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

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

Институт радиоэлектроники и информационных технологий – РТФ

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: **Руководство-гайд по игре Factorio**

по дисциплине: Проектный практикум

Команда: Кисульки

Екатеринбург

2022

# СОДЕРЖАНИЕ

[СОДЕРЖАНИЕ 2](#_Toc106136370)

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc106136371)

[КОМАНДА 4](#_Toc106136372)

[ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ 5](#_Toc106136373)

[КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОЕКТА 7](#_Toc106136379)

[ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ 9](#_Toc106136380)

[ПОДХОДЫ К РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ 10](#_Toc106136381)

[АНАЛИЗ АНАЛОГОВ 11](#_Toc106136382)

[ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ И К MVP 12](#_Toc106136383)

[СТЕК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ 13](#_Toc106136384)

[ПРОТОТИПИРОВАНИЕ 14](#_Toc106136385)

[РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ 15](#_Toc106136386)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 16](#_Toc106136387)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 17](#_Toc106136388)

# ВВЕДЕНИЕ

Игровая индустрия не стоит на месте и с каждым годом разрабатываются все более интересные и сложные игры с разными механиками. На свет появляются новые жанры. Разработчиков от создания подобных игр останавливает только их собственная фантазия. Одной из таких интересных и сложных игр является Factorio

Factorio – 2D cтратегия с видом сверху вниз, целью которой является создание фабрики производства, а также её автоматизация, которое в дальнейшем приведет к созданию ракеты. В этом и заключается вся сложность и интерес данной игры. Она предоставляет огромный выбор возможностей того, как построить фабрику, как её автоматизировать. Вследствие огромных возможностей для игрока, появляются и некоторые проблемы, которые не все игроки могут решить.

Актуальность данной работы заключается в том, что игровая индустрия всегда будет востребована, поэтому при прохождении определенных игр, у новичков будут появляться вопросы с дальнейшим процессом игры, которые они не всегда смогут решить сами. А если проблема не решается, то новичок может вполне даже потерять интерес и бросить эту игру, и не возвращаться в неё. Наш продукт поможет в этом деле

Целью данной работы является создание руководство-гайда, которое будет сопровождать новичка на начальном этапе игры, подскажет что нужно делать на данный момент.

Исходя из поставленной цели, были определены следующие задачи:

* Определение целевой аудитории
* Анализ существующих аналогов
* Разработка руководство-гайда в виде сайта
* Разработка понятного и приятного на глаз дизайна
* Наполнение сайта всей полезной информации, которая пригодится новичку

# КОМАНДА

Тимлид: Колмаков Марк Евгеньевич РИ-110943

Программист: Захаров Сергей Александрович РИ-110942

Дизайнер: Мироненко Виктория Дмитриевна РИ-110941

Аналитик: Колмаков Марк Евгеньевич РИ-110943

# 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? Какие товары/услуги?

Мы предлагаем подробное руководство-гайд в виде сайта, выполняющее только 1 функцию: помочь новичку не потеряться в возможностях игры и направлять его по игре к его основным целям

## Кто?

Это сегментация по типу потребителя: кто приобретает товар/услугу? Какой пол, возраст?

Исходя из того, что проект направлен на игровую индустрию и реализован в виде руководства-гайда, то мы выявили, что целевой аудиторией нашего проекта являются люди от 14 до 20 лет, которые только что погрузились в игру Factorio. Пол игрока не имеет весомого значения.

Почему?

Для новичка или игрока, начинающего играть в данную игру, будет сложно понять, что нужно делать на начальном этапе игры, т.к. обучение объясняет лишь управление и как работают механики игры. Наше руководство поможет компенсировать этот недостаток. Гайд покажет, что нужно делать в самом начале игры, направит его на простой в усвоении путь.

## Когда?

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

Играя в игру, каждый начинающий игрок столкнется с вопросом что нужно делать дальше или что делает та или иная механика игры. В поиске ответа поможет наш гайд. В любое время, как только у игрока появятся вопросы, он сможет зайти на сайт и найти ответ на свой вопрос

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.

Пользователь нашего сайта сможет пользоваться руководством в интернете как через компьютер, так и через телефон

# КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ПРОЕКТА

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Ответственный** | **Длительность** | **Дата начала** | **Временные рамки проекта** |
| 9 апреля | 16 апреля | 23 апреля | 30 апреля | 7 мая | 14 мая | 21 мая | 28 мая |
| ***Анализ*** |
| *1.1* | *Определение проблемы* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 01.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.2* | *Выявление целевой аудитории* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.3* | *Конкретизация проблемы* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.4* | *Подходы к решению проблемы* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.5* | *Анализ аналогов* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.6* | *Определение платформы и стека для продукта* | Захаров С.А. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.7* | *Формулирование требований к MVP продукта* | Захаров С.А. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.8* | *Определение платформы и стека для MVP* | Захаров С.А. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.9* | *Формулировка цели* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.10* | *Формулирование требований к продукту* | Мироненко В.С. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.11* | *Определение задач* | Мироненко В.С. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.12* | *Распредление ролей в команде* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 03.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Проектирование*** |
| *2.2* | *Разработка сценариев использования системы* | Захаров С.А. | 1 неделя | 16.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.3* | *Прототипы интерфейсов* | Захаров С.А. | 1 неделя | 16.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.4* | *Формулировка требований к интерфейсу* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 16.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.5* | *Формулировка требований к дизайну сайта* | Захаров С.А. | 1 неделя | 16.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *2.6* | *Создание дизайн-макета сайта* | Мироненко В.С. | 2 недели | 16.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Разработка*** |
| *3.1* | *Разработка сайта* | Захаров С.А. | 2 недели | 23.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.2* | *Разработка дизайна* | Мироненко В.С. | 2 недели | 23.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.3* | *Оформление сайта(внедрение дизайна)* | Мироненко В.С. | 1 неделя | 23.04.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.4* | *Тестирование сайта* | Захаров С.А. | 1 неделя | 07.05.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.5* | *Доработка интерфейса и дизайна* | Мироненко В.С. | 2 недели | 07.05.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Внедрение*** |
| *4.1* | *Оформление MVP* | Мироненко В.С. | 1 неделя | 21.05.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.2* | *Внедрение MVP* | Захаров С.А. | 1 неделя | 28.05.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.3* | *Написание отчета* | Колмаков М.Е. | 1 неделя | 07.06.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *4.4* | *Оформление презентации* | Мироненко В.С. | 1 неделя | 07.06.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | *Защита проекта* | Команда |  | 18.06.2022-20.06.2022 |  |  |  |  |  |  |  |  |

# ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Мы придерживались рядом эффективных способов выявления основных проблем потребителей:

1. На личном опыте сделали выводы в процессе самой игры и при создании проекта
2. Интересовались мнением окружающих, кто уже играл в данную игру и выслушали их позиции
3. Проанализировали аналоги конкурентов

Обобщив и проанализировав всю полученную информацию, была найдена главная проблема – непонимание, что нужно делать на начальном этапе игры.

При общении с другими людьми мы поинтересовались их мнением, и поняли, что большинство испытывало трудности при прохождении в самом начале. Вместе своим личным опытом мы выявили следующие проблемы, которые вытекают из 1 в следующую:

* Непонимание игрового процесса
* Затухание интереса к самой игре
* Возможное бросание самой игры

# ПОДХОДЫ К РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМЫ

Чтобы увеличить количество довольных от игры новичков, мы предлагаем попробовать:

1. Подробное руководство-гайд в виде сайта
2. Приятный на вид и понятный дизайн и интерфейс
3. Наполненные полезной информацией разделы руководства

Мобильное приложение в нашем видении выглядит не совсем подходящим для данной цели, т.к. оно будет доступно только на телефоне, а также чтобы им воспользоваться необходимо будет скачать его. Сайт в данном плане будет удобнее и практичнее.

Таким образом, были рассмотрены подходы к решению найти способ помочь новичку разобраться в игре, а также подпитывать его интерес на протяжении всей игры.

АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Среди аналогов мы выделили ресурсы, с похожим на наш контентом, и выполняющие похожую функцию:

1) wiki.factorio.com – официальная вики игры Factorio. Ресурс содержит всю информацию об игре

Достоинства:

* Связь с разработчиками игры и поддержка

Недостатки:

* Огромное количество информации, которая не пригодится новичку

2) yvid.ru – игровой портал с информацией о всех функциях игры

Достоинства:

* Информация о всех функциях игры

Недостатки:

* Неудобный в использовании интерфейс

# ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ И К MVP

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код**  | **Требование**  | **Источник**  | **Приоритет**  | **Примечание** **Взаимосвязи с другими требованиями**  |
|  Устройство приложения |
| Т1\_1  | Все функции сайта работают | Команда проекта   | Высокий  |   |
| Т1\_2  | Дизайн понятный, удобный | Команда проекта   | Высокий  |  |
| Т1\_3  | Возможность дополнения новыми функциями   | Команда проекта   | Средний   |   |
| Т1\_4  | Возможность использовать сайт на телефоне |   Пользователь | Высокий  |   |
|  |

# СТЕК ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Платформа для разработки сайта и функционала - Tilda

Платформа для создания дизайн макетов – Figma

# ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ

Алгоритм работы сайта:

1. Новичок заходит в игру
2. В процессе игры появляются трудности
3. Заходит на сайт и ищет решение своей проблемы
4. Решает проблему в игре
5. Играет дальше в свое удовольствие

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение вышеописанного можно сказать, что игры на то и игры, чтобы в них играть. Нет ничего плохого в том, что игра сложная, или непонятно как в неё играть. Но если так случилось, как с игрой Factorio, что игра действительно сложная, то существуют такие ресурсы, как наш продукт, которые помогут в ней разобраться и продолжить процесс с настоящим удовольствием.

В итоге был создан эффективный продукт, позволяющий потребителю:

* Помочь разобраться в аспектах игры
* Подпитывать интерес к прохождению игры
* Не останавливаться и продолжать игровой процесс

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

1) Платформа для разработки дизайна – Figma - графический онлайн-редактор для дизайнерской работы. Интенсивно применяется для создания прототипа и интерфейса сайта

2) Платформа для разработки сайта – Tilda - блочный конструктор сайтов, не требующий навыков программирования. Интенсивно применяется для загрузки на него информации и дизайна.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1) Игра Factorio

2) https://wiki.factorio.com