являются весьма важными при привлечении новых пользователей в игру. Приведенный вариант решения может позволить в дальнейшем повысить уровень заинтересованности пользователей в игре

Основные технические решения, которые были предложены в данной проектной работе, включают в себя следующие аспекты:

* Платформа для разработки обложки – Adobe Photoshop - многофункциональный графический редактор
* Платформа для разработки видео – Adobe Premiere Pro - программа нелинейного видеомонтажа
* Платформа для выгрузки и хранения видео – Google Drive - сервис хранения, редактирования и синхронизации данных

В итоге представлен эффективный продукт, позволяющий потребителю:

* Ознакомиться с игрой в короткий промежуток времени
* Получить понимание об основных аспектах игры

Целью данной работы являлась разработка видео-гайда, позволяющего пользователям игры factorio ознакомиться с игрой посредством динамичного и завлекающего видео.

Исходя из поставленной цели, в работе были определены следующие задачи:

* Пройти игру, то есть произвести запуск ракеты
* Проанализировать существующие аналоги
* Разработать сценарий для видео
* Разработать видео-гайд

Таким образом, все цели и задачи, поставленные вначале написания данной проектной работы, были полностью выполнены и освещены.

список литературы

1. Factorio. — Текст : электронный // Steam : [сайт]. — URL: https://steamcommunity.com/app/427520 (дата обращения: 23.05.2022)
2. Обучение: Быстрый старт. — Текст : электронный // WikiFactorio : [сайт]. — URL: https://wiki.factorio.com/Tutorial:Quick\_start\_guide/ru (дата обращения: 16.06.2022).